



Computer Based Information System Journal

ISSN (Print): 2337-8794 | E- ISSN : 2621-5292
 web jurnal : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI BERBASIS CLOUD PADA MATERI PAI BAHASAN ABBASIYAH

Tohir Solehudin, Retno Triwoelandari, Ahmad Mulyadi Kosim

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: August, 2019
 Diterbitkan Online: September 2019

KATA KUNCI

Abbasiyah, Cloud, Media Pembelajaran Prezi.

KORESPONDENSI

E-mail: tohirsolehudin47@gmail.com

A B S T R A C T

Kemajuan teknologi informasi yang berkembang begitu pesat digandrungi di semua lini tingkatan sosia. Dalam bidang pendidikan, guru seyogyanya pun ikut serta memanfaatkan teknologi informasi ini dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pemanfaatan pembelajaran prezi berbasis cloud pada materi PAI bahasan Abbasiyah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Cibungbulang dengan jumlah sampel 55 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah Statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai pemanfaatan media pembelajaran prezi berbasis cloud pada materi PAI bahasan Abbasiyah sebesar 85.85% dari nilai yang diharapkan.

I. Latar Belakang

Tenaga pendidik di sekolah, merupakan individu yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar peserta didik. Tugas pendidik tidak hanya berperan mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga membantu siswa agar memiliki kompetensi yang diinginkan. Selain memiliki pengetahuan terhadap substansi keilmuan, pendidik juga perlu memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa agar mampu melakukan proses belajar secara kontinu.

Hal lain yang perlu dimiliki oleh seorang pendidik adalah kecakapan untuk melakukan *learn how to learn* (belajar bagaimana melakukan proses belajar). Dengan kemampuan ini, diharapkan pendidik dapat mentransferkan

kemampuannya, sehingga dapat membuat peserta didik menjadi seorang pembelajar yang efektif dan efisien. Penguasaan *learn how to learn* akan mendorong siswa untuk mengembangkan kompetensi yang diinginkan.

Dalam proses belajar mengajar ada banyak factor yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran di antaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode, dan media pembelajaran. Pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam pembelajaran sering kali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Banyak waktu, tenaga, dan biaya yang terbuang sia-sia, sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi gangguan dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Hal

tersebut di atas masih sering dijumpai pada proses pembelajaran selama ini.

Perkembangan teknologi internet, gawai, dan *medsos* yang begitu revolusioner membuat banyak pihak terkaget-kaget. Mereka tidak siap dengan dampak-dampak yang ditimbulkannya. Ironis, guru di era *paperless* masih harus kewalahan disibukkan dengan urusan kertas administrasi. Jangankan memperhatikan para peserta didik, untuk memperhatikan diri sendiri saja tak ada waktu. Itulah salah satu kontradiksi kehidupan guru pada era milenial.

Milenial merupakan generasi yang mulai dewasa pada era millennium abad ke-21. Generasi yang lahir akhir 1980-an hingga awal 2000-an. Mereka kini berusia antara 18 hingga 30 tahun. Generasi milenial berbeda dengan generasi X dan *babby boomers* yang lebih tua. Mereka lebih akrab dan fasih dengan teknologi berbasis digital dan internet. Mereka pengguna aktif internet. Keakraban dan kefasihan dengan teknologi internet merupakan penentu karakteristik generasi milenial. Serba cepat, instan, menyukai kebaruan, dan terhubung membuat generasi ini sangat menghargai kreativitas, informalitas, fleksibilitas, dan adaptabilitas.

Siapa pun, termasuk guru atau pendidik, yang ingin memperoleh simpati generasi ini mesti sungguh-sungguh memperhatikan karakteristik tersebut. Ada sejumlah aspek positif dan negatif di kalangan milenial. Generasi ini cenderung individualistik, *self-centered*, sehingga sangat fokus dan mementingkan diri sendiri.

