

**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**

(Skripsi)

Oleh:

Mardiansyah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

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

Oleh:

Mardiansyah

Kualitas pendidikan tercermin pada hasil belajar siswa yang digambarkan dengan perilaku dan nilai yang diperoleh di sekolah. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran, penggunaan media dapat memvisualisasikan materi lebih menarik dan menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa, salah satu media baru yang memiliki tampilan *fresh*, unik, menarik, dan memiliki kecanggihan dalam memperbesar serta memperkecil tampilan adalah media presentasi *Prezi*.

Berdasarkan Latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *prezi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *prezi* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *true eksperimental desing tipe post-tes only control group*.

Hasil analisis data yang telah dilakukan dengan uji *Eta* menunjukkan adanya pengaruh yang positif dengan nilai kekuatan hubungannya sebesar 0,407 yang memiliki arti cukup dan nilai signifikan menggunakan uji *F* sebesar 15,50 dengan F_{tabel} 3,96 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan media presentasi *prezi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

**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**

Oleh:

Mardiansyah

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **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**

Nama Mahasiswa : **Mardiansyah**

No. Pokok Mahasiswa : 1213033044

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004


Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19731120 200501 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah


Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

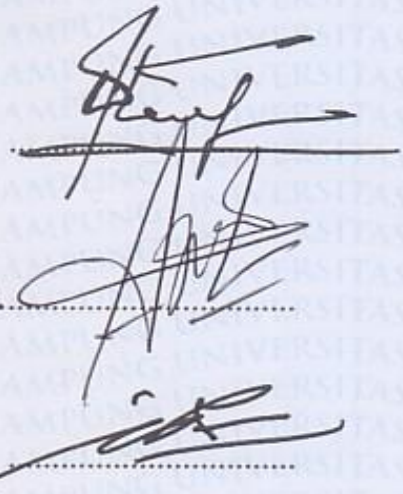
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Syaiful M, M.Si.**

Sekretaris : **Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Iskandar Syah, M.H.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Drs. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **24 Januari 2017**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardiansyah

NPM : 1213033044

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya yang berjudul “ 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” bukan hasil penjiplakan dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandarlampung, Januari 2017
Yang Menyatakan




Mardiansyah
NPM. 1213033044

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kelurahan Labuhan Dalam, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung pada tanggal 12 Maret 1993. Penulis adalah anak Keempat dari Tujuh bersaudara dari pasangan Bapak Samsudin dan Ibu Murtafiah, memiliki tiga orang kakak dan tiga orang adik.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 03 Kampung Baru Bandar Lampung tahun 2006, pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 20 Bandar Lampung tahun 2009, dan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 13 Bandar Lampung pada tahun 2012.

Melalui jalur SNMPTN Tertulis pada tahun 2012, penulis diterima di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.. Pada bulan Juli - September 2015, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Sumber Agung, Kecamatan Ngambur, Kabupaten Pesisir Barat dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 2 Ngambur.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam organisasi yaitu Baramuda HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS) pada periode 2012/2013,

FOKMA (Forum Komunikasi Mahasiswa dan Alumni Pendidikan Sejarah) sebagai Ketua Bidang Kerohanian pada periode 2014/2015, BIROHMAH (Bina Rohani Mahasiswa) sebagai Staf bidang HUMAS (Hubungan Masyarakat) pada periode 2014/2015, dan BEM FKIP (Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan) sebagai Staf Bidang Pendidikan pada periode 2014/2015.

MOTTO

*“Sesungguhnya Perbuatan tergantung Niatnya. Dan sesungguhnya setiap orang (akan dibalas) berdasarkan apa yang dia niatkan.”
(Hadist Riwayat Bukhari Muslim)*

*“Selain Kesungguhan niat serta ketaatan perbuatan, keadaan juga akan lebih berpihak kepada yang tidak pernah menyerah”
(Deva Mahendra)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil' aalamiin.

*Segala Puji Bagi Allah SWT, Dzat Yang Maha Sempurna
Sholawat serta Salam selalu tercurah kepada Uswatun Hasanah Rasulullah
Muhammad SAW.*

**Dengan kerendahan hati dan rasa sayang yang tiada henti,
kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta, kasih sayang,
dan terima kasihku kepada:**

- ❖ Kedua orang tua tercinta Ibuku (Murtafiah) dan Almarhum Ayahku (Samsudin), yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh cinta kasih dan pengorbanan yang tulus serta selalu mendoakan yang terbaik untuk keberhasilan dan kebahagiaanku.
- ❖ Kakak dan Adikku yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan semangat padaku.
- ❖ Seluruh keluarga besar yang terus memberikan do'anya untukku, terima kasih.
- ❖ Para pendidik yang telah mengajar dan mendidik dengan penuh kesabaran.
- ❖ Semua sahabat-sahabatku yang begitu tulus menyayangiku dengan segala kekuranganku, dan ikut mewarnai kehidupanku.
- ❖ Almamater Universitas Lampung tercinta.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Presentasi *Prezi* terhadap Hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Sejarah Tahun Pelajaran 2015/2016".

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus ikhlas kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Bapak Drs. Syaiful M., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan Pembimbing Akademik serta Pembimbing I yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dan menjadi lebih baik.
7. Bapak Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini selesai dan menjadi lebih baik.
8. Bapak Drs. Iskandar Syah, M.H., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran, semangat serta motivasi kepada penulis.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf di Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis : Drs. Wakidi, M.Hum., Drs. Ali Imron, M.Hum., Drs. Maskun, M.H., Drs. Tontowi, M.Si., Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum., Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum., Suparman Arif, S.Pd, M.Pd., Myristica Imanita, S.Pd, M.Pd., Cheri Saputra, S.Pd, M.Pd., dan Marjius Insani, M.Pd.
10. Bapak Drs. Triatmo, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 13 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Ibu Dra. Bajawati, M.Pd, selaku guru mitra yang telah banyak membantu dalam penelitian.
12. Siswa-siswi kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

