

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX  
PADA MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PREZI DAN POWERPOINT  
DI SMP NEGERI 2 KALIREJO**

**(Skripsi)**

**Oleh**

*Miftakhul Amanah*

**2013031056**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX  
PADA MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PREZI DAN POWERPOINT  
DI SMP NEGERI 2 KALIREJO**

**Oleh:**

**Miftakhul Amanah**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

**2024**

## **ABSTRAK**

### **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DAN POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 KALIREJO**

**Oleh**

**MIFTAKHUL AMANAH**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Prezi dan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint kelas IX di SMP Negeri 2 Kalirejo dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Prezi dibandingkan dengan PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian ini yaitu *quasi eksperimen* dengan pendekatan komparatif. Teknik sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* berjumlah 56 sampel, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan eksperimen. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji t-Tes Sampel Independen dan Uji t-Tes Sampel Berkorelasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Prezi dan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Prezi memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan PowerPoint. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Prezi lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran PowerPoint.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, PowerPoint, Prezi.

## **ABSTRAK**

### **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DAN POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 KALIREJO**

**By**

**MIFTAKHUL AMANAH**

This research was motivated by low student learning outcomes and the lack of application of learning media in social studies subjects. The aim of this research is to determine the differences in social studies learning outcomes between students who are taught using Prezi learning media and students who are taught using PowerPoint class IX learning media at SMP Negeri 2 Kalirejo and to determine the effectiveness of Prezi learning media compared to PowerPoint in improving student learning outcomes. This research method is quasi experimental with a comparative approach. The sampling technique used was purposive sampling, totaling 56 samples. Data collection techniques used observation, documentation, interviews, tests and experiments. Hypothesis testing in this research uses the Independent Sample t-Test and the Correlated Sample t-Test. The results of this research indicate that there is a significant difference in social studies learning outcomes between students taught using the Prezi learning media and students taught using the PowerPoint learning media. Learning that uses Prezi learning media has higher learning outcomes compared to learning that uses PowerPoint. These results show that the Prezi learning media is more effective in improving student learning outcomes compared to the PowerPoint learning media.

**Keywords:** Learning Result, Learning Media, PowerPoint, Prezi.



Judul Skripsi

: **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI  
DAN POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 KALIREJO**

Nama Mahasiswa

: **MIFTAKHUL AMANAH**

NPM

: **2013031056**

Program Studi

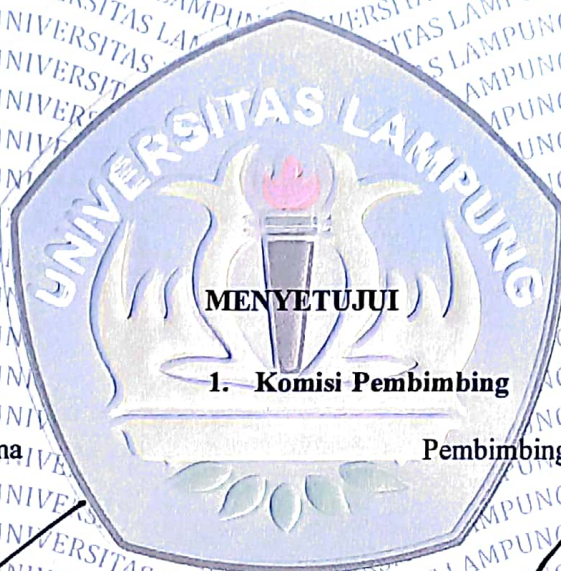
: **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

**Dr. Pujiati, M.Pd.**

**NIP-19770808 200604 2 001**

**Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd.**

**NIP 19900806 201903 2 016**

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**

**NIP 19741108 200501 1 003**

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**

**NIP 19600826 198603 1 001**



**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua**

**Dr. Pujiati, M.Pd.**

**Sekretaris**

**: Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd.**

**Penguji**

**Bukan Pembimbing**

**: Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**

**NIP. 19651230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 April 2024**



*(Handwritten signatures)*





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI  
DAN PERGURUAN TINGGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftakhul Amanah  
NPM : 2013031056  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan / Program Studi : Pendidikan IPS / Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 14 Mei 2024



**Miftakhul Amanah**  
**2013031056**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Miftakhul Amanah yang biasa dipanggil Mifta atau Mita. Penulis lahir di Pringsewu pada tanggal 2 Juli 2002, yang merupakan anak bungsu dari dua bersaudara pasangan Bapak Imam Khambali dan Ibu Aspiyah. Penulis berasal dari Desa Sinar Sari, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 1 Sinar Sari, lulus pada tahun 2014.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Kalirejo, lulus pada tahun 2017.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Bangunrejo, lulus pada tahun 2020.
4. Pada tahun 2020, penulis diterima melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2023, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilakukan di Desa Bumi Jaya, Kec. Negara Batin, Kab. Way Kanan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Hidayatul Muslihin, Kabupaten Way Kanan. Penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni pada organisasi FORKOM BIDIKMISI, HIMAPIS dan ASSETS. Kemudian, pada tanggal 18 Januari 2024 penulis melaksanakan Seminar Proposal, 2 April 2024 melaksanakan Seminar Hasil dan Ujian Komprehensif pada tanggal 30 April 2024.



## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Dengan bangga dan rasa syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada:

### **Kedua Orang Tua Saya Bapak Imam Khambali dan Ibu Aspiyah**

Terimakasih telah membesarkan saya dengan sabar dan penuh cinta kasih, yang selalu ada dalam setiap langkah saya. Terimakasih untuk setiap doa, usaha, dan pengorbanan yang telah dicurahkan untuk mendukung keberhasilan dan proses anakmu ini mencapai kesuksesan. Terimakasih untuk semua hal yang mungkin tidak dapat saya balas.

### **Keluarga Besar**

Terima kasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku dapat menjadi kebanggaan kalian.

### **Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku**

Terima kasih Bapak/Ibu atas segala kesabaran, arahan dan bimbingan serta ilmu yang telah diberikan selama ini, terima kasih pahlawan tanpa tanda jasa

### **Almamater Tercinta**

Universitas Lampung

## **MOTTO**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

*(Q.S Al-Baqarah: 286)*

*“Fokuslah pada apa yang bisa kamu kendalikan, jangan habiskan energimu*

*untuk sesuatu yang diluar kendalimu”*

*(Filosofi Teras)*

*“Dalam segala hal selalu libatkan tuhan, dalam segala usaha selalu libatkan doa*

*orang tua”*

*(Miftakhul Amanah)*

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Media Pembelajaran Prezi Dan Powerpoint Di SMP Negeri 2 Kalirejo”, merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, arahan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih secara tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Plt. Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.



7. Ibu Dr. Pujiati, M.Pd., selaku dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing, memberi arahan dan saran kepada penulis dengan sabar dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih Ibu atas ilmu serta motivasi, nasihat yang Ibu berikan pada Saya. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, keberkahan serta dimudahkan segala urusannya.
8. Ibu Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih Ibu atas semua arahan dan sarannya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Ibu selalu diberikan kesehatan dan semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Ibu.
9. Ibu Rahmah Dianti Putri, S.E.,M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritikan, arahan, saran dan masukannya kepada penulis yang berguna dalam penyempurnaan skripsi ini, terimakasih Ibu atas semua saran dan arahnya, semoga Ibu selalu diberikan kesehatan dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Ibu.
10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Terimakasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
12. Pihak Kartu Indonesia Pintar Kuliah yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerima beasiswa. Terima kasih banyak telah membantu meringankan beban finansial selama penulis menjalani perkuliahan.
13. Terima kasih kepada Bapak Mardlia Izmi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kalirejo atas izin yang telah diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian pendahuluan dan penelitian di SMP Negeri 2 Kalirejo. Semoga Bapak selalu diberikan kesehatan, keberkahan umur yang panjang, dan selalu dimudahkan dalam segala urusan.
14. Ibu Sunarti, S.Pd., dan Bapak Sipin, S.Pd selaku Guru IPS Kelas IX di SMP Negeri 2 Kalirejo yang telah membimbingku selama di SMP bahkan hingga menjadi mahasiswa. Terimakasih banyak Ibu dan Bapak atas bantuan dan

bimbingannya selama penulis melaksanakan pra-penelitian hingga penelitian di SMP. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan, motivasi, semangat, dan dukungannya selama ini. Semoga Ibu dan Bapak selalu diberikan kesehatan, keberkahan umur yang panjang, dan selalu dimudahkan dalam segala urusan.

15. Terima kasih kepada siswa-siswi kelas IX yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Semoga kalian selalu semangat dalam belajar, dapat menggapai cita-cita dan mimpi, serta dapat membanggakan kedua orang tua.
16. Diriku sendiri, terima kasih Mita sudah berjuang sekuat ini, sudah menjadi wanita mandiri yang kemana-mana selalu sendiri, sudah menjadi wanita yang pemberani, selalu jadi wanita yang berusaha untuk serba bisa, selalu bangkit sendiri saat sedang terpuruk, semoga senantiasa kuat dan selalu semangat meskipun tanpa penyemangat, selalu kerja keras dan ambisi dalam pekerjaan maupun tujuan, selalu berjuang semaksimal mungkin dalam segala usaha, semoga Allah selalu memberikan kamu kesehatan dan umur yang panjang sampai kamu bisa meraih cita-cita dan membahagiakan kedua orang tua, di berikan kelancaran, kemudahan, kesabaran dan kekuatan dalam kerja kerasmu dan seterusnya seperti ini.
17. Teruntuk yang paling istimewa kedua Orang Tuaku, Bapak Imam Khambali dan Ibu Aspiyah yang telah memberikan semangat, cinta, kasih sayang dan didikan yang membuatku menjadi seorang yang sekuat ini, terimakasih atas semua pengorbananmu untukku yang tiada hentinya mendoakanku di setiap perjalanan hidupku, yang selalu memberikan perhatian yang jarang sekali diucapkan namun selalu ditunjukkan dalam bentuk tindakan. Maaf jika saya belum bisa memberikan pencapaian yang terbaik kepada Bapak dan Ibu. Kedepannya saya akan berusaha semaksimal mungkin untuk membanggakan dan memberikan kebahagiaan serta balas budi yang terbaik untuk Bapak dan Ibu. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan, rezeki dan umur yang panjang untuk Bapak dan Ibu sehingga dapat melihat saya bertumbuh dan sukses di masa depan. Semoga gelar studi anak bungsu ini dapat menjadi salah satu kado terindah yang Bapak dan Ibu terima.

