

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

IMPLEMENTATION OF PREZI LEARNING MEDIA ON THE CREATIVITY OF PHYSICAL EDUCATION, HEALTH AND RECREATION STUDENTS

^{1*}Maria Andriani Berek Ladjar, ²I Nyoman Wahyu Esa Wijaya, ³Erwin Sarnoto Neolaka
^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana

Kontak koresponden: maria.ladjar@staf.undana.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Implementasi Media Pembelajaran Prezi Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusa Cendana (Undana) Kupang. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Penjaskesrek FKIP semester II dan IV Undana sebanyak 200 orang mahasiswa. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling* dimana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu sampel merupakan mahasiswa aktif semester II dan IV memiliki perangkat laptop, *notebook* atau perangkat yang menunjang praktik media pembelajaran, dan memiliki pemahaman dasar tentang pengaplikasian *device* laptop maupun *notebook*. Sampel penelitian sebanyak 40 orang. Sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui Media Pembelajaran Prezi, dilakukan tes penugasan dengan cara mahasiswa membuat media pembelajaran dengan kreativitas mereka sendiri untuk mengukur kemampuan kreativitas. Sehingga diperoleh dua data yaitu data *pre-test* dan data *post-test*. Maka *design* penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pre-Post Test Design*. Temuan dari penelitian ini terdapat pengaruh dari media pembelajaran prezi terhadap kreativitas dan besarnya pengaruh diperoleh melalui uji regresi sederhana yang menunjukkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,608 yang memiliki arti bahwa pengaruh variabel bebas (media Prezi) terhadap variabel terikat (kreativitas) adalah sebesar 60,8 %. Maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran Prezi dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Implikasinya dari penelitian ini, sampel penelitian sudah dibekali oleh kreativitas melalui media pembelajaran prezi yang bisa berguna selama proses perkuliahan maupun kelak saat sudah terjun di dunia pendidikan sebagai seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Kata Kunci: kreativitas; media pembelajaran; penjaskesrek; prezi

ABSTRACT

This study aims to analyze the Implementation of Prezi Learning Media on the Creativity of Students of the Physical Education, Health and Recreation Study Program (Penjaskesrek), Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Nusa Cendana University (Undana) Kupang. The population in this study were 200 students of Penjaskesrek FKIP semester II and

IV Undana. The sampling technique was purposive sampling where the sample was selected based on certain considerations, namely the sample was active students in semester II and IV who had laptops, notebooks or devices that supported the practice of learning media, and had a basic understanding of the application of laptops and notebooks. The research sample was 40 people. Before and after being given treatment through Prezi Learning Media, an assignment test was carried out by students making learning media with their own creativity to measure creativity abilities. So that two data were obtained, namely pre-test data and post-test data. So the research design used was One Group Pre-Post Test Design. The findings of this study show the influence of prezi learning media on creativity and the magnitude of the influence is obtained through a simple regression test which shows a coefficient of determination (R Square) of 0.608 which means that the influence of the independent variable (Prezi media) on the dependent variable (creativity) is 60.8%. So it can be concluded that, Prezi learning media can be used as one solution to increase student creativity. The implication of this study, the research sample has been equipped with creativity through prezi learning media which can be useful during the lecture process or later when they have entered the world of education as a teacher of Physical Education, Sports and Health (PJOK).

Keywords: *creativity; learning media; physical education; prezi*

Pendahuluan

Latar belakang penelitian ini dilakukan berawal dari terjadinya masalah yang muncul dari mahasiswa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yaitu kreativitas berpikir yang tidak maksimal. Kreativitas ini terlihat dari hal umum yang mereka selalu tampilkan dalam presentasi kelompok. Setiap kelompok menampilkan presentasi hanya menggunakan *powerpoint*, ini membuat presentasi menjadi tidak menarik untuk dilihat dan materi yang disampaikan sulit untuk dipahami. Kreativitas berpikir menjadi sumber dari masalah ini, dan peneliti ingin memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu melalui pemberian media pembelajaran Prezi.