13. Sahabat-sahabatku: Dwita Putri Sirait, Indra Jaka Satria, Budi Kurniadi, Elvan Fisca, Faisal Anwar, Edo Frandika, Andre Batak, Agung Cina, Hilman Padang, Kus Jawa, Andi Palembang, Dwi Jawa, teristimewa: Livindita, Sahabat-sahabat seperjuanganku: Yogi, Ilham, Nandar, Indra, Egi, Ody, Akh Agung, Akh Nando, Akh Dwi Santoso, Akh Deni satria, Akh Agus Mastrianto, Akh Rohim, Akh Bahtiar, Akh Ari, Akh Dani, Akh Farash, Akh Endri, Akh Rian, Akh Carta, Akh Rio, Kurnia Illahi, Tri Putra, Nyunyai, Andalush, dan seluruh angkatan 2012 serta Kakak-Adik di Program Studi Pendidikan Sejarah terima kasih untuk motivasi dan ilmunya.
14. Sahabat-sahabat Kuliah Kerja Nyata 2015 di Pekon Sumber Agung, Kecamatan Ngambur, Kabupaten Pesisir Barat dan PPL di SMP Negeri 2 Ngambur: Ferdiansyah, Resti, Leni, Evoy, Eno, Ika, Atul, Laudia, Yani terimakasih atas kebersamaan selama kurang lebih dua bulan yang penuh makna dan kenangan.
15. Teman-teman satu Pembimbing Akademik: Wayan , Iban, Icha, Ika, Indra, Krisna, Landroma, Lia.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga dengan kebaikan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin ya Robbal ‘Aalamiin.

Bandarlampung, Januari 2017
Penulis

Mardiansyah
NPM. 1213033044

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
Referensi	

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Konsep Pengaruh	9
2.1.2 Media Pembelajaran	9
2.1.2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran	9
2.1.2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2.3 Fungsi dan Manfaat Media	11
2.1.2.4 Media Presentasi Prezi	12
2.1.2.5 Panduan Oprasional Media <i>Prezi</i>	14
2.1.3 Hasil Belajar	19
2.1.4 Penelitian Yang Relevan	21
2.2 Kerangka Pikir	22
2.3 Paradigma	23
2.4 Anggapan Dasar Hipotesis	23
2.5 Hipotesis	24
Referensi	

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan sampel.....	27
3.3.1 Populasi.....	27

3.3.2 Sampel.....	28
3.4 Variabel Penelitian.....	29
3.5 Defenisi Oprasional Variabel.....	29
3.6 Jenis dan Teknik pengumpulan Data.....	30
3.7 Langkah-Langkah Penelitian.....	32
3.8 Langkah-Langkah Penelitian.....	32
3.9 Uji Persyaratan Instrumen.....	33
3.9.1 Uji Validitas.....	34
3.9.2 Uji Reabelitas.....	34
3.9.3 Tingkat Kesukaran.....	36
3.9.4 Daya Pembeda.....	36
3.10 Uji Persyaratan Analisis Data.....	38
3.10.1 Penskoran hasil Post-test.....	38
3.10.2 Pengkonversian skor ke nilai.....	38
3.10.3 Uji Normalitas.....	39
3.10.4 Uji Homogenitas.....	40
3.11 Teknik Analisis Data.....	41
3.11.1 Pengujian Hipotesis.....	41

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	44
4.1.1 Profil SMA Negeri 13 Bandar Lampung.....	44
4.1.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	44
4.1.1.2 Sejarah SMA Negeri 13 B.Lampung.....	45
4.1.1.3 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	46
4.1.1.4 situasi dan kondisi Sekolah.....	47
4.1.1.5 Fasilitas Sekolah.....	48
4.1.1.6 Proses Belajar Mengajar.....	49
4.1.1.7 kondisi siswa, guru dan pegawai sekolah.....	50
4.1.1.8 Struktur Organisasi sekolah.....	51
4.1.1.9 Kegiatan Ekstrakurikuler.....	53
4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	54
4.1.2.1 Kelas Eksperimen.....	55
4.1.2.2 Kelas Kontrol.....	60
4.1.3 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	64
4.1.3.1 Hasil penskoran Post-test.....	64
4.1.3.2 Hasil pengkonversian skor ke nilai.....	67
4.1.3.3 Data Hasil Penelitian kelas eksperimen.....	70
4.1.3.4 Data Hasil Penelitian kelas kontrol.....	72
4.1.3.5 Hasil Uji Normalitas.....	78
4.1.3.6 Hasil Uji Homogenitas.....	79
4.1.5 Hasil Uji Hipotesis.....	81
4.2 Pembahasan.....	86

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	90

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Mata pelajaran Sejarah Siswa kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung TP 2015/2016.....	3
Tabel 2. Persentase Kepekaan Panca Indera	10
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016	28
Tabel 4. Hasil test kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung	28
Tabel 5. Kisi-kisi soal Post-test I	32
Tabel 6 Pedoman Penskoran	32
Tabel 7. Tingkat Besarnya Reliabilitas	34
Tabel 8. Kategori hasil belajar	37
Tabel 9. Tabel Interval Nilai Koefisien Korelasi dan Kekuatan Hubungan	41
Tabel 10. Daftar Nama Kepala SMA Negeri 13 Bandar Lampung	44
Tabel 11. Fasilitas SMA Negeri 13 Bandar Lampung.....	47
Tabel 12. Fasilitas SMA Negeri 13 Bandar Lampung (Lanjutan)	48
Tabel 13. Jumlah Siswa SMA Negeri 13 Bandar Lampung TP.2015/2016	49
Tabel 14. Data Guru dan Pegawai SMAN 13 B.Lampung TP. 2015/2016	50
Tabel 15. Daftar Guru dan mata pelajaran yang diampu	51
Tabel 16. Daftar Guru dan mata pelajaran yang diampu (Lanjutan)	52
Tabel 17. Hasil penskoran data Post-test kelas eksperimen.....	64
Tabel 18. Hasil penskoran data Post-test kelas kontrol	65
Tabel 19. Skor dan nilai kelas eksperimen.....	66
Tabel 20. Skor dan nilai kelas eksperimen (lanjutan).....	67

