

**THE USE OF ANIMATION MEDIA *PREZI DEKSTOP FOREVER*
CAN IMPROVE STUDENT ACHIEVEMENT ON THE
SUBJECT OF KOLOID CLASS XI SAINS
SMA TRI BHAKTI PEKANBARU**

Rizka Putri Perjuwanda^{*}, R Usman Rery^{}, Betty Holiwarni^{***}**

Email : *rizkaputri01091993@gmail.com No. Hp : 085765552493

Email: *rery1959@yahoo.com**, holi_warni@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: *This research aims to increase student achievement on the subject Koloid in class XI SMA Tri Bhakti Pekanbaru. This research is a kind of experiment research with pretest-posttest design. The research was conducted in SMA Tri Bhakti Pekanbaru. The samples of this research were the students of class XI 2 as the experimental class and students of class XI 1 as the control class. Experimental class is a class that is applied the use of media Prezi while the control class was not. Data analysis technique used is the t-test. Based on analysis of data obtained $t_{arithmetic} > t_{table}$ is $2,42 > 1,67$, means that the use of Prezi Desktop Forever can improve student achievement on the subject of koloid class XI SMA Tri Bhakti Pekanbaru, increase learning of 8%.*

Keywords : *Learning Achievement, Prezi Desktop Forever, and Koloid*

**PENGGUNAAN MEDIA *PREZI DESKTOP FOREVER*
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA POKOK BAHASAN KOLOID DI KELAS XI IPA SMA
TRI BHAKTI PEKANBARU**

Rizka Putri Perjuwanda^{*}, R Usman Rery^{}, Betty Holiwarni^{***}**

Email : *rizkaputri01091993@gmail.com No. Hp : 085765552493

Email: *rery1959@yahoo.com**, holi_warni@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI SMA Tri Bhakti Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di SMA Tri Bhakti Pekanbaru. Sampel dari penelitian adalah siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa pada kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diterapkan media *Prezi Desktop Forever* sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Berdasarkan hasil uji analisis data diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,42 > 1,67$, artinya penggunaan media *Prezi Desktop Forever* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI SMA Tri Bhakti pekanbaru dengan peningkatan prestasi belajar pada pokok bahasan koloid di kelas XI dengan koefisien pengaruh sebesar 8%.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, *Prezi Desktop Forever*, Koloid .

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen, dua diantaranya adalah guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus mempunyai inisiatif dan langkah-langkah yang tepat dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar serta memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa, oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran agar dapat menciptakan komunikasi yang baik yang membuat siswa mudah menerima materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Kaiful Umam, 2013).

Media pembelajaran semakin mendapat sorotan dalam dunia pendidikan di Indonesia karena peranannya yang sangat penting dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa, media pengajaran dapat mengubah rasa takut siswa terhadap pelajaran, karena guru menyampaikan materi pelajaran dengan bantuan media yang memiliki tampilan lebih menarik membuat siswa senang sehingga membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran (Sri Mursiti, 2007).

Kimia merupakan ilmu yang mempelajari tentang materi, fenomena alam dan mekanisme yang terjadi didalamnya. Salah satu materi pelajaran kimia yang dipelajari di SMA/ sederajat kelas XI IPA adalah Pokok bahasan Koloid. Pada pokok bahasan koloid akan dipelajari contoh koloid dalam kehidupan sehari-hari, sifat-sifat koloid, peranan koloid dalam bidang industri, serta cara pembuatan koloid. Koloid merupakan pokok bahasan yang membutuhkan pemahaman konsep lebih, karena pokok bahasan koloid bersifat teori tanpa hitungan, materi yang bersifat teori cenderung abstrak jika tidak disertai dengan penjelasan yang lebih konkret. Agar siswa tidak hanya sekedar menghafal materi yang kemudian akan mudah hilang dari ingatan siswa, maka pada saat proses pembelajaran diperlukan perhatian lebih dari siswa yang kemudian akan meningkatkan rasa keingintahuan siswa pada materi pelajaran yang disajikan dan menimbulkan keaktifan siswa untuk bertanya dan berargumentasi, sehingga materi yang disajikan dapat mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Informasi yang diperoleh dari seorang guru kimia kelas XI IPA SMA Tri Bhakti menyatakan bahwa nilai ulangan siswa pada pokok bahasan koloid tahun ajaran 2011-2012 sampai 2013-2014 dikategorikan rendah. Yaitu banyak nilai ulangan siswa yang tidak dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah khususnya pada bidang studi kimia 75, sedangkan nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 66. Untuk mengatasinya guru menerapkan metode diskusi informasi/ceramah agar perhatian siswa terfokus pada materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran. Namun pada proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, yang menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan melakukan aktifitas lain di tempat duduk sehingga banyak siswa yang kurang perhatian dan terfokus, suasana kelas menjadi monoton dan pasif, metode ceramah tanpa memadukan dengan media masih mendominasi cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran kimia di SMA Tri Bhakti belum tercipta suasana belajar yang mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa, hal ini membuat aktivitas siswa dan guru menjadi kurang. Kurangnya aktivitas siswa untuk mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran menyebabkan materi pelajaran tidak dapat dipahami siswa secara utuh sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa. Guru juga menerapkan kegiatan praktikum sebagai media pembelajaran agar siswa terlibat aktif, namun keterbatasan fasilitas laboratorium