Kemampuan berpikir kreatif memerlukan proses waktu yang tidak sebentar untuk bisa dikembangkan dari tahap paling sederhana sampai dengan kemampuan mengolah kreativitas yang kompleks. Maka, kemampuan mengolah kreativitas harus dibina sejak awal, karena perannya sangat besar mempengaruhi tumbuh kembang seorang individu (Mayar et al., 2022)

Kreativitas yang dimiliki seseorang dapat diukur dan dilihat secara nyata melalui ide-ide baru dan inovasi yang diciptakan seseorang. Kreativitas akan integral bersinggungan dengan menciptakan inovasi yang kekinian (Wiyono, 2020). Pada hakikatnya masing-masing individu mempunyai tingkat mengolah kreativitas dengan level yang berbeda, entah pada usia anak-anak maupun pada usia dewasa. Sebagian besar pekerjaan menuntut terciptanya kreativitas, ide, dan gagasan, yang lepas pekerjaan sebagai guru, seorang guru yang memiliki kreativitas tinggi, akan menciptakan situasi belajar yang asyik dan menyenangkan (Heldanita, 2019).

Kreativitas guru merupakan bahan bakar agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru yang memiliki kreatifitas dapat mengasah keterampilannya, menciptakan terobosan baru dan cara-cara kreatif dalam mengajar. Sebagai pemacu dan pemantik tumbuhnya kreativitas, maka seorang guru harus melakukan usaha dalam diri dengan mengikuti; pelatihan,

pembinaan dan pengembangan (Irawan, 2022). Aspek kognitif menjadi salah satu aspek dari tumbuh kembang anak yang diharapkan dapat dirangsang dengan pemberian stimulus selama pembelajaran (Sefriyanti & Ibrahim, 2022). Aspek kognitif, psikomotor dan afektif semua dibutuhkan dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran bisa memberikan kontribusi dalam mengembangkan ketiga aspek tersebut (Podungge, 2020).

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusa Cendana (Undana) Kupang yang nantinya setelah lulus akan menjadi seorang guru. Selama mereka menempuh pendidikan di bangku kuliah, banyak hal yang harus mereka pelajari salah satunya media pembelajaran, yang saat perkuliahan akan digunakan untuk mereka menampilkan presentasi materi dan kelak saat menjadi guru pun akan juga mereka gunakan saat menyampaikan materi pembelajaran.

Kreativitas mahasiswa yang kelak akan menjadi seorang guru, harus mulai dibina dan dilatih sehingga berkembang dengan optimal (Astuti & Aziz, 2019) berpandangan seorang yang mampu mencari inovasi baru dan tidak biasa, diluar nalar, akan melahirkan Solusi unik dalam memecahkan sebuah permasalahan, itu menjadi sumber dari tumbuhnya kreativitas. Salah satu caranya melalui media pembelajaran, dan fokus pada penelitian ini melalui media pembelajaran Prezi dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Penjaskesrek secara optimal.

Bahan ajar salah satu perangkat yang menjadi kunci dalam skenario pembelajaran. Tak lepas pada jenjang Pendidikan Tinggi, bahan ajar sangat memberikan kemudahan dalam baik baik mahasiswa maupun bagi dosen dalam mempelajari sebuah materi. Tantangan dalam mengembangkan kreativitas salah satunya terbatasnya bahan ajar (Rukiyah et al., 2022). Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar perangkat kunci dalam mendukung peningkatan kreativitas siswa.

Nyatanya kreativitas (berpikir kreatif) diangkat sebagai sesuatu yang tidak penting, menyebabkan siswa sulit untuk menggali potensi yang ada dalam dirinya. “Aktualisasi diri” menjadi tolok ukur bagi guru dalam memberikan pengajaran, sehingga tidak lagi monoton hanya terpusat pada proses berpikir konvergen yang menghilangkan proses berpikir divergen. Padahal bakat kreativitas harus dikembangkan dengan optimal (Kau, 2017).