Tabel 21. Skor dan nilai kelas kontrol	67
Tabel 22. Nilai Hasil Belajar Sejarah kelas eksperimen	69
Tabel 23. Nilai Hasil Belajar Sejarah kelas eksperimen (lanjutan)	70
Tabel 24. Nilai Hasil belajar sejarah kelas kontrol	71
Tabel 25. Nilai Hasil belajar sejarah kelas kontrol (lanjutan).....	72
Tabel 26. Perbandingan rata-rata hasil belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	73
Tabel 27. Perbandingan rata-rata hasil belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol (lanjutan)	74
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen	75
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.....	76
Tabel 30. Perhitungan kenormalan Rata-rata pengambilan data (Post test) kelas eksperimen.....	77
Tabel 31 . Perhitungan kenormalan Rata-rata pengambilan data (Post test) kelas control.....	78
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen	78
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.....	79
Tabel 34. Hasil Post-test kelas kontrol dan eksperimen	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Situs Media <i>prezi</i>	14
Gambar 2. Log in akun <i>Prezi</i>	14
Gambar 3. kategori akun <i>prezi</i>	15
Gambar 4. Pengisian data akun <i>prezi</i>	15
Gambar 5. Akun media <i>Prezi</i> yang telah terdaftar	16
Gambar 6. <i>Log in</i> ke akun <i>prezi</i>	16
Gambar 7. Tampilan <i>prezi</i> pada akun yang telah dibuat.....	16
Gambar 8. Cara memasukan Link media <i>prezi</i>	17
Gambar 9. Cara mendownload media	17
Gambar 10. Paradigma Penelitian.....	22
Gambar 11. Desain Penelitian.....	25

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 tujuan-tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai.

Kualitas pendidikan tercermin pada hasil belajar siswa yang digambarkan dengan perilaku dan nilai yang diperoleh disekolah. 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 Dra. Bajawati, S.Pd.,M.Pd selaku guru bidang studi sejarah kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung pada 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 *PowerPoint*, 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 dikelas dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi.

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.

Berikut disajikan hasil belajar Sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

Tabel 1. Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Mata pelajaran Sejarah Siswa kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung TP 2015/2016

No	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		0-75	$\geq 75-100$	
1	XI IPA 1	12	26	38
2	XI IPA 2	21	19	40
3	XI IPA 3	28	12	40
4	XI IPA 4	14	24	38
Jumlah	Siswa	75	81	156
	Persentase	48,08 %	51,92 %	100 %

Sumber : Guru mata pelajaran Sejarah kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun 2016

Berdasarkan Tabel 1, 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 mau pun eksternal yaitu metode pembelajaran, media, minat, motivasi siswa dalam belajar dan sebagainya.

Sejarah merupakan bidang studi 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 menunjukan 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 Presentasi Prezi.

Dini Melida (2014) menyatakan bahwa “Media presentasi *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi yang hampir sama seperti *PowerPoint*. 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 minat dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar 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”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Apakah 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 pelajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakanya 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 pelajaran 2015/2016

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yakni dapat menambah referensi penelitian dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya media *prezi* sehingga penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi para peneliti selanjutnya dalam pengembangan teori penggunaan media *prezi* dalam peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah.

2. Secara praktis
 1. Bagi Guru, yaitu menjadikan media pembelajaran *prezi* sebagai alternatif media pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah.
 2. Bagi siswa, yaitu dapat memberikan pengalaman belajar berbeda yang dapat menimbulkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran.
 3. Bagi peneliti, yaitu memberikan pengalaman sebagai calon guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu media *prezi* di kelas.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Ruang Lingkup Subjek

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016
2. Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah media presentasi *prezi* dan Hasil Belajar.
3. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 13 Bandar Lampung
4. Ruang Lingkup Waktu

Ruang lingkup waktu penelitian adalah dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016.

REFERENSI

Achmad Munib, dkk. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES. Halaman 34.

Syaiful Djamarah & Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 128

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Halaman 16

Dini Melida, 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. Halaman 113-120.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Konsep Pengaruh

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 diatas, 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.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Konsep dasar Media pembelajaran

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 %

Berdasarkan tabel diatas 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.

2.1.2.2 Pengertian media pembelajaran

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 matrei pendidikan di dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk

belajar. 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.

2.1.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Penggunaan media pembelajaran membuat perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih besar dan menarik. Hal ini dapat membangkitkan minat, motivasi dan kreatifitas siswa dalam menyalurkan rasa ingin tahunya pada materi yang sedang dipelajarinya.

Kemb dan Dayton (1985 dalam Sutirman 2014: 17) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi
- 5) Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat
- 6) Pembelajaran dapat berlangsung dimana dan kapan saja
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah arah yang lebih positif

Berdasarkan pendapat diatas, media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang diperoleh untuk proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan akan mampu memperlancar interaksi guru dan siswa

dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal sehingga hasil yang di perolehpun dapat meningkat.

2.1.2.4 Media Presentasi Prezi

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*.

Settle dkk (dalam Rodhi, 2014:7) salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah *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 non-linier. *Prezi* dapat menampilkan foto dan video, tampilan dapat di *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 Saputra, I Putu Wisnu. (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 non-linier misalnya presentasi berbentuk peta-pikiran atau peta konsep (*mind-map*).

Dari pendapat diatas 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.

Muhammad Embi (2011: 129) 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 (2010: 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 diatas, Media Presentasi *Prezi* masih memiliki kekurangan diantaranya:

- a. Merupakan *software Online* yang proses pembuatannya harus dalam keadaan *On-line* dengan konduktivitas cepat,
- b. Jika menggunakan *prezi* dekstop secara offline maka pilihan front dan warnanya terbatas,
- c. Presentasi tidak dapat di print,
- d. Untuk mengakses *prezi* selain tipe publik, yang lebih menarik dan inovatif dikenakan tarif ketika pembuatan akun *prezi*,