sehingga sulit mewujudkan suasana praktikum yang ideal sehingga praktikum hanya dilakukan didalam kelas yang membuat suasana kelas menjadi ribut dan hanya beberapa siswa saja yang serius melakukan praktikum.

Dari permasalahan dibutuhkan suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran, yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan berbantu media yang diintegrasikan dan dapat digunakan siswa secara langsung didalam seluruh kegiatan pembelajaran, sehingga dapat merangsang dan menarik minat belajar siswa terhadap pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan akan meningkatkan prestasi belajar siswa, karena prestasi belajar siswa merupakan pengukuran tingkat kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran (Oemar Hamalik, 2007).

Pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media persentasi bisa digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi. Penggunaan media *Prezi Desktop Forever* merupakan salah satu alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Media *Prezi Desktop Forever* memberikan kemungkinan yang lebih besar untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Sardiman (2006) peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menghemat waktu, meningkatkan aktifitas siswa dan mempertinggi daya ingat siswa. Berdasarkan pemaparan diatas, maka salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk membuat suasana belajar tidak monoton dan membuat siswa menjadi aktif yaitu dengan menerapkan media animasi macromedia flash

Penelitian mengenai penerapan media pembelajaran dengan penggunaan *software Prezi* dilakukan oleh Dini Melinda (2014) Pengaruh media *Prezi Zooming Presentation* terhadap hasil belajar Fisika siswa kelas XI SMAN 12 Padang, berhasil meningkatkan rata-rata nilai afektif kelas eksperiment yang awalnya 52,12 setelah diberi media *Prezi* menjadi 81,34

Berdasarkan latar belakang yang diajukan mendorong penulis untuk melakukan penelitian berjudul “Penggunaan Media *Prezi Desktop Forever* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid Di Kelas XI IPA SMA Tri Bakti Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian telah dilaksanakan di kelas XI IPA SMA Tri Bhakti Pekanbaru semester genap tahun ajaran 2014/2015. Waktu pengambilan data penelitian dilakukan pada tanggal 6 Mei-3 Juni 2015. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Tri Bakti yang terdiri atas dua kelas yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2, sedang Sampel dalam penelitian adalah sampel total yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas nilai tes materi prasyarat pada kedua sampel total untuk memastikan kedua sampel tersebut memiliki kemampuan yang homogeny. Kemudian setelah dilakukan uji homogenitas kedua sampel akan dipilih secara acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Bentuk penelitian adalah penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap dua kelas dengan desain *pretest-posttest* seperti Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	T ₀	X	T ₁
Kontrol	T ₀	-	T ₁

Keterangan: T₀ : Nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan penggunaan media *Prezi desktop forever*.

T₁ : Nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

(Moh Nazir, 2003)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah teknik *test*. Data yang dikumpulkan diperoleh dari : (1) Hasil tes materi prasyarat, (2) Pretest, dilakukan pada kedua kelas sebelum pembelajaran pokok bahasan koloid, dan (3) Posttest, diberikan pada kedua kelas setelah pembelajaran koloid. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian adalah uji-t. Pengujian statistik dengan uji-t dapat dilakukan berdasarkan kriteria data yang berdistribusi normal.