Analisis kesenjangan yang terjadi pada penelitian terdahulu sebagai acuan peneliti menjadikan Prezi sebagai solusi diantaranya dapat dilihat dari beberapa penelitian berikut; Ni'mah & Sukartono, (2022) menemukan bahwa kreativitas dapat dirangsang dengan ide-ide yang baru. Ide-ide yang baru dalam penelitian ini yaitu memberikan media pembelajaran Prezi yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, Khairil, 2015) bahwa pemberian media Prezi dapat meningkatkan kreativitas siswa SMAN 1 Lhoksukon. Hal senada juga diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Hudhana & Fitriani (2020) bahwa media media Prezi mudah dibuat oleh guru, tampilan Prezi lebih menarik perhatian siswa, guru dapat mengkreasikan media pembelajaran sesuai dengan kreativitas guru dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wati et al., 2023) menunjukkan bahwa dengan memberikan pelatihan media pembelajaran Prezi guru dapat

membuat bahan ajar dengan mudah, menarik dan inovatif. Juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Kaswar et al., 2023) yang menunjukkan kemampuan dan kreativitas guru meningkat dalam membuat media pembelajaran yang praktis dan interaktif melalui pemberian Prezi.

Berbeda dengan Zulfia Latifah et al., (2020) yang berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui metode Mind Mapping. Hasanah et al., (2021) memiliki pendapat berbeda berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh bahwa pendekatan STEAM mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Peneliti menjadikan ini sebagai sumber referensi dalam mengambil solusi yang paling cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses perkuliahan, penggunaan media pembelajaran oleh mahasiswa, terutama saat menampilkan presentasi, masih monoton menggunakan *powerpoint* dan ditampilkan semua berisi narasi bukan sesuai dengan konsep poin penjelasan. Sama halnya, mahasiswa hanya mengambil semua yang ada dari berbagai sumber, kemudian memindahkan ke dalam *slide powerpoint*. Tidak terjadi proses berpikir untuk mengolah informasi tersebut dan menyajikannya dengan lebih menarik sehingga dapat mudah diterima oleh mereka yang mendengarkan presentasi kelompok. Ini menjadi indikasi kurangnya kreativitas mahasiswa dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga peneliti menjadikan ini sebagai latar belakang penelitian.

Sebagaimana teori para ahli yang sudah disebutkan diatas, dengan memberikan media pembelajaran yang menarik dalam hal ini, media pembelajaran Prezi diharapkan mahasiswa mampu meningkatkan kreativitasnya. Prezi memiliki berbagai fitur yang mudah digunakan dan berbagai pilihan template yang bisa memberikan banyak ide bagi mahasiswa dalam menyajikan presentasi. Dengan demikian, tujuan penelitian ini diharapkan terdapat pengaruh dari pemberian media pembelajaran Prezi terhadap kreativitas mahasiswa Penjaskesrek FKIP Undana.

Metode

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Pre-Experiment* (Eksperimen semu). Penelitian ini hanya menggunakan kelompok eksperimen saja yaitu mahasiswa Penjaskesrek FKIP Undana. Sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui Media Pembelajaran Prezi, dilakukan tes penugasan dengan cara mahasiswa membuat media pembelajaran dengan kreativitas mereka sendiri untuk mengukur kemampuan kreativitas. Sehingga diperoleh dua data yaitu data *pre-test* dan data *post-test*. Maka *design* penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pre-Post Test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Penjaskesrek FKIP Undana semester II dan IV yang totalnya 200 orang dan sampel penelitian ini sebanyak 40 orang.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sample*, sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu sampel merupakan mahasiswa aktif semester II dan IV memiliki perangkat laptop, *notebook* atau perangkat yang menunjang praktek media pembelajaran, dan memiliki pemahaman dasar tentang pengaplikasian *device* laptop maupun

notebook. Pertimbangan ini dipilih untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian, dan penelitian tidak dapat berjalan jika tidak tersedia perangkat tersebut. Sehingga sampel penelitian ini yang memenuhi kriteria penelitian sebanyak 40 orang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kreativitas (Arifin, 2017) yaitu melalui tes penugasan dengan cara mahasiswa membuat media pembelajaran dengan kreativitas mereka sendiri diawal dan diakhir kegiatan perlakuan.