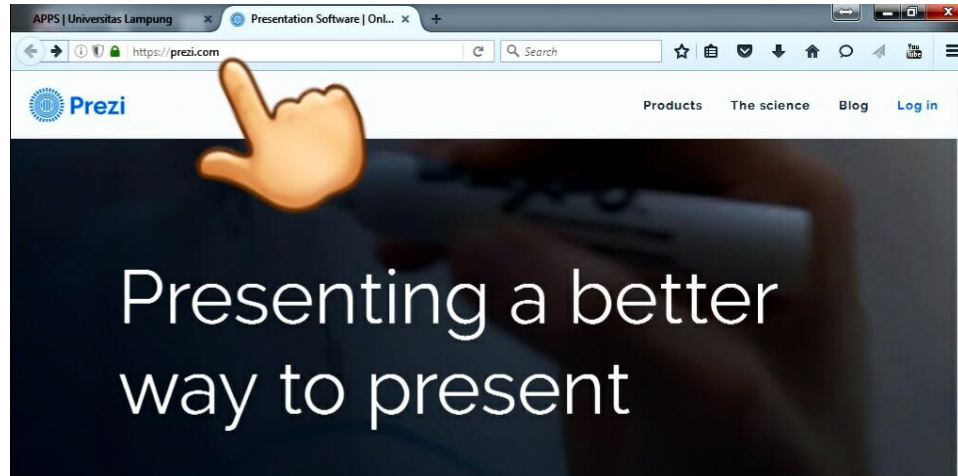
Alasan dipilihnya media *Prezi* sebagai media pembelajaran pada penelitian eksperimen ini adalah: (1) penggunaan multimedia *Prezi* dalam pembelajaran Sejarah dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi tentang Sejarah pergerakan Nasional Indonesia. (2) Tampilan *Prezi* yang dapat memperbesar 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.

2.1.2.5 Panduan Pembuatan dan pengoprasionalan media *Prezi*

Sebelum memulai membuat *Prezi*, terlebih dulu harus membuat akun media tersebut, akun dapat dibuat menggunakan *Email* atau melalui akun *Facebook*.

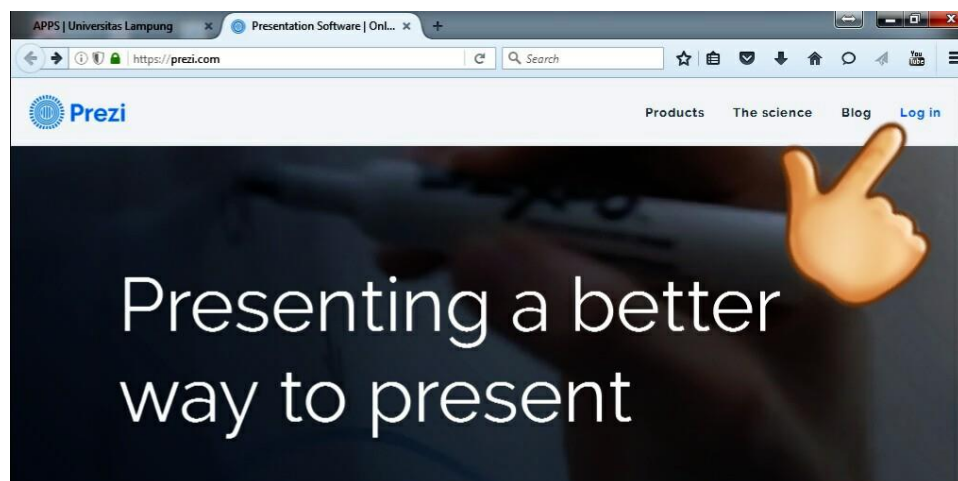
Langkah-langkah dalam membuat akun adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat *prezi* pertama-tama buka aplikasi browser yang anda miliki lalu masuk ke halaman web www.prezi.com Lalu tekan enter.



Gambar 1. Situs media *Prezi* (www.prezi.com)

- Setelah masuk ke web *prezi.com*, ada beberapa menu dibagian atas. Login adalah menu untuk memasukkan akun anda setelah anda mendaftar sebelumnya.



Gambar 2. Log in akun *Prezi*

- Terdapat 4 kategori yang bisa anda pilih. Kategori pertama yaitu Public, di sini *prezi* buatan anda bisa dilihat dan diunduh oleh orang-orang secara umum dan tidak dikenai biaya alias gratis. Untuk kategori enjoy, *prezi* buatan anda bisa anda buat privasi. Jadi orang lain tidak bisa melihat atau mengunduh *prezi* buatan anda. Untuk harganya sebesar \$14 per bulan. Untuk kategori ketiga adalah pro. Disini anda memiliki kelebihan seperti

kategori enjoy dengan tambahan anda bisa mengedit prezi anda secara offline. Untuk harga kategori pro dipatok seharga \$20 per bulan. Kategori yang terakhir adalah teams. Jadi, pilihlah kategori yang pertama untuk membuat prezi secara gratis.



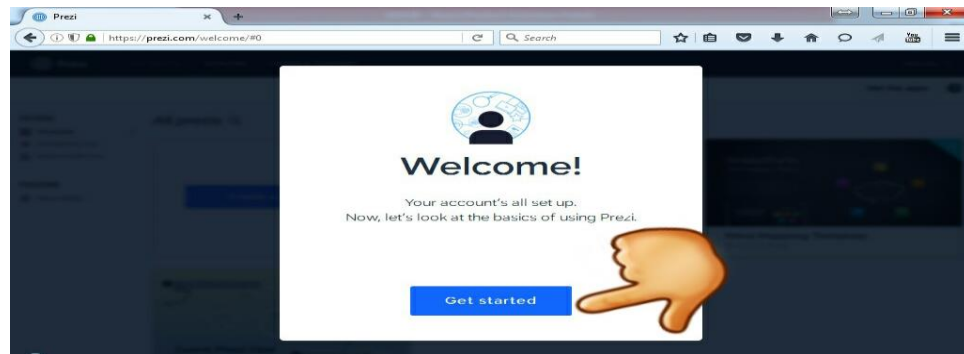
Gambar 3. Kategori akun prezi

- Setelah itu Isikan data diri anda sesuai dengan kolom yang disediakan untuk membuat akun anda.