Oleh karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media pembelajaran dapat mewakili pendidik menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Bila media pembelajaran ini dapat difungsikan secara tepat dan proporsional, maka proses pembelajaran akan dapat berkalan efektif.

Sehingga diperlukan sebuah upaya inovasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi PAI khususnya pokok bahasan sejarah tentang pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Abbasiyah dengan <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

memanfaatkan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud*. Dengan *prezi* berbasis *cloud* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menangani karakteristik peserta didik milenial abad 21 serta memaksimalkan keingintahuan belajar peserta didik terhadap pokok bahasan Abbasiyah pada materi PAI kelas VIII SMP.

II. Kajian Literatur

Secara bahasa media berarti pengantar [1], dalam hal ini media berfungsi untuk mengantarkan informasi sumber dan penerima. Intinya media bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran [2]. Membahas mengenai media pembelajaran dilihat dari pengertiannya adalah sarana pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran [3]. Ketika di dalam kelas media pembelajaran selain dapat meningkatkan kinerja pembelajaran juga memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa [4]. Hematnya, media pembelajaran adalah *tools* yang digunakan guru berdasarkan kebutuhannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka perlu diperlukan pengembangan media pembelajaran.

Prezi adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam mengemas perangkat pembelajaran dalam bentuk visual, selain mudah digunakan juga dapat didistribusikan kepada para siswa untuk dapat digunakan secara *online*.

Untuk dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* harus melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat akun *prezi*, pada pengembangan media pembelajaran *prezi* ini terlebih dahulu untuk membuat akun *prezi* sebagai syarat saat hendak membuat produk.
- b. Memilih *template* yang digunakan.

- c. Memodifikasi *template* yang akan digunakan.
- d. Mengumpulkan bahan materi yang hendak dijadikan media pembelajaran *prezi*.
- e. Merangkai seluruh bahan materi yang ada dengan memasukkan ke dalam *prezi*.
- f. Agar bisa digunakan secara *offline*, maka terlebih dahulu mengunduh aplikasi *prezi next*, dan membuka hasil media yang telah dibuat melalui aplikasi *prezi next* di *desktop*.

2. Karakteristik Media Pembelajaran *Prezi*

Prezi memiliki karakteristik yang hampir mirip dengan *powerpoint*, namun dalam *prezi* ini terdapat banyak *template* yang bisa diakses dan dimodifikasi dengan mudah dan fitur-fitur yang sangat bagus. Untuk dapat mengetahui bagaimana perbedaan karakteristik *prezi* dengan *powerpoint* (yang hampir semua kalangan pernah menggunakan *software* ini) adalah sebagai berikut [5]:

Prezi	Powerpoint
1. Untuk menggunakan <i>prezi</i> , kita sebagai <i>user</i> harus memiliki akun terlebih dahulu.	Untuk menggunakan <i>powerpoint</i> , kita sebagai <i>user</i> tidak harus memiliki akun <i>powerpoint</i> terlebih dahulu.
2. <i>Prezi</i> digunakan dan dibuat dalam keadaan <i>online</i> (menggunakan Internet).	<i>Powerpoint</i> digunakan dalam keadaan <i>offline</i> .
3. <i>Prezi</i> memiliki berbagai macam lisensi tema yang lebih bervariasi	<i>Powerpoint</i> hanya memiliki tema yang sederhana.
4. Digunakan dalam bentuk <i>slide</i> juga, namun di atas kanvas virtual.	Tidak ada batasan penggunaan

5. Programnya dilengkapi dengan (ZUI) <i>en: Zooming Interface</i> , yang memungkinkan <i>user</i> untuk bias memperbesar dan memperkecil layar presentasi.	Animasi <i>slide</i> lebih banyak dibandingkan <i>prezi</i> .
6. Untuk penggunaan <i>prezi</i> dalam jangka waktu lama harus bayar, sedangkan untuk versi publik dibatasi penggunaannya selama 30 hari.	Proses instalasi bias <i>online</i> dan juga <i>offline</i> .
7. <i>Prezi</i> lebih mudah digunakan.	Proses <i>editing</i> cepat, karena <i>offline</i> .
8. Proses instalasi harus <i>online</i> .	Tersimpan langsung di computer atau laptop.
9. Proses <i>editing</i> lama, tergantung kekuatan jaringan internet (karena <i>online</i>).	
10. Data <i>editing</i> tersimpan di <i>Web</i> (memungkinkan dilihat oleh orang lain di dunia maya).	