18. Kakak ku satu-satunya terima kasih telah menjadi sosok yang menginspirasi adikmu ini dan untuk kakak ipar terimakasih atas kehangatan, semangat, doa yang telah diberikan. Semoga Allah lancarkan rezeki dan senantiasa melindungi kalian.
19. Teruntuk keponakan-keponakanku, Nadine, Ishak dan Hana terima kasih telah menjadi penghibur Tante Ita, meskipun kalian melatih emosi tante tapi dengan tingkah gemasnya kalian bisa membuat tante tertawa dan sedikit meringankan beban pikiran tante. Semoga kalian tumbuh menjadi orang-orang yang sukses dan bisa membalas jasa Mbah Uti yang telah mengasuh kalian dari bayi dengan penuh kasih sayang. Semoga selalu menjadi kebanggaan Tante Ita.
20. Om Aris, Bulek Zubaidah, Hafiz Setiawan, dan Anggi Oktafiana. Terimakasih sudah memberikan motivasi, dukungan, doa dan rumah kedua untuk penulis pulang selama masa perkuliahan.
21. Sepupuku Reza Ramadhan terima kasih telah senantiasa ada dan selalu mau memberikan bantuan kepada Mba mu ini selama masa menempuh pendidikan.
22. Sahabat-sahabatku tersayang grup perkuliahan: Tassa, Nisa, Yeni, Ayu, Maya, Arlita, Alfina dan Handayani terima kasih sudah selalu kebersamai di semester akhir perkuliahan, dari semester enam, pengajuan judul, seminar proposal bahkan sampai wisuda nanti semoga selalu kompak dan selalu meluangkan waktu serta usaha dan tenaganya untuk selalu mendukung dan saling membantu demi kerandoman bersama. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dan kalian diberikan kelancaran, kemudahan serta rezeki yang selalu mengalir sehingga kalian bisa menjadi orang-orang sukses.
23. Teman-temanku dirumah, perkumpulan tetangga yang tidak memandang kasta dan usia, selalu jalan-jalan bersama untuk menghilangkan stress, yaitu Tias, Reza, Arif, Fatah, Daulat, Reja, Ferdi, Lana, Okta dan Laila. Terima kasih sudah selalu merencanakan pergi jalan-jalan di tengah-tengah kesibukan masing-masing. Semoga selalu bisa kebersamai jalan-jalan kembali dan seterusnya.



24. Untuk teman seperjalanan dari rumah ke kampus yaitu Ade Irma dan Eka Prasetiani terima kasih sudah selalu bersedia untuk menampung saya dan saling memberikan bantuan serta dukungan.
25. Untuk sahabatku sejak masa sekolah ForumBcd yaitu Cika, Dewi, Devi, Juli dan Dita terima kasih selalu memberikan semangat dan motivasi untuk terus mengejar impianku dan selalu berbagi pengalaman dan bertukar cerita. Semoga aku dan kalian sukses di jalannya masing-masing dan tidak pernah saling melupakan.
26. Seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2020, terimakasih atas kehangatan pertemanan selama masa perkuliahan, terimakasih atas segala semangat, pengalaman, dukungan, dan doa-doa baik kalian untuk penulis, semoga Allah senantiasa menjaga pertemanan kita.
27. Kakak tingkat 2019, 2018 dan 2017 yang tidak dapat disebutkan satu per satu terimakasih atas arahan, motivasi dan bantuannya, semoga Allah senantiasa mempermudah segala urusan kalian.
28. Teman-teman KKN Bumi Jaya dan PLP, Atha, Seftian, Ferdi, Reghita, Afaf, Abel, Rosa, Ajeng dan Maylania terima kasih banyak atas suka dukanya selama 40 hari lebih di desa orang dan masih banyak cerita yang sangat berkesan dan tidak akan terlupakan bagi penulis bersama kalian. Semoga kalian semua diberikan kelancaran dan tetap semangat mengerjakan tugas akhir dan menggapai cita-cita.
29. Untuk Bapak Irwan, Ibu Novi dan Askan yang telah menjadi keluarga selama 40 hari memberikan kenangan yang tidak terlupakan, semoga segala kebaikan kalian di balas oleh Allah, panjang umur dan sehat selalu sehingga kelak kita bisa berjumpa kembali.
30. Teruntuk semua pihak yang selalu mendoakan, menyemangati, dan memberikan banyak dukungan kepada saya selama mengerjakan skripsi, terima kasih banyak atas segala doa, dukungan, dan semangat baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah membalas semua doa dan kebaikan kalian serta diberikan kelancaran dalam setiap usaha yang kalian lakukan.