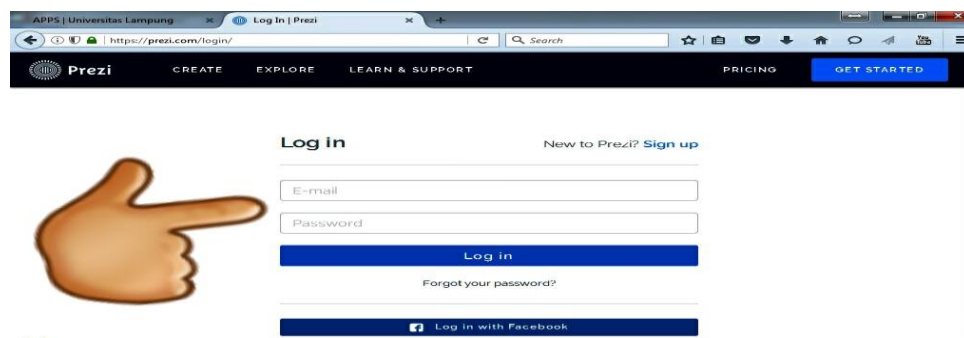


Gambar 4. Pengisian data akun prezi

- Setelah pembuatan akun *prezi* selesai memasukkan, klik *Get Started* untuk memulai pembuatan *Prezi* , jika aplikasi *prezi* membutuhkan log in akun anda makan klik log in kemudian isi *Email* serta pasword dari akun yang telah dibuat untuk dapat membuat media *prezi* baru atau meminta media yang telah dibuat.

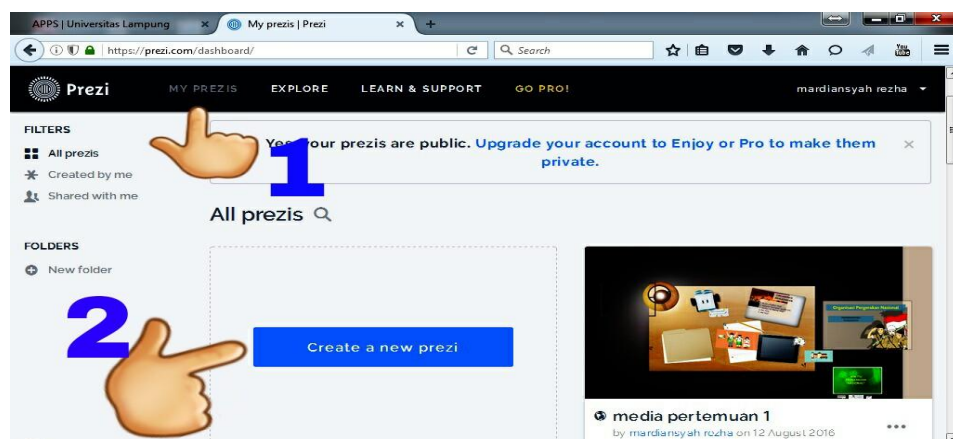


Gambar 5. Akun prezi telah terdaftar



Gambar 6. Log in ke akun prezi

6. Selanjutnya guru dapat berkreasi sendiri dengan akun *Prezi* yang telah tersedia. Karena sesuai dengan salah satu prinsip *Prezi* adalah kekreativitasan dan kebebasan, dengan cara klik *Myprezi* pada bagian atas kemudian pilih *create a new prezi* untuk membuat media *prezi* baru.



Gambar 7. Screenshot tampilan prezi pada akun yang telah dibuat

7. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media yang telah dibuat sebelumnya oleh guru mata pelajaran sejarah sehingga peneliti tidak membuat media baru. Untuk menggunakan media yang telah ada langkah yang harus dilakukan adalah meminta *Link* media yang telah dibuat oleh guru terlebih dahulu, kemudian klik *shared with Me* lalu masukan *Link* tersebut pada kolom *search all prezi* jika sudah tekan enter sampai media muncul.



Gambar 8. Cara memasukan Link media prezi

8. Setelah media terbuka maka pilih menu *Save a copy* untuk menyimpan media *prezi* tersebut ke dalam file komputer sehingga peneliti dapat mempresentasikannya secara *offline*.



Gambar 9. Cara mendownload media ke dalam file komputer

Media yang telah tersimpan di file komputer tersebut kemudian dapat dipresentasikan kepada siswa dengan alat proyektor atau *LCD*, jika media telah terbuka maka tekan tombol $>$ atau $<$ untuk menjalankan media tersebut, atau dengan cara tekan tombol Center pada keyboard, untuk memperbesar dan memperkecil tampilan dapat digunakan dengan mengklik $+$ atau $-$ pada media, gunakan tombol \wedge atau \vee pada keyboard untuk menggeser media. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *prezi* kategori *public* karena media *prezi* yang akan digunakan merupakan media yang telah dibuat sebelumnya oleh Guru sehingga peneliti hanya melakukan pengeditan guna kesesuaian media tersebut sehingga layak dijadikan media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran *Prezi* ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang lain bagi siswa, meningkatkan perhatian siswa dan memaksimalkan hasil belajar kognitif siswa melalui proses pembelajaran.

2.1.3 Hasil Belajar

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 nilai-nilai 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 Syifa, 2011:13-16):

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, langkah-langkah 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 diatas 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.

2.1.4 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini dan sudah pernah dilaksanakan adalah:

Judul Skripsi “Pengaruh Media *Prezi The Zooming Presentations* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA N 12 Padang. peneliti bernama Dini Melida, Masril dan Hufri. Peneliti berasal dari pendidikan fisika, Fakultas keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Padang. Berdasarkan hasil analisis data tes akhir belajar, maka didapat nilai rata-rata belajar siswa dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor menunjukkan bahwa penggunaan media *Prezi the zooming presentations* dapat meningkatkan pencapaian kompetensi hasil belajar fisika siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkat nya rata-rata hasil belajar, sikap siswa

yang belajar dengan menggunakan media *Prezi* di bandingkan dengan nilai sikap siswa yang tidak menggunakan media *Prezi* pada pembelajaran.