Prezi juga dapat dikembangkan menjadi sebuah media yang menarik dan interaktif karena memiliki keunggulan. Menurut Brian & Alyson (2010) program presentasi *prezi* memiliki banyak kelebihan, diantaranya [6]:

- 1) *Prezi* memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke dalam satu presentasi tunggal.

2) *Prezi* memiliki konsep yang hampir sama seperti *mind mapping* sehingga pengguna dapat melihat semua elemen presentasi secara keseluruhan.

3) *Prezi* dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi yang dinamis dan informatif, sebab tersedia banyak template.

4) *Prezi* dapat diakses secara online maupun offline.

5) Pengguna dapat menyisipkan konten atau isi dalam ukuran yang besar.

6) Pengguna dapat fokus pada konten yang berbeda dengan menggunakan fitur zooming dan panning. Konten dapat diperbesar sesuai keinginan pengguna sehingga detail konten dapat tersampaikan dengan baik.

7) *Prezi* merupakan program presentasi berbasis internet sehingga memungkinkan pengguna dapat berbagi hasil karyanya.

Dalam penggunaannya di dalam kelas, Quisto dkk memberikan gambaran keunggulan penggunaan *prezi* bahwa [7]:

“*Prezi* memungkinkan penciptaan *linear* dan *nonlinear* presentasi. Desainer memiliki pilihan untuk membuat jalur yang menciptakan presentasi *linier* atau dapat klik pada objek yang berbeda dalam presentasi untuk presentasi *nonlinier*. Dengan mengubah ukuran dan posisi objek, desainer dapat secara visual menggambarkan hubungan antara konsep-konsep dalam presentasi untuk membantu siswa memahami potongan serta keseluruhan materi. *Prezi* juga menawarkan kemampuan bagi siswa untuk berkolaborasi dalam kelas ketika menggunakan program *online*. Hingga delapan orang dapat mengedit *Prezi* pada waktu yang sama. Bagi para pendidik dalam kelas yang besar, ini bisa dicapai dengan membagi siswa dalam kelompok. Hal ini memungkinkan untuk membangun penyampaian materi dari pengetahuan siswa, yang dapat mengatasi terhadap gaya belajar siswa yang berbeda. *Prezi* dibuat lebih mudah diakses bagi siswa dan guru <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

melalui format *online* gratis. Siswa dapat melihat *Prezi* selama dan setelah kelas dengan menggunakan link *online*.”

Oleh karena itu, meskipun pembelajaran telah usai, materi yang dibuat menggunakan *prezi* dapat diakses kembali secara *online* oleh siswa maupun *netizen* di dunia maya dapat melihat dan mempelajarinya. Sehingga pembelajaran tidak terjadi hanya di dalam kelas saja, akan tetapi di luar kelas pun dapat terjadi proses pembelajaran.

Selain unggul, *prezi* juga mempunyai kekurangan, penelitian yang dilakukan oleh Brian & Alyson juga menjelaskan mengenai kelemahan-kelemahan yang dimiliki program *prezi*. Kelemahan program *prezi* tersebut di antaranya [8]:

1) Perbedaan fasilitas pada akun *prezi* yang berlangganan dan akun yang tidak berbayar membuat pengguna akun tak berbayar menjadi terbatas pada penggunaan template.

