

Pengembangan Multimedia Interaktif *Prezi* Berbasis *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) pada Materi Satuan Baku Panjang, Berat dan Waktu Kelas 3 Sekolah Dasar.

Dedy Kurniawan*, Nyamik Rahayu Sesanti, I Ketut Suastika

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
dedykurniawan9014@gmail.com*

Abstract: *This study aims to determine the development process, feasibility, practicality and effectiveness of SAVI-based learning media through interactive multimedia Prezi. The method in this study uses Research and Development (R&D) which is a process of developing and perfecting products. The research model by Borg and Gall consists of 10 stages, namely: potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials, product revisions, usage trials, product revisions, final products. The instrument used to measure the feasibility of the media is a validation questionnaire of media experts, material experts, and linguists. The feasibility assessment by 3 validators with an average score of 91.7% is included in the very feasible category. The practicality assessment through teacher and student questionnaires with an average score of 95.05% is in the very practical category. Assessment of the effectiveness seen from the results of the pretest and posttest obtained a value of 70.3% in the category of quite effective. Based on these results, SAVI-based interactive multimedia prezi on standard unit length, weight and time of grade 3 elementary school materials can be used in learning because it has met the criteria of feasibility, practicality and effectiveness.*

Key Words: *Learning Media Prezi; SAVI; Mathematics*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis SAVI melalui multimedia interaktif *prezi*. Metode dalam penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) yang merupakan suatu proses mengembangkan dan menyempurnakan produk. Model penelitian oleh Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan, yaitu : analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk akhir. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media berupa angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian kelayakannya oleh 3 validator dengan perolehan rata-rata skor 91,7% yang masuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kepraktisan melalui angket guru dan siswa dengan rata-rata skor perolehan 95,05% masuk kategori sangat praktis. Penilaian keefektifan dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai 70,3% masuk kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif *prezi* berbasis SAVI pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu kelas 3 sekolah dasar dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Prezi*; SAVI; Matematika

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan di sekolah dasar saat ini sudah menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang mengaitkan mata pelajaran menjadi suatu tema sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2013).

Pengalaman belajar siswa dengan mengaitkan materi secara langsung akan berpengaruh terhadap ketercapaiannya target atau ketercapaian kompetensi pembelajaran secara optimal. Ketercapaiannya kompetensi pembelajaran ini tidak cukup hanya mengandalkan pengalaman siswa. Menurut (Purwandari et al, 2016) alat bantu untuk menyampaikan sesuatu kepada siswa berpengaruh terhadap pembelajaran. alat bantu yang digunakan dalam dunia pendidikan disebut dengan media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran dibutuhkan agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak dilaksanakan secara verbalisme. Adapun kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi saat ini lebih menarik untuk dikembangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan media biasa. Menurut (Rusyfan, 2016) media berbasis teknologi *prezi* adalah perangkat lunak untuk presentasi dengan basis internet. Aplikasi *prezi* memungkinkan guru untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan menghasilkan gaya belajar yang beragam. Menurut Rosadi dalam (Wulandari et al., 2014) *prezi* memiliki keunggulan fitur *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan layar. Pada zaman sekarang ini media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif dengan mengombinasikan dengan model pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran *prezi* berbasis model pembelajaran *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI). Menurut (Kusumawati, 2013) model pembelajaran SAVI adalah belajar melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi, serta menggunakan kemampuan berpikir (*minds on*). Model pembelajaran SAVI dapat diterapkan dalam mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika tingkat sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang terikat dalam tema. Menurut (Rahmah, 2013) mata pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah merupakan matematika yang dapat menalar, menanamkan nilai-nilai, membentuk kepribadian, memecahkan masalah dan melakukan tugas tertentu.

Hasil penelitian sebelumnya oleh (Retnawati et al., 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran *prezi* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika sangat valid hal ini ditunjukkan dengan hasil *pretest* dan *posttest*. Kemampuan memecahkan masalah matematika meningkat setelah menggunakan media interaktif *prezi*. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *prezi* dapat digunakan sebagai sumber belajar yang praktis dan menyenangkan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada pembelajaran tematik yang dilakukan oleh (Saroha et al., 2019) menyatakan bahwa uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan siswa sejumlah 26 siswa. Hasil dari *pretest* yang dilakukan hanya 3 siswa yang dinyatakan lulus atau sebesar 19,23%, sedangkan hasil dari *posttest* mendapatkan hasil 23 siswa lulus dengan presentase kelulusan 88,46%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *prezi* menjadi sumber media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang diberikan.

Observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SDN KLUWUT 01 permasalahan yang muncul adalah (1) siswa tidak antusias dalam pembelajaran, (2) siswa kurang memahami materi satuan baku, panjang dan waktu pada kompetensi dasar matematika, (3) teks penjelasan yang terdapat dalam buku kurang membantu siswa dalam memahami, (4) penjelasan yang terdapat dalam buku dan dari guru masih belum sepenuhnya konkrit. (5) media yang digunakan pada saat proses pembelajaran kurang efektif. Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan sempurna. Berdasarkan data tersebut perlu adanya inovasi kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Rosadi dalam (Wulandari et al., 2014) *prezi* memiliki keunggulan yaitu dapat dikombinasikan gaya belajar yang beragam, karena *prezi* diprogramkan agar dapat menampilkan *audio, visual* dan animasi. Media pembelajaran berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) melalui multimedia interaktif *prezi* merupakan media pembelajaran yang dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari dan seluruh alat indra. Media pembelajaran disusun secara sistematis untuk tercapainya kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Dari hasil penelitian sebelumnya peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) melalui multimedia interaktif *prezi* melalui satuan baku panjang, berat dan waktu yang disusun secara rinci dan sistematis yang harapannya mampu membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Metode

Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu. Metode penelitian pengembangan digunakan untuk menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2016). Dengan menggunakan penelitian ini peneliti berharap menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Sedangkan dalam (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa sebuah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) adalah pemelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya. Model dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan terdiri dari 3 komponen yaitu : 1) model pengembangan, 2) prosedur pengembangan, 3) uji coba produk. Model penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (Hasyim, 2016) memiliki berbagai tahap antara lain : 1) Tahap analisis, menganalisis media pembelajaran yang sesuai peserta didik, 2) Tahap desain, merancang media pembelajaran, 3) Tahap produksi, membuat produk media pembelajaran, 4) Tahap evaluasi, validasi produk media pembelajaran oleh para ahli materi, ahli bahasa dan ahli bahasa, kemudian revisi dan uji coba produk, 5) Produk akhir. Pada tahap ini peneliti menilai produk sebelum diimplementasi dan sesudah diimplementasi guna mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Instrumen yang digunakan oleh peneliti diantaranya adalah lembar validasi

untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dimana hasil dari validasi ahli ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajarannya yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir	Σ
1	Kesesuaian uraian materi dengan tema dan kompetensi dasar (KD)	1) Keseuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	1	1
		2) Kesesuaian materi dengan indicator	2	1
		3) Kelengkapan isi materi dalam media pembelajaran	3	1
		4) Keluasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tema	4	1
		5) Kedalaman isi materi dalam media pembelajaran	5	1
2	Keakuratan materi sesuai dengan model pembelajaran	6) Keakuratan konsep dalam media pembelajaran	6	1
		7) Kesesuaian penyajian materi sesuai dengan model pembelajaran SAVI	7	1
		8) Keterkaitan materi dengan model pembelajaran SAVI	8	1
		9) Kemenarikan penyajian materi	9	1
3	Mendorong sikap ilmiah siswa	10) Mendorong kemampuan pengembangan alat indra	10	1
		11) Mendorong sikap ilmiah siswa	11	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir	Σ
1	Tampilan	1) Kesesuaian tema dengan materi pembelajaran	1	1
		2) Keterbacaan tulisan	2	1
		3) Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	3	1
		4) Ketepatan komposisi gambar	4	1
		5) Ketepatan warna teks tulisan dengan background	5	1
2	Rekayasa produk	6) Kesesuaian gambar, audio dan video dengan isi materi	6	1
		7) Kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan pengguna	7	1
		8) Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran	8	1
		9) Ketepatan penggunaan tombol navigasi	9	1

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Σ
1	Lugas	1) Ketepatan struktur kalimat	1	1
		2) Keefektifan kalimat	2	1
		3) Kebakuan istilah	3	1
2	Komunikatif	4) Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	1
3	Kesesuaian dengan kaedah Bahasa Indonesia	5) Ketepatan tata bahasa	5	1
		6) Ketepatan ejaan	6	1

Selanjutnya, lembar angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual dan intellectual* (SAVI) pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket responden :

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Responden Guru

No	Aspek	Indikator	No Butir	Σ
1	Media pembelajaran	1) Media dapat meningkatkan motivasi peserta didik	1	1
		2) Media dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang materi satuan baku panjang, berat dan waktu	2	1
		3) Media dapat menambah pemahaman peserta didik tentang materi satuan baku panjang, berat dan waktu	3	1
2	Isi	4) Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan KD, Indikator dan Tujuan	4	1
3	Kebahasaan	5) Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	1
		6) Ketepatan diksi	6	1
4	Tampilan	7) Kemenarikan desain	7	1
		8) Ketepatan jenis huruf dan ukuran	8	1
		9) Gambar tampilan sesuai dengan materi pembelajaran	9	1