Kriteria penilaian kreativitas yaitu:

1. Kesesuaian tampilan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran .
2. Karakteristik media yang mendukung proses pembelajaran.
3. Kemudahan pengaksesan dan penggunaan.
4. Kejelasan tujuan pembelajaran.
5. Setiap kriteria memiliki bobot penilaian sebesar 25% .

Prosedur pelaksanaan penelitian, diawali dengan tes awal untuk mengukur kreativitas setiap sampel, selanjutnya diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Prezi yang terdiri dari: Pengenalan tentang Prezi disini sampel akan membuat akun gratis untuk masuk ke dalam Prezi serta pengenalan tentang fitur-fitur yang terdapat didalamnya serta cara penggunaannya ini berlangsung pada pertemuan pertama. Latihan membuat media pembelajaran dengan fitur prezi, disini sampel diberikan kebebasan untuk memilih menggunakan fitur mana pun yang bisa digunakan dan mencoba untuk mulai menguasai cara menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam Prezi. Kegiatan ini berlangsung pada pertemuan kedua. Pada pertemuan ketiga, sampel diberikan kesempatan untuk peer teaching dengan teman dalam satu kelompoknya, mencoba berdiskusi tentang hasil media pembelajaran yang sudah mereka buat dan saling memberikan umpan balik, selanjutnya dari umpan balik tersebut, diberikan kesempatan untuk membuat revisi pada media pembelajarannya berdasarkan hasil dari umpan balik yang diperoleh. Pada pertemuan keempat, dilaksanakan tes akhir, menilai hasil media pembelajaran yang mereka sudah buat sebagai hasil akhir dari peningkatan kreativitas melalui pemberian media pembelajaran Prezi.

Analisis data mulai dengan uji prasyarat; uji normalitas dan uji homogenitas setelah itu dilanjutkan dengan uji hipotesis jika hasil uji prasyarat menyatakan data normal dan homogen maka uji statistiknya paramterik menggunakan uji *Paired Sample T-Test* namun jika data tidak memenuhi syarat maka akan menggunakan statistik non parametrik. Pengujian statistik dibantu dengan *software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)*.

Hasil

Hasil penelitian akan dibahas menjadi lima (5) bagian yang terdiri dari deskripsi data statistik, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji regresi sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dalam penelitian ini implementasi dari pemberian media Prezi terhadap kreativitas mahasiswa Penjaskesrek. Secara rinci dapat dilihat dalam sub bab selanjutnya.

Deskripsi data statistik bertujuan untuk melihat kisaran data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test, guna membandingkan secara kasar nilai terendah dan nilai tertinggi yang

diperoleh dari masing-masing tes. Sedangkan untuk melihat secara detail akan dianalisis melalui uji statistik selanjutnya mulai dari uji prasyarat, yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian uji hipotesis.

Tabel 1. Deskripsi Data Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean
<i>pre-test</i> kreativitas	40	50,00	81,25	69,18
<i>post-test</i> kreativitas	40	63,50	87,00	76,44

Berdasarkan hasil deskripsi data statistik menggunakan SPSS versi 22 diperoleh bahwa jumlah sampel yang diolah untuk data *pre-test* dan *post-test* masing-masing sebanyak 40 sampel. Nilai terendah untuk data *pre-test* kreativitas adalah 50,00 sedangkan pada data *post-test* kreativitas nilai terendahnya adalah 63,50, ini menunjukkan setelah diberikan Media Prezi terjadi peningkatan kreativitas. Begitu juga untuk nilai tertinggi pada data *pre-test* kreativitas diperoleh nilai 81,25 sedangkan pada data *post-test* kreativitas nilai tertinggi sebesar 87,00, ini menunjukkan terjadi peningkatan kreativitas setelah diberikan Media Prezi. Hal serupa terjadi pada nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa data *pre-test* kreativitas sebesar 69,18, sedangkan pada data *post-test* kreativitas diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,44, ini menunjukkan terjadi peningkatan kreativitas setelah diberikan perlakuan melalui Media Prezi.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran distribusi data *pre-test* dan *post-test* normal atau tidak. Uji Normalitas merupakan salah satu uji prasyarat dalam statistik parametrik. Jumlah sampel penelitian sebanyak 40 orang maka uji normalitas yang digunakan untuk sampel jumlah lebih dari 30 adalah Uji Kolmogorov Smirnov. Kriteria Pengambilan Keputusan: Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal sebaliknya jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
<i>pre_test_kreativitas</i>	,131	40	,081
<i>post_test_kreativitas</i>	,132	40	,076