2.2 Kerangka Pikir

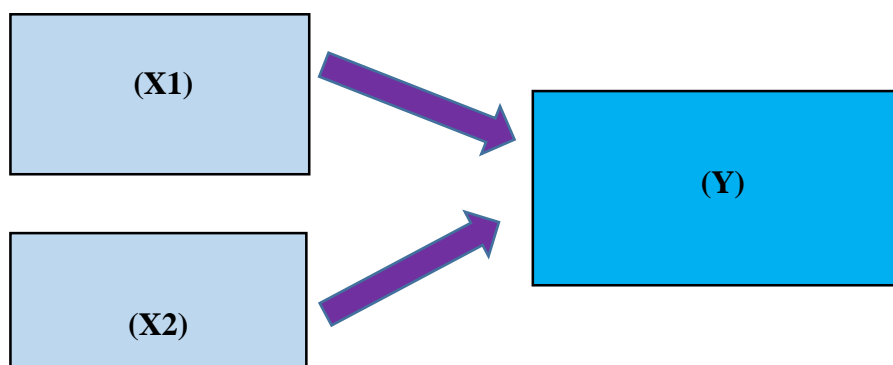
Proses pembelajaran salah satunya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa yang ditunjukkan oleh adanya hasil belajar yang optimal. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu: guru, siswa, model pembelajaran, serta media yang digunakan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi*. Media *prezi* ditampilkan secara *offline* agar mempermudah proses pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa agar mampu mewakili pelajaran sejarah yang dikemas secara menarik sesuai dengan peristiwa atau bukti peninggalan sejarah yang ditampilkan melalui gambar. Memaparkan materi pelajaran sesuai dengan realita dan manfaat yang ada di lingkungan masing-masing siswa.

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media presentasi *Prezi* dalam pelajaran sejarah diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran yang menarik dan efektif serta dapat menumbuhkan keingintahuan siswa agar belajar lebih serius untuk meningkatkan hasil belajarnya serta diharapkan akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diteliti mengenai pengaruh media presentasi *prezi* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.


2.3 Paradigma

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 10. Paradigma Penelitian



Keterangan:

	= Garis Pengaruh
X1	= Kelas Eksperimen Menggunakan Media <i>Prezi</i>
X2	= Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media <i>Prezi</i>
Y	= Hasil Belajar Kognitif

2.4 Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3 di SMA Negeri 13 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran sejarah.
2. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa selain menggunakan media pembelajaran Presentasi *Prezi* diabaikan.

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati. Trelease (1960 dalam Nazir, 2009: 151). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

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 pelajaran 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 pelajaran 2015/2016.

REFERENSI

- Poerwadarminta. 1995. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka. Halaman 849
- Winarno Surakhmad. 1998. *Pengantar penelitian ilmiah: dasar, metode dan teknik*. Bandung: Tarsito. Halaman 7
- Piran Wiroatmodjo dan Sasonohardjo. 2002. *Media Pembelajaran (Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama)*. Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia. Halaman 2
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Halaman 15
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali pers. Halaman 3
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media. Halaman 18
- Sutirman.*op.cit*. Halaman 17
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia. Halaman 47
- ibid*. Halaman 50
- Mohammad Yusuf Rodhi. 2014 . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PREZI untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Kalor*.Surabaya : Universitas Negeri Surabaya. Halaman 7
- I Putu Wisnu Saputra. 2011. *Prezi The ZoomingPresentations*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Halaman 138
- Syaiful Djamarah .2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 45
- Moh. Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia. Halaman 151

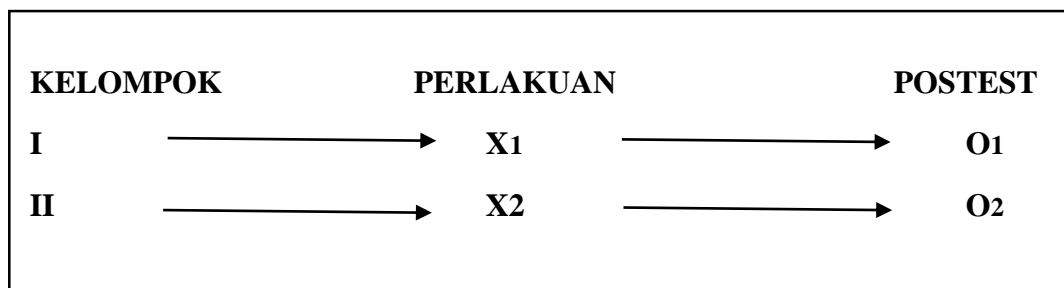
III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode 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 di ujikan dengan materi soal yang telah dipelajari untuk mendapatkan data hasil belajar siswa.

Desain penelitian eksperimen menggunakan *Posstest Only Control Desain* desain ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 11. Desain Penelitian



Keterangan:

I : Kelas eksperimen

II : Kelas kontrol

X1 : Pembelajaran sejarah dengan media *Prezi*

X2 : Pembelajaran sejarah Tanpa media *Prezi*

O₁ : Kelas eksperimen diberi *posttes*

O₂ : Kelas kontrol diberi *posttes*

Pengaruh perlakuan dan tidak diberi perlakuan terhadap hasil belajar siswa = (O₁ : O₂) (Sugiyono, 2012: 112)

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2015/2016. Lokasi dari penelitian ini yaitu SMA Negeri 13 Bandar Lampung , yang beralamatkan di Jl. Padat Karya Sinar Harapan Rajabasa Jaya, Bandar Lampung.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

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 pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah total 156 siswa dengan perincian pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPA 1	38
2	XI IPA 2	40
3	XI IPA 3	40
4	XI IPA 4	38
Jumlah		156

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun 2016.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 118). Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

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 4. Hasil Test pada kelas XI IPA di SMA Negeri 13 Bandar Lampung

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase lulus (%)	Persentase 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 diatas pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu karakter tertentu yang dimaksud 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 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.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 38) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

a. Variabel bebas (*independen*)

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Presentasi *Prezi*.

b. Variabel terikat (*dependen*)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar.

3.5 Definisi Operasional Variabel

1. Media presentasi *Prezi*

Media presentasi *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi yang hampir sama seperti *PowerPoint*. 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.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk nilai, skor atau angka setelah mengikuti tes.

3.6 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dari nilai *post-test* sebanyak tiga kali. Dari hasil Post-test didapat skor kemudi diubah menjadi nilai, Kemudian dijumlahkan antara nilai *post-test* dibagi dengan jumlah Post test. Hasil rata-rata nilai *post-test* tersebut dianalisis secara statistik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan nilai siswa, jumlah siswa, fasilitas-fasilitas yang ada dan sejarah atau gambaran umum mengenai SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

2. Studi Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mencari, mengumpulkan, dan mempelajari data serta mencari dan mempelajari buku-buku, tulisan-tulisan umum, literatur lain yang dapat dijadikan referensi.