31. Terima kasih kepada Almamater Tercinta Universitas Lampung yang sudah memberikan banyak ilmu dan membuat saya banyak berkembang. Semoga ilmu yang saya dapatkan dapat saya gunakan untuk memajukan bangsa dan negara serta membawa nama harum Unila.

Semoga Allah memberikan keberkahan, rahmat dan hidayah-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua. Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 26 April 2024

Penulis

Miftakhul Amanah

## DAFTAR ISI

### Halaman

#### DAFTAR ISI

#### DAFTAR TABEL

#### DAFTAR GAMBAR

#### DAFTAR LAMPIRAN

<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
1. Manfaat secara Teoritis.....	10
2. Manfaat Secara Praktis .....	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS .....</b>	<b>13</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	13
1. Belajar dan Hasil Belajar .....	13
2. Media Pembelajaran Prezi .....	23
3. Media Pembelajaran PowerPoint .....	32
4. Perbandingan Media Prezi dan PowerPoint.....	40
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Pikir .....	46
D. Hipotesis.....	48
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	49
1. Desain Penelitian .....	49
2. Prosedur Penelitian .....	51



B. Populasi dan Sampel .....	57
1. Populasi.....	57
2. Sampel .....	58
C. Variabel Penelitian .....	59
1. Variabel Bebas (Independen).....	59
2. Variabel Terikat (Dependen) .....	59
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	59
1. Definisi Konseptual Variabel.....	59
2. Definisi Operasional Variabel.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	63
1. Wawancara.....	63
2. Observasi .....	64
3. Eksperimen .....	64
4. Tes.....	64
5. Dokumentasi .....	64
F. Uji Persyaratan Instrumen.....	65
1. Tingkat Kesukaran Soal.....	65
2. Daya Beda Soal.....	68
3. Uji Validitas .....	71
4. Uji Reliabilitas .....	73
G. Uji Persyaratan Analisis Data .....	75
1. Uji Normalitas.....	75
2. Uji Homogenitas .....	76
H. Teknik Analisis Data.....	77
1. Uji t–Tes Dua Sampel Independen .....	77
I. Pengujian Hipotesis.....	80
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>81</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	81
1. Profil SMP Negeri 2 Kalirejo.....	81
2. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Kalirejo.....	81
3. Tujuan SMP Negeri 2 Kalirejo .....	82
4. Struktur Kurikulum Sekolah .....	82
5. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Kalirejo.....	83
6. Struktur Organisasi dan Tata Kelola Kerja Sekolah .....	84
7. Kokurikuler dan Ekstrakurikuler .....	85
B. Gambaran Umum Responden .....	85
C. Deskripsi Data Penelitian.....	85
1. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS yang Menggunakan Media Pembelajaran Prezi di Kelas Eksperimen .....	86
2. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS yang Menggunakan Media Pembelajaran PowerPoint di Kelas Kontrol .....	88
D. Uji Prasyarat Analisis Data .....	90

1. Uji Normalitas.....	90
2. Uji Homogenitas .....	91
E. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	92
1. Uji t-Test Sampel Independent .....	93
2. Uji t-Test Sampel Berkorelasi.....	95
F. Pembahasan.....	98
1. Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran Prezi dan Powerpoint pada Mata Pelajaran IPS .....	98
2. Adanya Keefektifan Media Pembelajaran Prezi Jika Dibandingkan Dengan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.....	106
G. Keterbatasan Penelitian.....	113
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>115</b>
A. Simpulan .....	115
B. Saran.....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>126</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Perbandingan Media Prezi dan PowerPoint .....	40
2. Bentuk Desain Penelitian .....	50
3. Prosedur Penelitian Eksperimen.....	51
4. Data Jumlah Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Pelajaran 2023/2024 .....	57
5. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar (Y) .....	61
6. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Prezi ( $X_1$ ) .....	61
7. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran PowerPoint ( $X_2$ ).....	62
8. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal .....	65
9. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda dan Essay (Posttest)....	66
10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda dan Essay (Posttest) ..	66
11. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir Soal .....	68
12. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda dan Essay (Posttest) .....	69
13. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda dan Essay (Pretest).....	69
14. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	72
15. Hasil Uji Validitas Soal Essay .....	73
16. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r .....	74
17. Hasil Uji Reabilitas Soal Pilihan Ganda .....	74
18. Hasil Uji Reabilitas Soal Essay.....	75
19. Daftar Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Kalirejo .....	83