Oleh sebab itu, sebelum dilakukan pengolahan data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors*. Jika harga $L_{maks} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal. Harga L_{tabel} diperoleh dengan rumusan:

$$L = \frac{0,886}{n}$$

(Agus Irianto, 2003)

Setelah data berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas dengan menguji varians kedua sampel (homogen atau tidak) terlebih dahulu, dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kemudian dilanjutkan dengan uji kesamaan rata-rata menggunakan uji-t dua pihak untuk mengetahui kehomogenan kemampuan kedua sampel. Rumus uji-t pada uji homogenitas juga digunakan untuk melihat perubahan hasil belajar berupa prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan merupakan uji-t pihak kanan dengan rumusan sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan S_g merupakan standar deviasi gabungan yang dapat dihitung menggunakan rumus:

$$S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Peningkatan prestasi belajar siswa dengan pemberian materi prasyarat terjadi apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Nilai t_{tabel} di dapat dari daftar distribusi t dengan criteria probabilitas $1 - \alpha$ ($\alpha = 0,05$) dan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Besarnya peningkatan prestasi (koefisien penentu) didapat dari :

$$Kp = r^2 \times 100\%$$

dengan r^2 adalah koefisien determinasi (r^2) dengan rumus :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad \text{sehingga menjadi} \quad r^2 = \frac{t^2}{t^2 + n - 2}$$

(Riduwan. 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Hipotesis

Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Selisih nilai tersebut menunjukkan besarnya peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar materi struktur atom dan diberi perlakuan. Hasil analisis uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	$\sum X$	\bar{x}	S_g	t_{tabel}	t_{hitung}
Ekperimen	34	1717,5	50,51	11,65	1,67	2,42
Kontrol	35	1532,2	43,77			

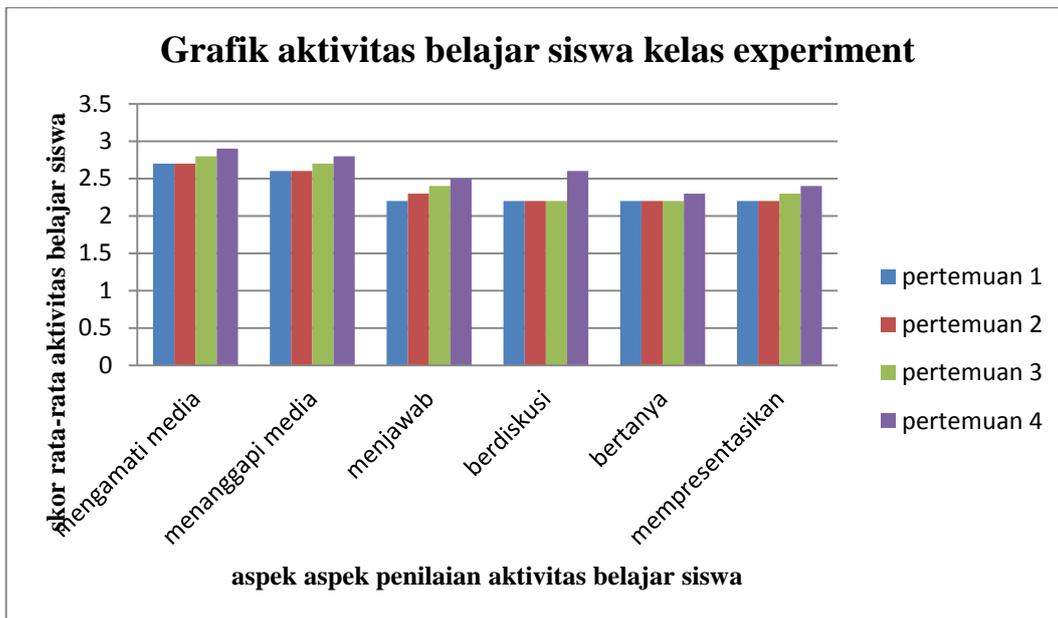
Peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan media *Prezi Desktop Forever* besar dari pada peningkatan prestasi belajar siswa tanpa penggunaan media *Prezi Desktop Forever* apabila memenuhi kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria probabilitas $1 - \alpha$ yaitu 0,95 dan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,42$ dan nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 67$ adalah 1,67. Nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($2,42 > 1,67$) dengan demikian penggunaan media *Prezi Desktop Forever* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid kelas XI IPA SMA Tri Bhakti pekanbaru.

B. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Data digunakan untuk perhitungan peningkatan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah data hasil perhitungan uji hipotesis dengan nilai $t = 2,42$ dan $n = 67$. Diperoleh $r^2 = 0,080$ dengan besarnya koefisien pengaruh adalah 8%, menunjukan bahwa penggunaan media *Prezi Desktop Forever* memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA SMA Tri Bhakti Pekanbaru yaitu sebesar 8%.

Peningkatan prestasi belajar siswa juga dapat dilihat dari penilaian aktivitas siswa pada setiap pertemuan yang meliputi enam aspek penilaian, yaitu : mengamati

media, menanggapi media, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bertanya, mempresentasikan. Rata – rata nilai aktivitas siswa pada setiap pertemuan dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. grafik rata-rata nilai aktivitas siswa kelas eksperimen tiap pertemuan

Gambar 4.1 menunjukkan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa kelas experiment mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Peningkatan aktivitas belajar siswa menunjukkan semakin banyak siswa yang terlibat aktif membahas materi koloid saat proses pembelajaran berlangsung berkat adanya bantuan dari media *Prezi Desktop Forever*. Kemudian tampilan yang sangat menarik perhatian dari media *Prezi Desktop Forever* membuat banyak siswa termotivasi untuk berargument mengenai pembelajaran yang mereka terima. Terlihat pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat pada aspek mengamati media yang mengalami peningkatan, siswa sangat berantusias mengamati media *Prezi Desktop Forever*, begitu pula pada aspek menanggapi media, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bertanya, mempresentasikan yang mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Selain tampilan media yang sangat menarik, media presentasi *Prezi Desktop Forever* merupakan hal baru bagi siswa, sehingga perhatian lebih dari siswa membuat materi pembelajaran yang disampaikan guru akan mudah diterima siswa.

C. Pembahasan

Penggunaan media *Prezi Desktop Forever* sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan koloid memberikan pengaruh yang sangat baik pada peningkatan prestasi belajar bagi siswa, yaitu dengan pembelajaran berbantuan media *Prezi Desktop Forever* siswa dapat memusatkan perhatiannya terhadap materi pelajaran dengan animasi gambar dan gerakan yang menarik, serta audio yang membuat presentasi menjadi lebih hidup. Dengan demikian media *Prezi Desktop Forever* akan menghilangkan kebosanan siswa terhadap materi koloid yang berupa konsep-konsep dan membutuhkan pemahaman siswa yang lebih, sebagai contoh pada pertemuan I peneliti menerangkan

materi sistem koloid dan jenis-jenis koloid berdasarkan fase terdispersi dan pendispersi dengan menampilkan animasi dan gambar serta video melalui bantuan media *Prezi Desktop Forever* dengan kegiatan berdiskusi didalam kelompok. Dari hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran dan diskusi berlangsung sebagian siswa di kelas experiment terdorong untuk mulai aktif menanyakan hal-hal yang tidak diketahuinya dan menyampaikan pendapat tentang hal yang diketahuinya serta menanggapi dan saling mengajarkan teman yang belum paham di dalam masing-masing kelompok maupun saat menampilkan hasil diskusi di depan kelas, berarti peran guru (peneliti) sebagai fasilitator dengan berbantu media *Prezi Desktop Forever* berhasil membangkitkan motivasi, dengan siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi sehingga terjadi proses pembelajaran yang terpusat pada siswa yang ditandai dengan timbulnya rasa ingin tahu dari dalam diri siswa itu sendiri, sesuai dengan pendapat Sardiman (2006) yang menyatakan bahwa motivasi adalah usaha menciptakan kondisi tertentu yang membuat seseorang memiliki rasa ingin dan mau aktif melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan semakin meningkatnya aktivitas siswa dalam berdiskusi maka siswa akan mendapatkan pemahaman tentang materi koloid dengan baik. Kesungguhan dan keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran terlihat rata-rata aktivitas belajar siswa kelas experiment masing masing aspek mengalami peningkatan disetiap pertemuannya, hal ini dapat diamati pada (gambar 4.1, halaman 36) data lengkap dapat di amati pada (Lampiran 29-30, halaman 175-183). Sesuai dengan pendapat Asri Budiningsih (2012) bahwa Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran memberi dampak yang baik bagi siswa yaitu siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan baik, keaktifan diperlukan dalam proses pembelajaran, dikarenakan dapat membantu siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya.

