

**PENGARUH MEDIA PRESENTASI *PREZI* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

Mardiansyah, Syaiful M. dan Muhammad Basri

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704947, faximile (0721) 704624

E-mail: afkaraflah@gmail.com

Hp. 0895360589655

This research was conducted in SMA Negeri 13 Bandar Lampung with the aim to know a positive and significant influence of Prezi presentations media. The methodology used in this research was experiments with Post-test only control group design. Data was collected with the test in the form of multiple choice questions. Then, the collected data was processed manually by using the formula Eta Correlation. The results of data analysis shows that there is a positive and significant influence of Prezi presentations media to the results on Student learning outcome of class XI in History lesson.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *Prezi*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan desain *Post-test only control group*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes berupa soal pilihan ganda. Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah secara manual menggunakan rumus *Korelasi Eta*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *Prezi* terhadap hasil belajar siswa Kelas XI IPA pada Mata Pelajaran Sejarah.

Kata kunci : hasil, prezi, sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004:34).

Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan yang memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang di dalamnya berlangsung proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling mendasar dalam pendidikan. Kegiatan belajar mengajar melibatkan beberapa komponen, yaitu siswa, guru, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun pemahaman terhadap informasi atau pengalaman. Informasi atau pengalaman tersebut diperoleh siswa dari hasil komunikasi dengan guru melalui media tertentu. Oleh karena itu, guru berperan penting untuk menciptakan situasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kompetensinya. Selain itu, guru diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang bervariasi agar menarik dan merangsang keaktifan siswa. Untuk itu, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menerapkan media dan model pembelajaran yang tepat, guna menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Melalui situasi pembelajaran yang efektif ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan tujuantujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai. Kualitas pendidikan tercermin pada hasil belajar siswa yang digambarkan dengan perilaku dan nilai yang

diperoleh di sekolah. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Dra. Bajawati, M.Pd selaku guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung tanggal 18-21 Januari 2016 bahwa proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas baik secara langsung maupun via *Online*. Media pembelajaran sudah dibuat oleh guru antara lain *Power Point*, gambar, video, *Prezi*, bahkan siswa telah dikenalkan belajar secara *Online* tanpa harus bertatap muka langsung dengan guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *quiper*, namun penggunaan media sebagai sarana penyampai informasi dalam proses pembelajaran masih jarang dimanfaatkan, karena banyaknya hambatan dalam menggunakan media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi.

Untuk melihat nilai hasil belajar siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung, peneliti mengambil nilai hasil belajar pada ujian Semester Ganjil. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Senin, 18 Januari 2016, didapatkan bahwa Hasil belajar siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung masih rendah karena sebagian besar nilainya berada di bawah standar KKM yaitu 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas XI IPA di SMA N 13 Bandar Lampung masih rendah.

Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung TA 2015/2016.

No	Kelas	Interval Nilai	
		0-75	75-100
1	XI IPA 1	12	26
2	XI IPA 2	21	19
3	XI IPA 3	28	12
4	XI IPA 4	14	24
Jumlah Siswa		75	81
Persentase (%)		48,08	51,92

Sumber: Data Hasil Ujian Semester Ganjil Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa Hasil Belajar Sejarah siswa Kelas XI IPA masih tergolong rendah yaitu siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang berlaku di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yaitu 75 itu berarti hanya 81 siswa dari jumlah seluruh siswa Kelas XI IPA 156 siswa atau hanya 51,92% yang mencapai KKM dan sebanyak 75 siswa atau 48,08% siswa tidak mencapai nilai KKM.

Sebagaimana pendapat Djamarah (2006:128) “apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65 % dikuasai oleh siswa maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah”. Rendahnya hasil belajar siswa ini dimungkinkan berbagai faktor internal maupun eksternal yaitu metode pembelajaran, media sebagai alat pembelajaran, minat siswa dalam belajar dan sebagainya.