2) *Prezi* merupakan program presentasi berbasis internet yang memungkinkan pengguna menyisipkan berbagai macam konten dalam berbagai macam ukuran mengharuskan pengguna memiliki akses internet yang cepat dan stabil.

3) *Prezi* membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang mendukung. Pengguna harus memperbarui perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat mendukung program *prezi*.

III. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif ini digunakan untuk mendapatkan data tentang pemanfaatan media pembelajaran *prez* berbasis *cloud* pada materi PAI bahasan Abbasiyah. Penelitian ini dilaksanakan di kecamatan Cibungbulang Kabupaten Bogor di SMPN 1 Cibungbulang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMPN 1 Cibungbulang-Bogor yaitu kelas 8-2 berjumlah 30 siswa dan 8-8 berjumlah 25

siswa. Sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil kegiatan penilaian diri terhadap lembar angket materi PAI pada media pembelajaran *prezi*.

Dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan pengembangan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI dengan melalui beberapa tahapan di antaranya 1) Analisis Kebutuhan, 2) Pengembangan Media, 3) Pemanfaatan Media *Prezi*. Setelah dimanfaatkan, ditentukan variabel penelitian yaitu sebagai berikut [9]:

1. Explore
2. Discover
3. Adventurous
4. Questioning

Dalam melaksanakan penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui teknik kuesioner (questionnaire).

IV. Pembahasan

Kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *Prezi* adalah adanya upaya melakukan analisis kebutuhan.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilaksanakan adalah melakukan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti guna melihat keadaan sekolah untuk bahan penelitian selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti peroleh pada 2 April 2019 yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya mengenai media pembelajaran *Prezi*. Pada kegiatan pembelajaran peneliti melihat bahwa siswa mudah bosan dan mudah teralih fokusnya dikarenakan tidak terlihat inovasi yang baru pada saat proses pembelajaran berupa media pembelajaran baru maupun dari segi metode pembelajaran, selain kurangnya penggunaan media pembelajaran, pada proses pembelajaran hanya sekedar penyampaian materi pembelajaran, kurangnya eksplorasi materi PAI yang berkaitan karakter rasa ingin tahu siswa.

Guru tidak lebih dari penyampai informasi materi pembelajaran yang ada pada buku bahan ajar saja kurang disertai dengan keingintahuan siswa pada pembelajaran PAI, dan mengenai karakter rasa ingin tahu siswa pun masih minim, masih kurang terlihat siswa-siswi yang senang dan ingin lebih tahu tentang pembelajaran PAI pada saat proses pembelajaran maupun pada jam istirahat sehingga perlunya peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa terlebih mengenai keingintahuan siswa pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka peneliti dapat menyimpulkan adanya keperluan yang sangat penting terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif agar siswa tidak mudah bosan dan tidak mudah hilang fokus pada saat proses pembelajaran PAI. Media pembelajaran PAI jika dilihat dari kebutuhan siswa-siswi di sekolah tersebut yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI.

Pemanfaatan media pembelajaran pada materi PAI ini dipastikan sangat dibutuhkan agar pada saat proses pembelajaran, guru dapat mengeksplor pembelajaran PAI dan agar peserta didik paham mengenai materi PAI.

2. Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran *Prezi* Berbasis *Cloud* Pada Materi PAI Bahasan Abbasiyah

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI. Setelah melakukan analisis kebutuhan maka tahap selanjutnya pengembang membuat produk. Pembuatan produk ini diawali dengan memilih materi yang akan dipelajari pada media pembelajaran PAI. Materi pembelajaran PAI yang diambil pada produk ini yaitu BAB 13 Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah. Sumber pengambilan materi yang digunakan yaitu buku paket PAI pedoman guru kelas VIII dan buku paket PAI siswa kelas VIII. Pemilihan materi yang diambil menyesuaikan dengan materi yang sulit dipelajari di sekolah yang diteliti.