3. Tes

Mengumpulkan data hasil belajar penulis menggunakan teknik tes, tes yang digunakan adalah *Post-tes*. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data setelah proses pembelajaran sehingga dengan demikian dapat diketahui hasil belajar yang dicapai siswa. *Post-tes* dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bentuk dan jumlah soal yang sama. Bentuk soal adalah pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 10 butir soal per *Post-test* yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu A, B, C, D, . Untuk 1 soal Jawaban benar diberi skor 10 dan jawaban salah diberi skor 0 sehingga total skor maksimal setiap *post-test* adalah 100.

Berikut ini adalah kisi-kisi Post-test:

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Test

Posttest	Indikator	Nomor soal				Jumlah Soal
		C1	C2	C3	C4	
1.	<ul style="list-style-type: none"> Memahami latar belakang dan Faktor-faktor yang mempengaruhi Munculnya pergerakan Nasional di Indonesia 	1, 2	3		8	4
	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi Perbedaan pergerakan dengan perjuangan 		5,6	7		3
	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi Tokoh-tokoh pelopor pergerakan nasional Indonesia 			4		1
	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Organisasi Budi Utomo 				9,10	2
2	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Organisasi Indiche Partij 	6,	7,9	8,	10	5
	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Organisasi Serikat Dagang Islam 	1	2	3	4,5	5
3	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Partai Komunis Indonesia 	1	2,3,4		5	5
	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Partai Nasional Indonesia 	8		6,7,9	10	5
Jumlah						30

Tabel 6. Pedoman Skoring Tes

Jawaban	Benar	Salah
Skor	1	0

Sumber : Data Peneliti tahun 2016

3.7 Langkah-Langkah Penelitian

Adapun Langkah-langkah Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat izin penelitian ke sekolah
- 2) Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan siswa dan kelas yang akan diteliti.
- 3) Menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 4) Menyiapkan media presentasi *Prezi* yang diperoleh dari guru.
- 5) Membuat perangkat pembelajaran berupa Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 6) Membuat instrumen Test yaitu soal post-test berupa soal pilihan ganda,
- 7) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media presentasi *Prezi*,
- 8) Melakukan Test sebanyak tiga kali Post-test
- 9) Menganalisis data
- 10) Penulisan pembahasan dan kesimpulan

3.8 Langkah-Langkah Pembelajaran

Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media presentasi *Prezi* untuk kelas eksperimen, Penelitian ini direncanakan sebanyak 3 kali pertemuan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, kelas XI IPA 3 digunakan sebagai kelas Eksperimen menggunakan media presentasi *Prezi* dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Menyiapkan proyektor/*LCD* dan alat pembelajaran guna mempresentasikan materi menggunakan media Presentasi *Prezi*,
2. Mengkondisikan siswa untuk berdoa,
3. Memeriksa kehadiran siswa,
4. Peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan media *prezi* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media *Prezi* pada kelas kontrol.
5. Memberikan *Post-test* dengan soal yang sama setelah melaksanakan proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.
6. Menutup pembelajaran dengan memberi kesimpulan berkaitan dengan materi dan memberikan motivasi kepada siswa,

3.9 Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh pengumpul data untuk melaksanakan tugasnya mengumpulkan data (Arikunto, 2006). Instrument dalam penelitian ini berupa tes, tes sesudah diberi perlakuan (*Post-tes*) yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Sebelum *Post-tes* diberikan kepada siswa yang merupakan sampel penelitian, maka terlebih dahulu akan diadakan uji coba tes atau instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

3.9.1 Uji Validitas

Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak di ukur (Sukardi, 2012: 122). Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalitan suatu instrument. Untuk menguji validitas dapat menggunakan uji statistik teknik korelasi *product-moment*.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini akan menggunakan rumus *korelasi product moment pearson* sebagai berikut :

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

x = jumlah skor tiap butir
 y = jumlah skor total
 n = banyaknya sampel
 (Misbahuddin, 2004: 307)

Distribusi (tabel r) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n$). Kriteria pengujian : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid. Sebaliknya jika hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

3.9.2 Uji Realibilitas

Suatu tes dapat dikatakan memiliki reliable yang tinggi jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap dalam jangka waktu tertentu. Sukardi (2012: 126) suatu instrument dikatakan mempunyai nilai realibilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak di ukur.

Uji Reliabelitas Instrumen menggunakan rumus KR-20 dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{s^2 - \sum p_i q_i}{s^2} \right\}$$

Keterangan:

- k = Jumlah item dalam instrumen
- p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar
- q_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah ($q_i = 1 - p_i$)
- s^2 = varians total
- $\sum p_i q_i$ = jumlah kali antara p_i dan q_i

Tabel 7. Tingkat Besarnya Reliabilitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,799	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,599	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,199	Sangat rendah

(Suharsimi Arikunto, 2013:239)

Kaidah keputusan: instrumen dapat dikatakan mempunyai reliabilitas apabila nilai kriteria pernyataan yang digunakan dalam instrumen 0,40 sampai dengan 1,00. Berdasarkan uji reliabilitas dari instrumen hasil belajar Sejarah siswa diperoleh nilai sebagai berikut:

Post test I r_{11} adalah 0,559 Apabila dilihat dalam kriteria reliabilitas maka terletak diantara 0,40 - 0,599 yang berarti memiliki kriteria cukup.

Post-test II r_{11} adalah 0,485 Apabila dilihat dalam kriteria reliabilitas maka terletak diantara 0,40 - 0,599 yang berarti memiliki kriteria cukup.

Post-test III r_{11} adalah 0,560 Apabila dilihat dalam kriteria reliabilitas maka terletak diantara 0,40 - 0,599 yang berarti memiliki kriteria cukup.

3.9.3 Tingkat Kesukaran

Item yang baik adalah item yang tingkat kesukarannya dapat diketahui tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Sebab tingkat kesukaran Ijen itu memiliki korelasi dengan daya beda. Bilamana item memiliki tingkat kesukaran maksimal, maka daya pembedanya akan rendah, demikian pula bila item itu terlalu mudah juga tidak memiliki daya pembeda (Arikunto,2006: 207).