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Responden Siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Σ
1	Ketertarikan Media	1) Tampilan media ini menarik	1	1
		2) Media pembelajaran memotivasi belajar matematika materi satuan baku panjang, berat dan waktu.	2	1

		3) Media pembelajaran berpengaruh terhadap sikap belajar.	3	1
2	Materi	4) Mendorong siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui media pembelajaran	4	1
		5) Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	5	1
3	Bahasa	6) Kalimat penjelas dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami	6	1
		7) Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	7	1
		8) Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	8	1

Selanjutnya, untuk mengukur keefektifan media pembelajaran interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual dan intelektual* (SAVI) pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu menggunakan tes yang berbentuk soal *pretest* dan *posttest*. Berikut ini kisi-kisi instrumen soal tes siswa kelas 3 sekolah dasar :

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes Siswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal
3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk penjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Mengidentifikasi satuan baku panjang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	Pilihan Ganda
	3.7.2 Mengidentifikasi satuan baku berat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	
	3.7.3 Mengidentifikasi satuan baku waktu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	
	3.7.4 Menemukan satuan baku panjang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	
	3.7.5 Menemukan satuan baku berat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	
	3.7.6 Menemukan satuan baku waktu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	

Tahapan metode penelitian selanjutnya yaitu teknik analisis data. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan digunakan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam bentuk skor.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN KLUWUT 01 yang terletak di Jalan Kawi RT 2 RW 1 Kabupaten Malang, Jawa Timur. Analisis yang didapatkan peneliti terkait masalah yang terdapat di SDN KLUWUT 01 siswa kurang memahami materi satuan baku panjang, berat dan waktu pada kompetensi dasar matematika. Kurangnya pemahaman siswa dalam materi satuan baku panjang, berat dan waktu tidak lepas dari peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi pembelajaran disampaikan guru kepada siswa melalui penjelasan secara langsung dan melalui bacaan yang terdapat dalam buku. Hal ini membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan teks bacaan yang terdapat dalam buku kurang kongkrit dan kurang membantu siswa dalam pemahaman materi. Menurut (Sesanti & Ferdiani, 2017) upaya untuk menyelesaikan persoalan matematika siswa harus mampu untuk mengembangkan keterampilan matematikannya. Beberapa mata pelajaran menekankan pada keterampilan berpikir (bernalar). Kemampuan berpikir (bernalar) terdapat pada suatu mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang menggunakan logika bentuk, susunan, sasaran dan konsep-konsep yang terbagi menjadi beberapa cabang dalam kajiannya bersifat logis, sistematis dan konsisten (Lestari, 2012). Penghubungan materi matematika dengan peristiwa atau benda yang berada pada lingkungan sekitar akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Hasil analisis yang didapat setelah melakukan wawancara terhadap guru kelas 3 SDN KLUWUT 01 bahwa siswa kelas 3 menunjukkan gaya belajar visual yang cenderung pasif karena hanya terfokus pada buku tema. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif mampu memberikan pemahaman siswa terhadap konsep matematika materi satuan baku panjang, berat dan waktu. Media pembelajaran ini dapat berupa media pembelajaran yang bersifat teknologi. Multimedia interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) menampilkan model pembelajaran yang dikemas dalam media pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui seluruh alat indra yang dimilikinya. Menurut Daryanti dalam (Aribowo, 2012) aplikasi *prezi* mampu menggeser paradigma pembelajaran yang awalnya siswa hanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif tidak mengandalkan guru sebagai narasumber utama dalam pembelajaran. Tugas guru tetap menjadi fasilitator dan mendampingi siswa. Multimedia interaktif *prezi* dapat melakukan presentasi di atas kanvas virtual serta dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Bagian yang menarik dari multimedia interaktif *prezi* adalah pengguna dapat menampilkan ide serta kreativitasnya dalam menyusun tampilan materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang ditampilkan dalam multimedia interaktif *prezi* berbasis audiovisual untuk membantu siswa belajar mengoptimalkan seluruh panca indra dalam menyerap materi pembelajaran yang diberikan (Setyo, 2020). Media pembelajaran interaktif *prezi* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang menarik serta mengembangkan kreatifitas bagi siswa. Media pembelajaran ini tentunya disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa kelas 3