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* yaitu:

- Membuat akun *prezi*, pada pengembangan media pembelajaran *prezi* ini terlebih dahulu untuk membuat akun *prezi* sebagai syarat saat hendak membuat produk.
- Memilih *template* yang digunakan.
- Memodifikasi *template* yang akan digunakan.
- Mengumpulkan bahan materi yang hendak dijadikan media pembelajaran *prezi*.
- Merangkai seluruh bahan materi yang ada dengan memasukkan ke dalam *prezi*.
- Agar bisa digunakan secara *offline*, maka terlebih dahulu mengunduh aplikasi *prezi next*, dan membuka hasil media yang telah dibuat melalui aplikasi *prezi next* di *desktop*.

Berikut adalah tampilan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI bahasan Abbasiyah yang telah dikembangkan:



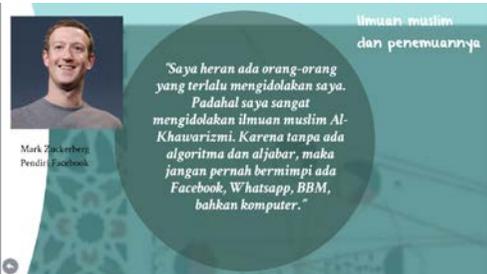
Gambar 1. Tampilan Halaman Depan



Gambar 2. Ayat Al-Qur'an Pada Materi



Gambar 3. Tampilan Halaman Pada Materi



Gambar 4. Tampilan Testimoni Tokoh Pada Materi



Gambar 5. Hubungan Materi Dengan Kehidupan Sehari-Hari



Gambar 6. Hubungan Materi Dengan Kehidupan Sehari-Hari



Gambar 7. Tampilan Latihan Soal



Gambar 8. Tampilan Latihan Soal



Gambar 9. Tampilan Profil Pengembang

3. Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran *Prezi* Berbasis *Cloud* Pada Materi PAI Bahasan Abbasiyah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII SMPN 1 Cibungbulang dapat dikatakan bahwa keingintahuan peserta didik sangat baik pada empat komponen penilaian angket penilaian diri yaitu *explore*, *discover*, *adventurous*, dan *questioning* setelah memanfaatkan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI.

Berikut hasil perhitungan analisis deksriptif dari variabel pemanfaatan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI bahasan

Abbasiyah dengan indikator menumbuhkan karakter rasa ingin tahu dalam belajar:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Indikator Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Belajar

Variabel	Pernyataan	Jumlah Skor	
		8-2	8-6
Explore	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , apabila saya mengalami kesulitan memahami materi PAI, maka saya mencari solusi dengan membaca buku referensi	120	100
	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya membaca buku PAI untuk lebih memahami materi yang sedang dipelajari	132	122
	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya mencari Tafsir jika menjumpai hal-hal yang tidak dimengerti	135	103
Discover	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya mencari di internet mengenai pelajaran PAI yang belum saya tahu	121	109
	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya mencari pengetahuan baru melalui membaca buku tentang agama selain buku PAI referensi sekolah (buku LKS dan buku paket PAI)	124	105
	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya mengikuti kegiatan keagamaan di luar sekolah seperti pengajian atau majelis ta'lim	139	121
Adventurous	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya berusaha untuk belajar kembali apa yang telah dipelajari untuk persiapan mempelajari materi berikutnya	118	108
	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya berusaha menemukan hubungan konsep sebelumnya dengan konsep baru yang sedang dipelajari	99	97

	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya merasa senang untuk mencari tahu pengetahuan agama untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari	140	118
Questioning	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya bertanya pada guru jika yang guru sampaikan beda dengan apa yang saya pikirkan	112	106
	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya berdiskusi dengan teman saya untuk memahami materi PAI	132	109
	Setelah menggunakan <i>prezi</i> , saya bertanya pada guru jika ada yang tidak dimengerti	138	119
Total		1510	1317
Presentase		83.9 %	87.8 %
Nilai Pemanfaatan		85.8%	

Berdasarkan tabel 1 di atas maka diperoleh nilai 85.8% yang berarti bahwa nilai pemanfaatan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI bahasan Abbasiyah di kelas VIII-2 dan VIII-6 SMPN 1 Cibungbulang adalah 85.8% dari yang diharapkan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizatul Muslimah, Mahasiswi Universitas Ibn Khaldun Bogor yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*” yang terbit pada tahun 2018 [10].