Pengkonstruksian pengetahuan yang dilakukan dengan baik akan membuat siswa lebih terkesan dalam pembelajaran dan daya ingatnya akan bertahan lebih lama terhadap materi yang telah dipelajari. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Slameto (2003) bahwa bila siswa menjadi partisipan yang aktif dalam proses belajar, maka ia akan memiliki pengetahuan yang diperolehnya dengan baik. Pengetahuan yang dicari dan dikonstruksi sendiri oleh siswa ini akan bertahan atau melekat lebih lama diingatan siswa (Wigih Adi Wibawa, 2013). Dampak positifnya adalah siswa akan memiliki prestasi belajar sesuai dengan yang diharapkan atau terjadinya peningkatan prestasi belajar. Prestasi belajar yang optimal merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran, dimana prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran (Dimyati, 2006).

Sedangkan pada kelas kontrol juga melaksanakan kegiatan berdiskusi secara berkelompok sama halnya dengan kelas experiment, namun terlihat suasana kelas yang cenderung pasif ketika diberi pertanyaan oleh guru, dan juga ketika berdiskusi banyak siswa yang bingung pada materi menentukan jenis-jenis koloid berdasarkan fase terdispersi dan pendispersi karena kelas kontrol hanya membayangkan dari penjelasan guru tanpa melihat presentasi berbantu media *Prezi Desktop Forever* seperti kelas experiment, sehingga pada proses diskusi berlangsung siswa banyak bermain main dan melakukan kegiatan lain, Dapat dilihat pada perolehan nilai rata-rata evaluasi banyak siswa kelas kontrol pada evaluasi I memperoleh nilai lebih rendah dari kelas experiment, data lengkap dapat dilihat pada (Lampiran 23 ,halaman 150). Sesuai dengan pendapat Arsyad (2004) bahwa perbandingan perolehan hasil belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya, kurang lebih 90% hasil

belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang dan hanya 5% diperoleh melalui indra dengar dan 5% lain dari indra lainnya.

Penggunaan media pembelajaran *Prezi Desktop Forever* juga dapat menampilkan animasi dari beberapa konsep koloid yang bersifat abstrak, diantaranya konsep *gerak brown* dimana siswa dapat melihat dan mendengar langsung penjelasan dari proses pergerakan partikel kecil secara acak (*gerak brown*). Dengan demikian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga penyampaian materi dalam proses pembelajaran lebih mudah dipahami. Hal ini sesuai yang dikemukakan Made Wena (2009) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran akan menampilkan konsep-konsep materi pelajaran yang abstrak dengan animasi-animasi interaktif sehingga dapat mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Kemudian penggunaan media *Prezi Desktop Forever* juga dapat mengatasi masalah keterbatasan laboratorium disekolah dengan melaksanakan praktikum visual dengan berbantu media *Prezi Desktop Forever* yang memiliki keunggulan dapat memusatkan perhatian siswa pada media *Prezi Desktop Forever* dengan menuntun dan menunjukkan proses praktikum secara visual kepada siswa sehingga meminimalisir keadaan ribut dan bermain-main pada saat proses pembelajaran dan juga proses praktikum dapat diamati berkali-kali tanpa khawatir kekurangan bahan dan kerusakan alat yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (2002) menyatakan bahwa fungsi praktis media sebagai bahan pelajaran dapat diulangi oleh pengguna media sesuai dengan kebutuhan atau disimpan untuk digunakan pada saat yang lain, agar semakin sering suatu materi diulang-ulang maka akan semakin lengket diingatan, itulah sebabnya pelajar diwajibkan mengulang-ulang pelajaran khususnya hapalan. Sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan praktikum hanya didalam kelas dan menggunakan peralatan sederhana jauh dari suasana praktikum yang ideal. Hal ini dapat dilihat pada (lampiran 38 dokumentasi).