SDN KLUWUT 01. Karakteristik yang dikaji dalam media pembelajaran mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan dikemas dalam model pembelajaran *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI). Menurut (Aris, 2014) model pembelajaran SAVI memiliki 4 karakteristik antara lain : 1) Somatic yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan, 2) Auditory yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi, 3) Visualization yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga, 4) Intellectually yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui menalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan. Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan motoriknya. Pengembangan kemampuan tersebut memanfaatkan seluruh alat indra siswa sehingga mampu menyerap serta memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil dari kajian studi pustaka ini menjadi acuan bagi peneliti untuk proses pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) melalui multimedia interaktif *prezi* melalui satuan baku panjang, berat dan waktu yang disusun secara rinci dan sistematis. Tahap awal desain dilakukan dengan menentukan tema dan materi yang akan diajarkan. Peneliti juga mengambil beberapa referensi dari sumber media lain seperti buku Tema kelas 3 Benda di Sekitarku. Pada kompetensi dasar (KD) ini mencakup indikator, tujuan pembelajaran dan materi satuan baku panjang, berat dan waktu. Setelah mengumpulkan referensi dari berbagai media lain, tahap selanjutnya adalah pemilihan background gambar media pembelajaran sesuai dengan tema, pemilihan gambar yang memiliki kualitas baik dan video pembahasan materi sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan berbagai gambar dan video diambil dari internet atau mendesain sendiri menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS5 (64 Bit) agar menarik dan sesuai dengan materi satuan baku panjang, berat dan waktu. Dalam multimedia interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) ini terdapat poin-poin yaitu: kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, contoh soal dan pembahasan, *ice breaking*, dan kuis. Tampilan menu media pembelajaran *prezi* disesuaikan dengan sintak model pembelajaran *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI). Selanjutnya untuk tahap produksi, Media pembelajaran interaktif *prezi* ini dikembangkan dengan basis model pelajaran *somatic, auditory, visual* dan *intellectual* (SAVI) sehingga perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa bisa terasah. Pengembangan media pembelajaran berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) melalui multimedia interaktif *prezi* ini dikaitkan dengan peristiwa kehidupan sehari-hari dan mengacu pada perkembangan seluruh alat indra yang dimiliki siswa. Berikut ini merupakan gambaran media pembelajaran

interaktif prezi ini dikembangkan dengan basis model pelajaran *somatic, auditory, visual* dan *intellectual* (SAVI) :



Gambar 1. Tampilan menu utama



Gambar 2. Tujuan Pembelajaran dan KD



Gambar 3. Materi pembelajaran



Gambar 4. Materi pembelajaran



Gambar 5. Pengertian Satuan Baku



Gambar 6. Jenis satuan dan penjelasan



Gambar 7. Video pembahasan



Gambar 8. Contoh Soal



Gambar 9. Ice Breaking



Gambar 10. Kuis

Tahap selanjutnya adalah menguji kelayakan produk media pembelajaran kepada para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Uji kepraktisan kepada guru dan siswa serta uji keefektifan melalui soal *pretest* dan *posttest* pada siswa. Berikut ini hasil dari uji coba produk media pembelajaran :

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan	Kriteria
Kesesuaian materi dengan tema dan kompetensi dasar (KD)	18	20	90%	Layak
Keakuratan materi sesuai dengan model pembelajaran	14	16	87,5%	Layak
Mendorong sikap ilmiah siswa	7	8	87,5%	Layak
Jumlah Presentase Kelayakan			88,3%	Layak

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan	Kriteria
Tampilan	23	24	95,8%	Layak
Rekayasa Produk	11	12	91,6%	Layak
Jumlah Presentase Kelayakan			93,7%	Layak

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan	Kriteria
Lugas	11	12	91,6%	Layak
Komunikatif	4	4	100%	Layak
Kesesuaian dengan kaedah Bahasa Indonesia	7	8	87,5%	Layak
Jumlah Presentase Kelayakan			93%	Layak

Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media memperoleh presentase 93,7% dengan kategori "Layak". Presentase hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi memperoleh 88,3% dengan kategori "Layak". Penilaian ahli bahasa memperoleh 93% dengan kategori "Layak". Hal ini sejalan dengan pendapat (Setyo, 2020) bahwa materi pembelajaran yang ditampilkan dalam multimedia interaktif *prezi* berbasis audiovisual membantu siswa belajar mengoptimalkan seluruh alat indra dalam menyerap materi pembelajaran.