Sejarah merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai siswa agar mereka mampu mengenali bagaimana peristiwa dan kehidupan manusia yang pernah terjadi dari waktu ke waktu, proses pembelajaran sejarah sebaiknya disertai dengan adanya bukti atau visualisasi dari isi materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya mendengar suatu kisah, tokoh, benda dan sebagainya namun siswa dapat melihat keadaan yang terjadi dengan memperlihatkan fakta ataupun bukti sesungguhnya yang ditampilkan pada media sehingga siswa mampu mengenali dan memahami objek Sejarah lebih baik.

Berdasarkan karakteristik Pembelajaran Sejarah tersebut, maka guru dituntut agar mampu mengembangkan keterampilan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dalam menentukan hasil belajar siswa. artinya, siswa akan mendapat hasil yang optimal bila proses pembelajarannya menggunakan media yang sesuai dengan materi atau bahan ajar (Daryanto, 2013:16).

Mengingat pentingnya upaya dalam meningkatkan hasil belajar, maka upaya meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dilakukan. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yaitu media *Prezi*.

Dini Melida (2014:24) menyatakan bahwa “Media presentasi *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi yang hampir sama seperti *Power Point*, tetapi memiliki kelebihan lain yang berupa *Zooming*

User Interface (ZUI), yang memungkinkan pengguna *Prezi* bisa untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka dengan kolaborasi dan warna-warni yang menarik melalui *slide* yang disediakan. Selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas *virtual*. Ketika menggunakan *Prezi* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa serta mata pelajaran yang lainnya.”

Media pembelajaran *Prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan kanvas *virtual* yang dapat ditampilkan secara *online* maupun *offline*, sehingga mampu menampilkan konsep yang akan dijelaskan secara keseluruhan kepada siswa. kemudian *Prezi* juga dapat mengeksplorasi bagian kanvas hingga bagian yang terkecil, sehingga konsep utama yang ingin ditampilkan terlihat jelas. Media pembelajaran *Prezi* membuat presentasi terlihat menjadi lebih dinamis, karena kanvas dapat lebih mudah di perbesar ataupun diperkecil, bahkan diputar 360 derajat. Selain itu juga media *Prezi* berbasis *adobe air*, sehingga video maupun animasi *flash* dapat dijalankan dengan lebih ringan. dengan kreativitas pembuatan media *Prezi* mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan karakteristik Media Presentasi *Prezi*, media tersebut diharapkan mampu meningkatkan keingintahuan siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran

sehingga hasil belajar kognitif yang diperoleh menjadi optimal.

Berkaitan dengan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penelitian ini mengambil judul “Pengaruh media Presentasi *Prezi* terhadap hasil belajar siswa Kelas XI IPA pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

Tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui adanya pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *Prezi* terhadap hasil belajar sejarah siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.”

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta 1995:849) adalah “Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang ,benda) yang ikut membentuk watak ,kepercayaan,atau perbuatan seseorang”. Menurut Surakhmad (1998:7) menyatakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya”. Bila ditinjau dari pengertian di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

Siswa memiliki organ penginderaan yang berfungsi untuk menangkap rangsangan, organ pengindraan ini sering disebut panca indra. Pada setiap indera memiliki daya serap yang berbeda mengenai stimulus yang diterimanya. Wiroatmojo dan Sasonohardjo (2002:2) mengatakan bahwa daya

serap panca indera adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Kepekaan Panca Indera

INDERA	PERSENTASE
Penglihatan	82 %
Pendengaran	11 %
Peraba	3,50 %
Perasa	2,50 %
Pencium	1 %

Sumber: (Wiroatmojo dan Sasonohardjo. 2002:2)

Berdasarkan tabel di atas terlihat distribusi mengenai persentase masing masing indera dalam kepekaannya merespon stimulus. Idealnya suatu pembelajaran dapat menggunakan pancar indera tersebut sehingga dapat menjadikan daya serap peserta didik akan materi pembelajaran lebih bervariasi dan lengkap, namun ada kalanya beberapa indera dalam pembelajaran tidak dipergunakan karena tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media presentasi pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru sebagai alat bantu penyampaian materinya, karena media pembelajaran ini memiliki konsep yang mendekati pemanfaatan semua panca indera.