Pengaruh lain yang mendukung peningkatan prestasi belajar yaitu penggunaan media *Prezi Desktop Forever* yang dapat diaplikasikan langsung oleh siswa didalam kelompok, yaitu mengamati praktikum secara visual dan mengerjakan LKS pada media *Prezi Desktop Forever* yang mereka miliki, sehingga dapat menghilangkan rasa bosan siswa dengan menghadapkan siswa pada situasi baru dan menyenangkan. Dapat kita amati dari nilai rata-rata LKS kelas experiment dan kontrol, perolehan rata-rata nilai LKS Kelas experiment dengan menggunakan media *Prezi Desktop Forever* lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol, karena LKS menggunakan media *Prezi* lebih praktis dari segi dana tidak perlu memfotocopy dan dari segi tampilan sangat menarik dengan memanfaatkan aplikasi media *Prezi Desktop Forever* dapat di buat tampilan penuh warna serta model soal yang bervariasi. Hal ini dapat dilihat pada (lampiran 23,halaman 150). Sesuai dengan pendapat El-faragy (2009) menjelaskan tujuan dari pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik dengan melibatkan emosi mereka melalui media visual maupun audio visual seperti video, komputer ataupun gambar secara menyeluruh yang berisi animasi-animasi dan warna yang hidup. Made Wena, (2009) menyatakan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan akan mudah dipahami, sehingga dikemudian dapat meningkatkan hasil belajar.

Kendala selama penelitian berlangsung adalah pada pertemuan pertama sebagian siswa kurang memahami cara penggunaan media *Prezi Desktop Forever* karena media *Prezi Desktop Forever* merupakan media baru bagi mereka, selama ini mereka hanya menggunakan *microsoft power point*, Untuk mengatasinya, peneliti harus memantau dan membimbing setiap kelompok saat melaksanakan diskusi menggunakan media

Prezi Desktop Forever, Kendala lain yang dihadapi yaitu proses penginstalan media *Prezi Desktop Forever* kesetiap laptop memerlukan koneksi internet dan lama, untuk menyiasatinya sebelum pertemuan pertama pada saat pelaksanaan pretest guru membagi kelompok belajar dan meminta setiap ketua kelompok untuk menginstal media *Prezi Desktop Forever* diluar jam pelajaran kimia.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Penggunaan media *Prezi Desktop Forever* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koooid di kelas XI IPA SMA Tri Bhakti Pekanbaru.
2. Besarnya pengaruh peningkatan prestasi belajar siswa melalui penggunaan media *Prezi Desktop Forever* pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA SMA Tri Bhakti Pekanbaru sebesar 8%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian bahwa Penggunaan media *Prezi Desktop Forever* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan koloid.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Djamarah dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta : Jakarta.
- El- Farargi, N. 2009. *Chemistry for student, Aplication-based learn*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia. Vol.10, 250- 260.
- Kaiful Umam. 2013. *Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas X SMA Negeri 1 Blega*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol 1, No 1 , 100-105
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Moh Nazir. 2003. *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia : Jakarta.
- Omar Hamalik. 2007. *Metode Belajar dan kesulitan – kesulitan dalam belajar*, Tarsito : Bandung.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta : Bandung.
- Sardiman. R. Dkk. 2006. *Metode Edutainment*. Diva Press : Jakarta.
- Sri Mursiti. 2007. *Pengaruh Penggunaan Ular Tangga Redoks sebagai media Chemo-Edutainment bervisi SETS Terhadap Hasil Belajar siswa SMA*. Jurnal Kimia FMIPA. Universitas Negri Semarang.

Slameto.2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta : Jakarta.
Wibawa, Wigih Adi. 2014. *Teori Belajar Konstruktivisme*.
<http://wiare.blogspot.com/2014/02/teori-belajar-konstruktivisme.html>.
Tanggal akses 1 Mei 2015.