Setelah dilakukan uji kelayakan, produk media pembelajaran yang telah diperbaiki sesuai dengan masukan oleh validator, media pembelajaran bisa diimplementasikan kepada guru dan siswa untuk mengukur kepraktisannya. Berikut hasil responden guru dan siswa :

Tabel 14. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan	Kriteria
Media Pembelajaran	12	12	100%	Sangat Praktis
Isi	4	4	100%	Sangat Praktis
Kebahasaan	8	8	100%	Sangat Praktis
Tampilan	10	12	83,3%	Sangat Praktis
Jumlah Presentase Kelayakan			95,8%	Sangat Praktis

Tabel 15. Hasil Angket Respon Siswa

No	Butir Pernyataan	Presentase rata-rata respon siswa	Kategori
1	1	97,5%	Sangat Praktis
2	2	92,5%	Sangat Praktis
3	3	87,5%	Sangat Praktis
4	4	95%	Sangat Praktis
5	5	97,5%	Sangat Praktis
6	6	95%	Sangat Praktis
7	7	97,5%	Sangat Praktis
8	8	92,5%	Sangat Praktis
Rata-Rata		94,3%	Sangat Praktis

Hasil penilaian yang dilakukan oleh guru mendapatkan presentase 95,8% dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan penilaian yang dilakukan oleh siswa mendapatkan presentase 94,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini selaras dengan Rosadi dalam (Wulandari et al., 2014) bahwa media pembelajaran prezi mampu menampilkan layar dalam bentuk visual, audio dan animasi sehingga dapat menyesuaikan berbagai macam gaya belajar.

Tabel 16. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Skor N-Gain	Skor Presentase N-Gain
1	PADA	40	80	0,67	66,7
2	NDP	40	90	0,83	83,3
3	FIM	50	80	0,60	60,0
4	AQF	50	90	0,80	80,0
5	AENI	40	80	0,67	66,7
6	MAF	50	80	0,60	60,0
7	FES	40	80	0,67	66,7
8	CJAS	50	90	0,80	80,0
9	DMS	50	80	0,60	60,0
10	YAP	50	90	0,80	80,0
Jumlah		460	840	7,03	703,3
Rata-Rata		46	84	0,70	70,3
Keterangan				Tinggi	Cukup Efektif

Berdasarkan uji keefektifan media pembelajaran yang dilakukan peneliti melalui pemberian soal pretest dan soal posttest pada siswa memperoleh presentase sebesar 70,3%, maka multimedia interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu kelas 3 masuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Menurut Daryanti dalam (Aribowo, 2012) aplikasi *prezi* mampu menggeser paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Jadi multimedia interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu kelas 3 dikatakan “Cukup Efektif” diterapkan pada proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu. Hasil penilaian kelayakan dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa memperoleh rata-rata dengan presentase 91,6% dengan kategori “Layak”. Penilaian hasil angket responden guru dan siswa memperoleh rata-rata dengan presentase 95,05% dengan kategori “Sangat Praktis”. Kemudian untuk hasil uji keefektifan melalui soal pretest dan posttest pada siswa memperoleh presentase sebesar 70,3%, maka multimedia interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu kelas 3 masuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif *prezi* berbasis *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) pada materi satuan baku panjang, berat dan waktu kelas 3 sekolah dasar dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan.

Daftar Rujukan

- Aribowo, I. T. (2012). *Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Di SMAN 2 Banguntapan Bantul*. UNY.
- Aris, S. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Arruzz Media.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika*.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Media Akademi.
- Kusumawati, S. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar Sri Wahyuni Kusumawati PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. *Jpgsd*, 2(2), 1.
- Lestari, I. (2012). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*.
- Purwandari, E P. Anggriani, K. Noperman, F. (2016). Peningkatan Keterampilan Guru SD Dalam Pembuatan Media Animasi Untuk Menanamkan Sikap Pelestarian Hewan Bagu

Siswa. *Jurnal Rekursif*, 4(3).

Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>

Retnawati, Y., Rasiman, & Handayani, E. (2018). Keefektifan Model Problem Solving Dengan Media Prezi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, 2(4), 68–70.

Rusufan, Z. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*. Informatika.

Saroha, E., & Simbolon, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *School Education Journal*, 9(4), 400–407.

Sesanti, Nyamik Rahayu & Ferdiani, R. D. (2017). *Assesment Pembelajaran Matematika* (E. F. Rochman (Ed.)). Yayasan Edelweis.

Setyo, R. (2020). *Keefektifan Media Prezi Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Tegal Wangi 01*. UNNES.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA.

Wulandari, Novita Ayu & Hakim, L. (2014). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Prezi Dengan Powerpoint Pada Mata Diklat Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 1–8.