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sunarto (2005 Dalam Sutirman, 2014: 15) menyatakan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2011:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa

mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Jadi media pembelajaran secara garis besar dapat diartikan sebagai alat atau wahana fisik yang mengandung materi pendidikan di dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta kemauan siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pemanfaatan media dalam Pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi lebih menarik dan menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa. Ada beberapa aplikasi yang bisa guru gunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat presentasi. Salah satu aplikasi baru yang memiliki tampilan *fresh*, unik, menarik, dan memiliki kecanggihan dalam memperbesar serta memperkecil tampilan adalah *zooming presentation* yang digunakan oleh aplikasi *Prezi*.

Prezi merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet atau *software as a service (SaaS)* yang digunakan sebagai media presentasi dan juga alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* dapat digunakan untuk membuat presentasi linier maupun nonlinier. Media *Prezi* dapat menampilkan foto dan *video*, tampilan dapat *zoom in* dan *zoom*

out, selain itu *Prezi* juga dapat menampilkan *Power Point* serta dapat memilih latar *Prezi* sesuai keinginan. Media *Prezi* juga murah, praktis dan fleksibel karena dapat disimpan dan dibawa kemana saja, dapat digunakan dengan *versi online* maupun *offline* hanya memerlukan perangkat komputer atau tablet serta jaringan internet (*versi online*).

Menurut I Putu Wisnu. Saputra (2011 : 138) *Prezi* menjadi lebih unggul dari media presentasi lain seperti *Power Point* karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *Prezi* bisa untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi dengan kolaborasi dan warna-warna yang menarik melalui *slide* yang disediakan. Media *Prezi* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat presentasi yang lebih kreatif dan inovatif dalam bentuk *linier* berupa presentasi terstruktur maupun *nonlinier*.

Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media *Prezi* adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna media *Prezi* bisa memperbesar atau memperkecil tampilan ketika mempresentasikan materi sehingga siswa mampu memperhatikan setiap *slide* dengan mendetail.

Daryanto (2013:51) berpendapat bahwa media presentasi *Prezi* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Mempunyai tampilan *slide* yang beragam dan menarik.
- b. Tidak perlu berpindah satu *slide* ke *slide* yang lain, karena semua ada dalam satu layar dan jika ingin berpindah maka cukup menekan tombol kanvas

besar dalam tampilan sesuai dengan urutan materi.

- c. Dapat menggabungkan gambar, bunyi, teks, dan video dalam satu tampilan.
- d. Memiliki fasilitas *zoom in* dan *zoom out*, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail.
- e. Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*.

Daryanto (2013: 53) mengungkapkan beberapa alasan bahwa media presentasi *Prezi* perlu digunakan di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran presentasi *Prezi* dapat mengubah paradigma dalam proses belajar mengajar, dari keadaan semula menganggap guru sebagai pusat pembelajaran berubah menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa.
- b. Media pembelajaran presentasi *Prezi* merupakan media pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif, sehingga secara terus menerus akan melibatkan interaksi antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran.

Dari kelebihan yang telah diuraikan di atas, Media Presentasi *Prezi* masih memiliki beberapa kelemahan ataupun kekurangan diantaranya:

- a. Merupakan *software Online* yang proses pembuatannya harus dalam keadaan *Online* dengan konduktivitas cepat,

- b. Jika menggunakan *Prezi* dekstop secara *offline* maka pilihan font dan warnanya terbatas,
- c. Presentasi tidak dapat di print, untuk mengakses *Prezi* selain tipe publik, yang lebih menarik dan inovatif dikenakan tarif ketika pembuatan akun *Prezi*.

Alasan dipilihnya media *Prezi* sebagai media pembelajaran pada penelitian eksperimen ini adalah: (1) penggunaan media *Prezi* dalam Pembelajaran Sejarah dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi tentang Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. (2) Tampilan *Prezi* yang dapat memperbesar atau menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas atau dibicarakan menjadikan fokus perhatian siswa tertuju pada aspek yang ditonjolkan, namun dengan tetap melihat aspek lain yang tetap tercantum dalam *Prezi*, (3) Kemudahannya dalam menyisipkan gambar, foto, ataupun video kedalam *slide* juga menunjang kemudahan dalam menyusun *slide* presentasi, (4) selain media *Prezi* dipresentasikan secara *online*, media ini juga dapat dipresentasikan secara *offline* dengan cara mengunduhnya ke komputer sehingga tidak memerlukan akses internet untuk menampilkan pada saat pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang menggambarkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil inilah yang akan menjadi ukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Djamarah (2008:45) mengatakan bahwa “hasil belajar

adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya.”