Untuk menguji tingkat kesukaran soal digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS= jumlah seluruh peserta tes

Menurut Arikunto (2006: 208), klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00-0,30 Adalah soal sukar

Soal dengan P 0,30-0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,70-1,00 adalah soal mudah

3.9.4 Daya Pembeda

Mencari daya beda soal digunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya beda soal

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, p sebagai indeks kesukaran)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Klasifikasi indeks daya beda menurut Suharsimi Arikunto (2007: 223)

adalah:

D = 0,00 – 0,20 adalah buruk

D = 0,20 – 0,40 adalah cukup

D = 0,40 – 0,70 adalah baik

D = 0,70 – 1,00 adalah baik sekali

D = negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang atau dihilangkan.

3.10 Uji Persyaratan Analisis Data

3.10.1 Penskoran hasil Post-Test

Sebelum mengolah data pada analisis hipotesis maka data yang diperoleh dari hasil Post-test dijadikan skor akhir dan nilai. Pada penelitian ini menggunakan Penskoran tanpa koreksi yaitu penskoran dengan cara setiap butir soal yang dijawab benar mendapat nilai satu sehingga jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah dengan menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar dengan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

B = banyaknya butir yang dijawab benar

N = banyaknya butir soal

(Anas Sudijono, 2011 : 309)

3.10.2 Pengkonversian skor ke nilai

Sebelum menganalisis hipotesis data hasil Post-test dari kedua kelas yang telah diubah ke dalam bentuk skor akhir dikonversikan menjadi nilai dengan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

(Anas Sudijono, 2011 : 318)

Tabel 8. Kategori Hasil Belajar Siswa

No.	Rentang Nilai	Kategori
1	80 – 100	Sangat Baik
2	66 – 79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	40 – 55	Kurang
5	30 – 39	Gagal

(Arikunto, 2013:202)

3.10.3 Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah Chi Kuadrat berdasarkan hasil tes sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_0 : kedua kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : kedua kelompok data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

b. Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan $\alpha = 5\%$

c. Statistik Uji

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

keterangan:

O_i = frekuensi harapan

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya pengamatan

(Sudjana,1996:280)

d. Keputusan Uji

Terima H_0 jika $x^2 < x_{(1-\alpha)(k-1)}$

Tolak H_0 jika $x^2 \geq x_{(1-\alpha)(k-1)}$

dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ taraf nyata untuk pengujian.

3.10.4 Uji Homogenitas

Untuk menentukan rumus t-test mana yang akan digunakan untuk pengujian hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sampel homogen atau tidak. Uji statistika yang digunakan adalah perbandingan varians. Prosedur uji statisnya sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_0 = data varians homogen

H_1 = data tidak varians homogen

b. Taraf signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan $\alpha = 5\%$

Nilai F dengan db pembilang (V1) = n-1 (untuk variant terbesar), db penyebut (V2) = n-1 (untuk variant terkecil)

c. Statistik uji

$$F_0 = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

d. Keputusan uji

H_0 : diterima apabila: $F_0 \leq F_{(v1)(v2)}$

H_0 : ditolak apabila: $F_0 \geq F_{(v1)(v2)}$

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2004: 290-291)

3.11 Teknik Analisis Data

3.11.1 Pengujian Hipotesis

Setelah data penelitian diperoleh, kemudian dilakukan analisis data guna mengetahui adakah pengaruh yang positif dan signifikan dari media presentasi *prezi* terhadap hasil belajar sejarah. Pada penelitian ini, analisis data yang penulis gunakan untuk mengetahui adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari media presentasi *prezi* terhadap hasil belajar kognitif yaitu rumus *Eta* (η) dan Uji *F*, rumus tersebut disesuaikan dengan skala yang melekat pada masing-masing variabel yaitu skala nominal dan interval.

a. Uji *Eta* (η)

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

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

Keterangan:

N_1 dan N_2 : Sampel 1 dan sampel 2

Y_T : rata-rata dari seluruh sampel kelompok 1 dan 2

$\sum Y_{T^2}$: Jumlah kuadrat kedua buah sampel

\bar{Y}_1 dan \bar{Y}_2 : rata-rata tiap kelompok

Setelah didapat nilai *Eta* maka dapat diketahui arti dari nilai tersebut dengan melihat tabel interval nilai *Eta* sebagai berikut:

Tabel 9. Tabel Interval Nilai kolerasi *Eta*

No	Interval Nilai	Kekuatan
1	KK = 0,00	Tidak ada
2	0,00 < KK ≤ 0,20	Sangat rendah atau lemah sekali
3	0,20 < KK ≤ 0,40	Rendah atau lemah, tapi pasti
4	0,40 < KK ≤ 0,70	Cukup berarti atau sedang
5	0,70 < KK ≤ 0,90	Tinggi atau kuat
6	0,90 < KK ≤ 1,00	Sangat tinggi atau kuat sekali, dapat diandalkan
7	KK = 1,00	Sempurna

Sumber: (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2004: 48)

Keterangan:

Interval nilai KK bernilai positif atau negatif

Nilai KK positif berarti pengaruh bersifat Positif

Nilai KK negatif berarti pengaruh bersifat negatif

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 48)

b. Uji F

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

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

Keterangan:

N : Jumlah Sampel

K : jumlah subkelas adalah variabel nominal

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 48)

Kriteria uji F:

Terima H_1 Tolak H_0 apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

Tolak H_1 Terima H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$

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 $V_1 =$

$k-1$. $V_2 = n-k$ dan taraf nyata 5% (0,05)

REFERENSI

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. Halaman 3
- Ibid.*Halaman 112
- Ibid.*Halaman 118
- Ibid.*Halaman 38
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 207
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 122
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2004. *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 307
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 122
- Ibid.*Halaman 126
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. Halaman 239
- ibid.* Halaman 207
- ibid.* Halaman 208
- Suharsimi. *Op.cit.* Halaman 223
- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 309
- ibid.* Halaman 318
- Sudjana. 2005.*Metode Statistika*. Bandung: Transito . Halaman 280
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 290-291
- ibid.* Halaman 48