20. Daftar Guru di SMP Negeri 2 Kalirejo .....	84
21. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS yang Menggunakan Media Pembelajaran Prezi di Kelas Eksperimen.....	87
22. Kategori Data Hasil Belajar IPS yang Menggunakan Media Pembelajaran Prezi di Kelas Eksperimen .....	88
23. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS yang Menggunakan Media Pembelajaran PowerPoint di Kelas Kontrol.....	89
24. Kategori Data Hasil Belajar IPS yang Menggunakan Media Pembelajaran PowerPoint di Kelas Kontrol.....	90
25. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas .....	91
26. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	92
27. Hasil Uji Hipotesis 1 Menggunakan Independent Sampel T-test.....	94
28. Hasil Uji Hipotesis 2 Menggunakan Uji Paired Sampel (Sampel Berkorelasi) pada Media Prezi di Kelas Eksperimen.....	96
29. Hasil Uji Hipotesis 2 Menggunakan Uji Paired Sampel (Sampel Berkorelasi) pada Media PowerPoint di Kelas Kontrol.....	97

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Grafik Hasil Belajar IPS Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Pelajaran 2023/2024 .....	4
2. Grafik Hasil Belajar IPS Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Pelajaran 2023/2024.....	4
3. Kerangka Pikir.....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari FKIP Universitas Lampung .....	121
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari SMP Negeri 2 Kalirejo .....	122
3. Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan di SMP Negeri 2 Kalirejo .....	123
4. Surat Izin Penelitian .....	124
5. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian.....	125
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	126
7. Contoh Nilai Hasil Tes Kelas Eksperimen.....	148
8. Contoh Nilai Hasil Tes Kelas Kontrol .....	151
9. Media Pembelajaran Prezi.....	154
10. Media Pembelajaran PowerPoint .....	157
11. Kisi-Kisi Soal Tes .....	161
12. Soal Tes IPS (Pilihan Ganda dan Essay) .....	166
13. Kunci Jawaban Tes IPS.....	176
14. Data Uji Coba Instrumen .....	179
15. Daftar Hasil Belajar Menggunakan Media Prezi .....	187
16. Daftar Hasil Belajar Menggunakan Media PowerPoint.....	188
17. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Statistik Parametrik.....	189
18. Hasil Pengujian Hipotesis .....	190
19. Dokumentasi Foto Penelitian .....	192

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga sangat penting dalam suatu negara, dimana pendidikan merupakan ujung tombak untuk menciptakan perkembangan dan kemajuan negara. Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan kecerdasan bangsa, membentuk generasi yang memiliki martabat, serta mempersiapkan setiap peserta didik agar mampu bersaing secara positif dalam berbagai aspek kehidupan di masyarakat, bangsa, dan negara. Prinsip ini tercermin dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menegaskan hak setiap warga negara untuk menerima pendidikan, serta Pasal 31 ayat (3) yang menekankan kewajiban pemerintah dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia guna mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, terdapat tiga jalur penyelenggaraan pendidikan: formal, nonformal, dan informal. Dari ketiga jalur tersebut, pendidikan formal merupakan jalur yang paling terstruktur dan berjenjang, biasanya diselenggarakan di lembaga pendidikan resmi melalui proses belajar-mengajar yang terorganisir.

Lembaga pendidikan yang memiliki kualitas yang unggul akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas juga melalui implementasi berbagai indikator keberhasilan yang diterapkan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan memproduksi individu yang mampu bersaing. Manajemen sistem pendidikan sekolah merupakan salah satu indikator

keberhasilan tersebut, yang mencakup berbagai aspek pendidikan seperti input (termasuk dasar pendidikan, tujuan pendidikan, dan siswa), proses (meliputi staf pengajar dan non-pengajar, kurikulum dan materi pembelajaran, metode pengajaran, fasilitas dan sarana pembelajaran, lingkungan belajar, administrasi, dan anggaran), serta output (yang mencakup hasil belajar, lulusan, dan tingkat kelulusan). Setiap komponen tersebut memiliki perannya masing-masing yang saling terkait dan berhubungan dalam mencapai tujuan pendidikan, dimulai dari tahap input, melalui proses, hingga mencapai output, sehingga secara keseluruhan saling melengkapi dalam pencapaian tujuan pendidikan, (Hidayat dan Abdillah, 2019: 64-68).

Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan sering terjadi selama pembelajaran di sekolah yaitu masalah pemerataan pendidikan seperti masalah sarana prasarana maupun fasilitas di daerah tertinggal masih kurang optimal dan merata. Faktor masalah lainnya diduga karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi hanya menggunakan media papan tulis dan terkadang menggunakan media PowerPoint, hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa masih ada yang dibawah KKM dan belum tuntas.