Tumbuhnya karakter rasa ingin tahu tersebut tentunya sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran *prezi*, karena pemanfaatan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* yang dilakukan oleh guru sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif *prezi* dan karakteristik peserta didik milenial yaitu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemanfaatan produk media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI bahasan Abbasiyah maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran *Prezi* berbasis *Cloud* Pada Materi PAI

Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran *Prezi* berbasis *Cloud* Pada Materi PAI ini diawali dengan menganalisis kebutuhan pada sekolah maupun siswa sebelum mengembangkan produk, setelah mendapatkan hasil dari analisis kebutuhan maka selanjutnya hasil tersebut dirancang untuk pembuatan produk, perancangan produk ini seperti pemilihan materi, pemilihan desain yang akan digunakan pada produk, selanjutnya pembuatan produk media pembelajaran interaktif *Prezi* berbasis *Cloud* pada materi PAI pokok bahasan pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Abbasiyah. Setelah produk yang dikembangkan dirancang dan dibuat tahap selanjutnya yaitu pemanfaatan Media Pembelajaran *Prezi* berbasis *Cloud* Pada Materi PAI pokok bahasan pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Abbasiyah.

2. Hasil Analisis Angket Penilaian Diri Siswa Setelah memanfaatkan Media Pembelajaran *Prezi* berbasis *Cloud* Pada Materi PAI

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai pemanfaatan media pembelajaran *prezi* berbasis *cloud* pada materi PAI bahasan Abbasiyah dengan variabel penelitian yaitu *explore*, *discover*, *adventurous*, dan *questioning* di kelas 8-2 sebesar 87.8% dan di kelas 8-6 sebesar 83.9%, sehingga didapatkan rata-rata dari kedua kelas tersebut yaitu sebesar 85.85% dari nilai yang diharapkan, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan media pembelajaran berbasis *cloud* dapat membantu guru dalam pembelajaran materi PAI kelas VIII SMP pokok bahasan pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih kepada Ketua Yayasan Penyelenggara Lembaga Pendidikan Tinggi Universitas Ibn Khaldun Bogor dan Fakultas Agama Islam Universitas Ibn Khaldun Bogor serta Dosen Pembimbing, dan tak lupa

pihak sekolah SMPN 1 Cibungbulang atas segala dukungan dan fasilitas yang sangat membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2017.
- [2] Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2014.
- [3] Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2014.
- [4] Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.
- [5] Rusyfan, Zurrahma, *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini Untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Pebisnis*, Bandung: Informatika, 2016.
- [6] Firdausa, Ambar Rizqi, “*Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene dan Keselamatan Kerja Di SMKN 4 Surakarta*”, Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- [7] Firdausa, Ambar Rizqi, “*Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene dan Keselamatan Kerja Di SMKN 4 Surakarta*”, Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- [8] Firdausa, Ambar Rizqi, “*Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene dan Keselamatan Kerja Di SMKN 4 Surakarta*”, Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- [9] Kashdan, Todd B., Stikma, Melissa C., & Disabato, David J., “The Five-Dimensional Curiosity Scale: Capturing the Bandwidth of Curiosity and Identifying Four Unique Subgroups of Curious People”, Elsevier: Journal of Research in Personality, 73, 130-149, 2017.
- [10] Muslimah, F., Triwoelandari, R., Sutisna, “Pengaruh Media Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”, Proceeding ACoMT: The 1st Annual Conference on Madrasah Teachers. 244-252, 2018.