Kemampuan kognitif, kemampuan sensorik, kemampuan psikomotor, semua perubahan dibidang itu merupakan hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku. Untuk menilai dan mengukur keberhasilan siswa dipergunakan tes hasil belajar. Terdapat beberapa tes yang dilakukan guru, diantaranya: uji blok, ulangan harian, tes lisan saat pembelajaran berlangsung, tes mid semester dan tes akhir semester. Hasil dari tes tersebut berupa nilainilai yang pada akhirnya digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi.

Bloom dan kawan-kawannya mengembangkan perangkat tujuan pembelajaran yang berorientasi pada perilaku (*behavior objective*) yang dapat diukur dan diamati secara ilmiah mengenai ketiga kategori atau domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Jenjang kognitif menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi adalah sebagai berikut (dalam Oemar Hamalik, 2001:1316):

1. C1 (mengingat)

Tipe hasil belajar mengingat termasuk jenjang kognitif yang paling rendah. Namun, tipe ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

2. C2 (memahami)

Memahami yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa.

3. C3 (mengaplikasikan) saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu: menjalankan (*executing*), suatu prosedur rutin yang telah dipelajari sebelumnya, langkahlangkah yang diperlukan sudah tertentu dan juga dalam urutan tertentu.
4. C4 (menganalisis) Merupakan kecakapan kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan menganalisa diharapkan seseorang mempunyai kemampuan untuk memilih sebuah struktur informasi dan mengamati pengorganisasian bagian-bagian, sehingga keterkaitan antara ide dalam informasi tersebut menjadi tampak jelas.
5. C5 (mengevaluasi) Pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, dll.
6. C6 (mencipta) Yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk

perubahan tingkah laku secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2012:3). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design* dengan bentuk *Posstest Only Control Desain*, artinya pembelajaran dilakukan tanpa test awal, setelah proses pembelajaran dilakukan dengan media *Prezi* kemudian diujikan dengan materi soal yang telah dipelajari untuk mendapatkan data hasil belajar siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 4 Kelas dengan jumlah total 156 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012: 118).

Sampel penelitian dari populasi sebanyak 4 kelas diambil 2 kelas dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik yang dilakukan dengan mengambil sampel

berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik tertentu (Nasution, 2012: 98).

Tabel 3. Hasil Test pada Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung

Kelas	Jlh. Siswa	lulus (%)	Tidak lulus (%)
XI IPA 1	38	71,05	28,95
XI IPA 2	40	50	50
XI IPA 3	40	45	55
XI IPA 4	38	60,05	39,48

Sumber: Hasil olah data peneliti Tahun 2016

Dari data di atas pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu karakter dalam pengambilan sampel pada penelitian ini memiliki beberapa pertimbangan yang dianggap akan memudahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian yakni:

- 1) Jumlah anggota kelas
- 2) Nilai rata – rata UAS

Berdasarkan pada persentase kelulusan siswa yang diambil dari hasil test dengan soal ujian Semester ganjil, dari data didapat Kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3 yang memiliki persentase kelulusan yang mendekati sama dibanding dengan kelas lainya yakni 50 % dan 45 %, dan kedua kelas tersebut memiliki jumlah siswa yang sama yaitu 40 siswa setiap kelas serta diajar oleh guru dan masa pembelajaran yang sama. Oleh karena itu peneliti mengambil sampel berdasarkan data yang diperoleh yaitu Kelas XI IPA 2 sebagai Kelas Kontrol dan XI IPA 3 sebagai Kelas Eksperimen.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan homogenitas

diketahui bahwa data yang diuji telah memenuhi syarat analisis data, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Adapun hipotesis yang akan di uji kebenarannya adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *Prezi* terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