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah sering dikaitkan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi. Kesulitan dalam pemahaman materi pelajaran oleh siswa di sekolah bisa disebabkan oleh masalah efektivitas pembelajaran. Kurangnya pemahaman tersebut mungkin disebabkan oleh kurangnya efektivitas proses belajar siswa. Ini mengindikasikan perlunya pendekatan kreatif dari guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Menurut UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru memiliki tanggung jawab profesional untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam pendidikan formal, yang mencakup pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Maka peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat penting. Siswa cenderung akan memahami materi dengan lebih baik jika mereka dapat mengalami dan melihat materi yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, pembelajaran yang

menarik adalah kunci bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

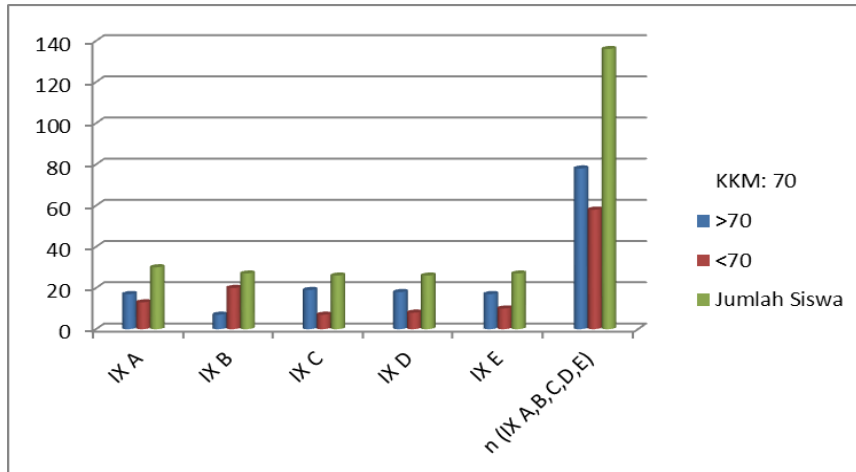
Berdasarkan hasil observasi di kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo, dalam proses belajar mengajar guru sudah menerapkan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran hanya sebatas menggunakan media *whiteboard* dan media PowerPoint, dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam mencari jenis media yang tepat dan cara pembuatannya. Sumber belajarpun juga terbatas, yaitu hanya bersumber dari Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket siswa. Penggunaan media PowerPoint karena media ini memang dianggap paling mudah penggunaan dan pembuatannya. media PowerPoint yang digunakan guru di SMP Negeri 2 Kalirejo masih kurang menarik dan membuat siswa cepat merasa bosan karena terkesan monoton dan guru hanya menampilkan materi ajar tanpa ada tampilan yang menarik dan bervariasi sehingga proses pembelajaran kurang berjalan efektif dan siswa masih kesulitan menyerap materi IPS.

Akibat pemanfaatan media yang kurang optimal bisa menyebabkan hasil belajar rendah. Hasil belajar yang rendah dikarenakan saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, berbicara sendiri saat proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa tidak fokus saat belajar dan tidak dapat menyerap materi dengan baik. Hasil belajar yang rendah ditunjukkan dengan masih adanya siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan memperbaiki penggunaan media dalam proses pembelajaran, siswa juga diharapkan lebih ikut berpartisipasi, tertarik serta dapat memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan disalah satu sekolah menengah pertama di Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah, yaitu SMP Negeri 2 Kalirejo. Pada proses pembelajaran pada Kelas IX tahun 2023, ditinjau dari pengetahuan atas materi yang didapatkannya selama proses pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih

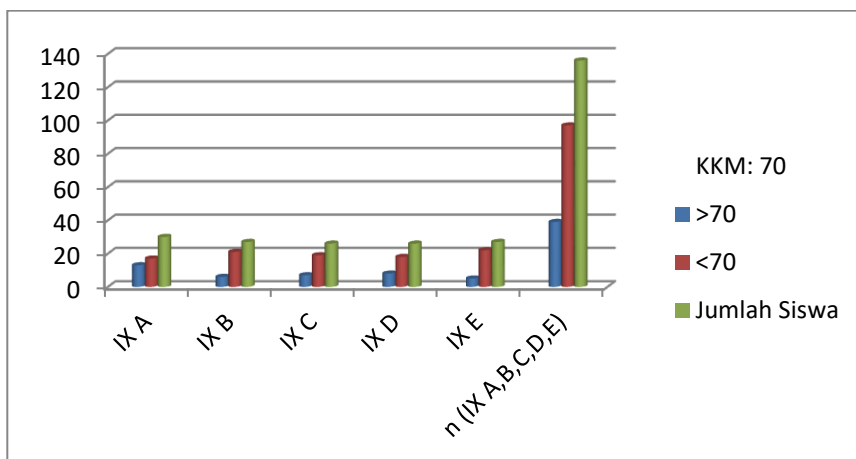


terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM, dengan data yang diperoleh melalui dokumentasi daftar nilai ujian tengah semester ganjil 2023/2024, dan penyebab rendahnya hasil belajar siswa juga didapatkan dari hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran IPS.