Berdasarkan hasil Uji Normalitas menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov diperoleh untuk data *pre-test* nilai Signifikansi sebesar $0,081 > 0,05$ dan nilai signifikansi untuk data *post-test* sebesar $0,076 > 0,05$ maka kedua data *pre-test* kreativitas dan *post-test* kreativitas berdistribusi normal. Selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas untuk uji prasyarat dalam statistik parametrik.

Uji Homogenitas merupakan uji prasyarat untuk statistik parametrik. Uji homogenitas ini bertujuan untuk melihat variansi data homogen atau tidak. Kriteria Pengambilan Keputusan: Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka data bervariasi homogen sebaliknya jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka data bervariasi tidak homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,727	1	78	,103

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS diperoleh nilai Signifikansi berdasarkan uji statistik *Levene Test* sebesar $0,103 > 0,05$ maka data bervariasi homogen. Ini menunjukkan data sudah melalui uji prasyarat dan dinyatakan normal dan homogen, sehingga untuk uji hipotesis menggunakan uji statistik parametrik menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* (Uji dua sampel berpasangan).

Hipotesis dalam penelitian ini $H_0 =$ Tidak terdapat pengaruh Pemberian Media Prezi terhadap Kreativitas Mahasiswa Penjaskesrek dan $H_a =$ Terdapat pengaruh Pemberian Media Prezi terhadap Kreativitas Mahasiswa Penjaskesrek. Kriteria Pengambilan Keputusan: Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima sebaliknya jika Nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair <i>post-test</i> Kreativitas 1 - <i>pre-test</i> Kreativitas	9,509	39	,000

Berdasarkan hasil *Uji Paired Sample T-Test* diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh pemberian Media Prezi terhadap Kreativitas Mahasiswa Penjaskesrek secara signifikan.

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dalam penelitian ini untuk menguji besarnya pengaruh dari pemberian Media Prezi terhadap kreativitas mahasiswa Penjaskesrek.

Tabel 5. Hasil besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.780 ^a	,608	,598	4,88239

Berdasarkan uji regresi diatas diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar $0,608$ yang memiliki arti bahwa pengaruh variabel bebas (media Prezi) terhadap variabel terikat (kreativitas) adalah sebesar $60,8\%$.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, Khairil, 2015) bahwa pemberian media Prezi dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Lhoksukon. Hal senada juga diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh

Hudhana & Fitriani (2020) bahwa media media Prezi mudah dibuat oleh guru, tampilan Prezi lebih menarik perhatian siswa, guru dapat mengkreasikan media pembelajaran sesuai dengan kreativitas guru dan mudah dipahami siswa. Ini merupakan dampak yang juga muncul pada penelitian ini, dimana mahasiswa mudah menggunakan media Prezi dan tampilan Prezi yang menarik membuat perhatian teman-teman yang melihat penyajian presentasi tertuju pada presentasi itu, dan apa yang disajikan mudah dipahami.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Wati et al., 2023) dimana menunjukkan bahwa dengan memberikan pelatihan media pembelajaran Prezi guru dapat membuat bahan ajar dengan mudah, menarik dan inovatif. Mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar dan mempermudah siswa dalam menyerap materi karena tampilan visual yang menarik dan mudah diakses dimana saja.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Kaswar et al., 2023) yang menunjukkan kemampuan dan kreativitas guru meningkat dalam membuat media pembelajaran yang praktis dan interaktif melalui pemberian Prezi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nursita et al., 2022) mereka membandingkan antara penggunaan media Prezi dan *powerpoint* dan hasilnya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran melalui Prezi memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok sampel pembelajaran Microsoft Power Point. Kelompok sampel lebih memahami materi jika media yang digunakan adalah Prezi dibandingkan dengan Microsoft Power Point. Sama halnya dalam penelitian yang peneliti lakukan ditemukan bahwa mahasiswa lebih memahami presentasi yang disajikan jika penyajiannya menggunakan media Prezi. Hasil ini memberikan dampak positif yang bisa dijadikan sebagai keunggulan dari media Prezi.