H1 : Ada pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *Prezi* terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

Untuk mengetahui pengaruh antar variabel dalam penelitian ini, maka digunakan prosedur statistik dengan rumus *Eta* (η) :

$$\eta = \sqrt{1 - \frac{\sum Y_T^2 - (N_1)(\bar{Y}_1)^2 - (N_2)(\bar{Y}_2)^2}{\sum Y_T^2 - (N_1 + N_2)(\bar{Y}_T)^2}}$$

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 48)

Untuk mencari signifikan pengaruh media terhadap hasil belajar kognitif siswa, menggunakan Uji *F* sebagai Berikut:

$$F = \frac{\eta^2(n - k)}{(1 - \eta^2)(k - 1)}$$

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 48)

Kriteria uji *F* menurut (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 48) apabila $F \leq F_{(v_1)(v_2)}$ maka H_1 ditolak dan apabila $F > F_{(v_1)(v_2)}$

maka H_1 diterima dengan $V1 = k1$.
 $V2 = nk$ dan taraf nyata 5% (0,05)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengadakan kegiatan pembelajaran menggunakan dua Kelas, Kelas XI IPA 3 sebagai Kelas Eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan media Presentasi *Prezi* dan Kelas XI IPA 2 sebagai Kelas Kontrol.

Pemilihan sampel penelitian sebagai Kelas Eksperimen menggunakan teknik *Purposive sampling*. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu diperkenalkan kepada siswa oleh guru Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yaitu Ibu Dra. Bajawati, M.Pd., setelah memperkenalkan diri, peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah belajar dengan menggunakan media Presentasi *Prezi*.

Materi yang peneliti sampaikan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah materi sejarah siswa Kelas XI IPA dengan pokok bahasan Pergerakan Kebangkitan Nasional Indonesia.

Berdasarkan hasil dari *Post-test* selama tiga kali pertemuan dan tiga kali tes, hasil belajar kognitif yang diperoleh dari setiap pertemuan berupa skor yang di ubah menjadi nilai dan dirataratakan Setelah itu nilai yang diperoleh dikategorikan berdasarkan kategori hasil belajar.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh kategori hasil belajar kognitif siswa pada Kelas Eksperimen yaitu kategori sangat baik sebanyak 18 siswa, kategori baik sebanyak 20 siswa, kategori cukup sebanyak 1 siswa, dan kategori kurang sebanyak

1 siswa. kategori hasil belajar kognitif siswa pada Kelas Kontrol yaitu kategori sangat baik sebanyak 10 siswa, kategori baik sebanyak 16 siswa, kategori cukup sebanyak 9 siswa, dan kategori kurang sebanyak 5 siswa

Setelah penelitian dilakukan dan diperoleh hasilnya, tahap lebih lanjut adalah dengan melakukan uji normalitas pada data yang diperoleh. Uji yang dilakukan dengan menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat* dengan ketentuan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $dk = k - 1$ dan taraf nyata 0,05 atau 5% maka data berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan pada data hasil belajar.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan pada Kelas eksperimen, pengujian untuk data hasil belajar diperoleh harga $\chi^2_{hitung} = 5,09$; $\chi^2_{tabel} = 7,81$ dengan taraf nyata 5% (0,05) sehingga data berdistribusi normal, dan uji normalitas yang telah dilakukan pada Kelas Kontrol data hasil belajar diperoleh harga $\chi^2_{hitung} = 3,73$; $\chi^2_{tabel} = 7,81$ sehingga data hasil belajar pada Kelas Kontrol berdistribusi normal.