Sumber: Dokumentasi Guru IPS Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Nilai UTS Ganjil.

Gambar 1. Grafik Hasil Belajar IPS Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Pelajaran 2023/2024.



Sumber: Dokumentasi Guru IPS Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Nilai UAS Ganjil

Gambar 2. Grafik Hasil Belajar IPS Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan penyajian grafik Hasil Belajar IPS Siswa pada UTS dan UAS Ganjil, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada hasil UTS sebanyak 58 siswa, dengan persentase sebesar 43% siswa belum mencapai KKM dari keseluruhan jumlah 136 siswa Kelas IX sedangkan sisanya yaitu siswa yang telah memenuhi KKM sebanyak 78 siswa dengan persentase sebesar 57% dari keseluruhan jumlah 136 siswa Kelas IX. Sedangkan pada hasil UAS sebanyak 97 siswa, dengan persentase sebesar 71% siswa belum mencapai KKM dari keseluruhan jumlah 136 siswa kelas IX sedangkan sisanya yaitu siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 39 siswa dengan persentase 29% . Hal ini berarti lebih banyak siswa yang sudah menguasai mata pelajaran IPS namun masih dalam kategori kurang atau rendah sekali sebab masih atau <60%, maka bisa diartikan bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa dalam mencapai KKM masih perlu ditingkatkan lagi dan masuk di tingkat ketuntasan belajar kategori Kurang atau Masih Rendah. Hal ini didukung oleh pendapat Turrohmah (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa tergolong belum optimal jika bahan pelajaran yang diajarkan dikuasai kurang dari 76% siswa, dan tergolong kurang jika siswa hanya menguasai kurang dari 60% bahan pelajaran yang diajarkan.

Pengkategorian ini didukung oleh pengkategorian tingkat keberhasilan belajar siswa dengan persentase yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006) berikut ini:

- a. Istimewa / Maksimal, berarti siswa telah dan dapat menguasai seluruh materi pelajaran dengan persentase sebesar 100%.
- b. Baik Sekali / Optimal, berarti siswa telah dan dapat menguasai sebagian materi pelajaran dengan persentase sebesar 76%-99%.
- c. Baik / Minimal, berarti siswa telah dan dapat menguasai sedikit/tidak begitu banyak materi pelajaran dengan persentase sebesar 60%-75%.
- d. Kurang, berarti siswa yang telah dan dapat menguasai materi pelajaran masih kurang/rendah sekali dengan persentase sebesar <60%.

Tingkat keberhasilan belajar siswa yang masih kurang tersebut, diduga karena beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Media pembelajaran menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi dapat menyebabkan rendahnya penguasaan materi, siswa cenderung pasif, mudah bosan, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan hasil belajar yang kurang optimal.

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai dengan meningkatkan kompetensi guru dan pemahaman mereka terhadap faktor-faktor yang mendukung pembelajaran, di antaranya adalah penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran. Pemilihan media yang tepat juga sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mengingat beragamnya jenis media pembelajaran yang tersedia, penelitian ini akan fokus pada salah satu media pembelajaran yang dianggap memiliki potensi besar dalam proses pembelajaran, yaitu aplikasi Prezi.

Perkembangan cepat dalam teknologi pendidikan telah menghasilkan berbagai variasi dalam media pembelajaran, dengan penggunaan aplikasi Prezi menjadi populer saat ini. Aplikasi Prezi merupakan salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran yang didasarkan pada teknologi informasi dan komunikasi. Prezi adalah sebuah perangkat lunak yang dapat diakses melalui situs resmi [www.Prezi.com](http://www.Prezi.com), yang memungkinkan untuk membuat presentasi berbasis internet, menghadirkan suatu konsep baru dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur Prezi menawarkan berbagai kelebihan dibandingkan dengan media presentasi konvensional yang bersifat offline. Selain berfungsi sebagai alat presentasi, Prezi juga memberikan kemungkinan untuk mengeksplorasi ide-ide secara visual di atas kanvas virtual. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyatukan berbagai elemen seperti gambar, teks, video, audio, dan grafik dalam satu kerangka presentasi, yang dapat dikelompokkan ke dalam bingkai-bingkai yang tersedia. Salah satu keunggulan utama Prezi adalah penggunaan *Zooming User Interface (ZUI)*,

yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi. Dengan ketersediaan media pembelajaran inovatif seperti Prezi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang menarik peneliti untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint. Melalui penerapan kedua media pembelajaran yang akan peneliti kaji ini, harapannya bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan memahami materi serta berbagai keterampilan siswa baik keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan kurang optimalnya hasil belajar siswa adalah menerapkan media-media pembelajaran yang tepat. Kini, selain PowerPoint muncul multimedia baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah media Prezi. Menurut Rosadi (2012) menyatakan bahwa Prezi merupakan suatu perangkat lunak untuk membuat slide presentasi secara daring. Berbeda dengan PowerPoint, Prezi menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dalam menciptakan slide presentasi. Salah satu keunggulan utama Prezi adalah keberadaan kanvas yang dapat diperbesar (*zoomable canvas*), memungkinkan pengguna untuk fokus pada setiap kalimat dengan gerakan slide yang dinamis dan beragam. Fitur ini akan mempermudah para audiens dalam memahami informasi yang disajikan..