Muharni et al., 2021 melakukan penelitian menggunakan media Prezi dan diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis Prezi efektif dalam mendukung siswa dalam belajar dan siswa sangat memotivasi serta menikmati pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah tingginya potensi penggunaan media pembelajaran berbasis Prezi dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Prezi efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Namun, perlu dikaji lebih lanjut faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil, seperti perbedaan gaya belajar siswa, tingkat kesulitan materi, serta perbandingan dengan media pembelajaran lainnya. Implikasi yang disampaikan cukup relevan, tetapi sebaiknya dilengkapi dengan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan Prezi secara optimal dalam pembelajaran.

Rohiman & Anggoro, 2019 juga melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran Prezi dan memperoleh hasil bahwa kualitas media pembelajaran menggunakan software Prezi sangat baik serta respon siswa terhadap media pembelajaran sangat baik. Ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Prezi penyampaian materi dan penerimaan dari materi yang disampaikan berlangsung dengan sangat baik. Hal ini juga terjadi pada penelitian yang peneliti lakukan dimana mahasiswa yang menggunakan media Prezi selaku penyaji materi, dapat menyajikan materi dengan baik, dan mahasiswa yang menyaksikan penjelasan saat penyajian materi dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan dengan baik juga. Hal ini

menunjukkan kreativitas mahasiswa meningkat. Maka dapat disimpulkan semua penelitian terdahulu mendukung hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran Prezi dapat meningkatkan kreativitas.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini media pembelajaran Prezi dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Saran bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mengatasi atau memitigasi tantangan tersebut, memastikan penggunaan Prezi yang efektif dan efisien dalam konteks pendidikan dan penelitian. Implikasinya dari penelitian ini, sampel penelitian sudah dibekali oleh kreativitas melalui media pembelajaran Prezi yang bisa berguna selama proses perkuliahan maupun kelak saat sudah terjun di dunia pendidikan sebagai seorang guru PJOK.

Referensi

- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)*, 2(1). 28-36. <http://dx.doi.org/10.31949/th.v2i1.571>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). 294-302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02). 275-281. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>
- Heldanita, H. (2019). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1). 53-64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Hudhana, W. D., & Fitriani, H. S. H. (2020). Pengembangan Media Prezi pada Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Se-Kota Tangerang di Era Digital. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 3(2). 224-238
- Irawan, A. (2022). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 5(2).
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fathahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Praktis dan Interaktif untuk Guru SMP Kabupaten Bone. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4530>
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling*.
- Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Muharni, M., Alpusari, M., & Putra, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(1). <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i1.9968>
- Ni'mah, A., & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48157>

- Nursita, L., Alifa, R. N., & Akmal, A. (2022). Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi vs Microsoft Power Point sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1). <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.556>
- Podungge, Y. (2020). Jambura Health and Sport Journal. *Asuhan Kebidanan Komprehensif Comprehensive Midwifery*, 2(2). 68-77. <http://dx.doi.org/10.37311/jhsj.v2i2.7102>
- Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1). <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>
- Sefriyanti, & Ibrahim. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Azzahra Lampung Timur Article Info Abstract. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1).
- Suryani, Khairil, C. N. (2015). Penggunaan Media Prezi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sma Negeri 1 Lhoksukon. *Jurnal Edubio Tropika*, 3(1).
- Wati, D. P., Trisudarmo, R., & Supratman, S. G. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran pada Guru SD di Desa Nanggela. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(6). <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i6.281>
- Wiyono, H. D. (2020). Kreativitas dan Inovasi dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>
- Zulfia Latifah, A., Hidayat, H., Mulyani, H., Siti Fatimah, A., & Sholihat, A. (2020). Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1). <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.546.2020>