Untuk uji homogenitas yang dilakukan didapatkan dengan formula

$$F_0 = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Dari perhitungan diperoleh hasil uji Fhitung sebesar 1,42 dengan Ftabel 1,72 pada taraf nyata 5%, dengan ketentuan Fhitung < Ftabel, sehingga data yang diperoleh dari kedua kelas memiliki varian sama atau homogen.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis yang didapat pada uji *Eta* adalah 0,41 sehingga terdapat pengaruh yang positif dengan kategori cukup dan hasil uji *F* yang didapat adalah Fhitung 15,5 > Ftabel 3,96 hal tersebut berarti pengaruh media

presentasi *Prezi* terhadap hasil belajar kognitif siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung signifikan. Hasil penelitian diketahui bahwa menggunakan media pembelajaran *Prezi* mampu berpengaruh pada hasil belajar siswa, selain hasil uji statistik hipotesis, data hasil belajar siswa yang menggunakan media *Prezi* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *Prezi* hal tersebut dapat dilihat dari jumlah hasil *Post-test* siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol yaitu 3103, 3 berbanding 2770 atau rata-rata hasil belajar siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol yaitu 77,58 berbanding 69,25. Hasil belajar menggunakan media *Prezi* pada penelitian ini menghasilkan siswa yang tuntas KKM sebanyak 28 siswa atau 70% dan yang tidak tuntas KKN sebanyak 12 siswa atau 30%, sedangkan pada Kelas Kontrol menghasilkan siswa yang tuntas KKM sebanyak 13 siswa atau 32,5% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 27 siswa atau 67,5%. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Prezi*, hasil belajar siswa lebih tinggi dikarenakan siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena guru menjelaskan pelajaran dengan media atau tampilan yang lebih menarik. Hal ini dapat dilihat karena media *Prezi* dapat sekaligus menyajikan garis besar pembelajaran sejarah pada materi Pergerakan Kebangkitan Nasional Indonesia tetap sekaligus detailnya secara bergantian sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh. Penyajian secara utuh dalam satu layar menjadikan siswa tidak mudah lupa dengan materi tersebut tetap yang sebelumnya telah

dipelajari. Guru dan murid dapat saling aktif dan komunikatif dalam kelas serta terdapat variasi belajar dalam kelas sehingga siswa tidak merasa bosan dan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa dapat menyerap materi lebih banyak dan secara otomatis hasil belajar mereka meningkat dengan sendirinya.

Dari penjelasan hasil penelitian di atas dapat dinyatakan bahwa untuk kompetensi dasar Pergerakan Kebangkitan Nasional Indonesia, penggunaan media presentasi *Prezi* dalam pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam media presentasi *Prezi*, siswa lebih memperhatikan penjelasan guru, dengan melihat media yang ditampilkan secara menarik menarik sehingga diharapkan siswa dapat menyerap materi lebih banyak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: ada pengaruh yang positif media pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar siswa Kelas XI IPA pada Mata Pelajaran Sejarah yaitu sebesar 0,41 %. Hal ini mengandung arti bahwa pengaruh media presentasi *Prezi* dikatakan memiliki pengaruh positif dengan kekuatan hubungan cukup atau sedang. Setelah dihitung menggunakan rumus uji *F* untuk mengetahui signifikan dari media presentasi *Prezi* diketahui hasil uji *F* yang didapat adalah sebesar 15,5 sehingga media *Prezi* memiliki signifikan karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} 3,96. Dari kedua Uji tersebut dapat disimpulkan bahwa media presentasi *Prezi* memiliki

pengaruh yang positif dan signifikan sehingga media presentasi Prezi ini khususnya pada materi Pergerakan Kebangkitan Nasional Indonesia Tahun 1908 dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah pada Kelas XI IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Melida, Dini, Masril dan Hufri. 2014. *Pengaruh Media Prezi The Zooming Presentations Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA N 12 Padang*. Dalam *Jurnal Pillar Of Physics Education*, Padang: Universitas Negeri Padang.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munib, Achmad, dkk. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES.
- Nasution, S. 2008. *Berbagi Pendekatan dalam proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Oemar, Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Penerbit Bumi.
- Poerwadarminta. 1995. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Saputra, I Putu. (2011). *Prezi The Zooming Presentations*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Surakhmad, Winarno. 1998. *Pengantar penelitian ilmiah: dasar, metode dan teknik*. Bandung: Tarsito.
- Sutirman. 2014. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiroatmodjo dan Sasonohardjo. 2002. *Media Pembelajaran (Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan)*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.