Media pembelajaran PowerPoint memiliki kelemahan dari segi tema yang terlalu sederhana. Pada perkembangannya, muncul berbagai multimedia baru dengan animasi yang cukup beragam. Salah satunya Prezi. Aplikasi Prezi adalah alat presentasi digital yang dapat menyajikan tulisan, gambar, video baik online maupun offline, yang dilengkapi dengan audio dan animasi keterkinian (Nasution dan Siregar, 2019). Menurut Rodhi dan Wasis (2014),

Prezi adalah sebuah perangkat lunak berbasis internet atau layanan perangkat lunak yang digunakan sebagai sarana presentasi dan alat untuk menjelajahi beragam ide pada kanvas virtual. Prezi menampilkan beragam tema yang menarik dan bervariasi, serta memungkinkan penggunaan media visual, audio, dan animasi. Prezi merupakan perangkat berbasis internet, sebuah wadah tempat kita bisa menuangkan berbagai ide dan pikiran di atas kanvas virtual (Sukmowati, 2017). Sebagai pengguna Prezi, sejauh ini peneliti menilai bahwa aplikasi Prezi merupakan perangkat lunak yang cukup mudah dalam pengaplikasiannya. Perangkat ini dapat digunakan secara online maupun offline dengan memanfaatkan media kanvas besar sebagai wadah untuk menulis atau berkreasi. Dua kegiatan yang terakhir disebutkan dapat secara leluasa dimanfaatkan dengan metode animasi *zoom out* dan *zoom in* atau *Zooming User Interface (ZUI)* yang tidak membosankan. Media Prezi mampu memasukkan berbagai konten baik teks, gambar, video, dan lain-lain yang diatur dalam kanvas besar dan ditampilkan dalam bentuk bingkai-bingkai. Program ini juga dapat menambahkan file, flash, power point, video online dari Youtube yang kemudian dapat diputar pada saat presentasi berlangsung (Epinur, 2014). Kenyataan tersebut dapat disebut sebagai kelebihan. Diperkuat dengan penelitian terkait tentang Prezi yang dilakukan oleh Mei Lisa Hardi (2013) dan Tris Sutrisno (2013), ditemukan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan Prezi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan PowerPoint sebagai media presentasi.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dengan ini peneliti memutuskan akan melaksanakan dan mengkaji penelitian perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari penerapan media pembelajaran aplikasi Prezi dan media pembelajaran aplikasi PowerPoint, sehingga dilakukan penelitian dengan judul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Media Pembelajaran Prezi dan PowerPoint Di SMP Negeri 2 Kalirejo”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa, hal ini terlihat dari hasil belajar UTS Ganjil bahwa sebanyak 43% dan sebesar 71% hasil UAS dari 136 siswa kelas IX mata pelajaran IPS masih di bawah KKM.
2. Belum optimalnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam menerangkan materi pembelajaran didalam kelas, sehingga siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa masih mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi dalam belajar.
4. Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Prezi belum pernah digunakan di SMP Negeri 2 Kalirejo.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini hanya akan dibatasi pada perbandingan hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPS antara yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran Prezi ( $X_1$ ) dan media pembelajaran PowerPoint ( $X_2$ ) pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah pada penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint pada mata pelajaran IPS?
2. Apakah media pembelajaran Prezi lebih efektif jika dibandingkan dengan Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS?



## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint pada mata pelajaran IPS.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran Prezi jika dibandingkan dengan Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat secara Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peningkatan ilmu pengetahuan khususnya terhadap hasil belajar IPS melalui studi perbandingan menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Manfaatnya bagi siswa yaitu dapat digunakan sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran yang melibatkan siswa secara optimal.

#### **b. Bagi Guru**

Manfaatnya bagi guru yaitu dapat memberikan informasi dan gambaran kepada guru tentang perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint terhadap hasil belajar IPS, serta dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk memotivasi guru dalam meningkatkan pembelajaran yang bermutu dengan mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Manfaatnya bagi sekolah yaitu dapat dijadikan masukan perbaikan dan pengembangan kualitas dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk keberhasilan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman dalam membandingkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint. Serta bermanfaat sebagai sarana untuk mengembangkan daya berpikir dan penerapan keilmuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi dan juga dapat menambah ilmu pengetahuan dari permasalahan yang diteliti.

e. Bagi Program Studi

Manfaatnya bagi program studi yaitu penelitian ini menjadi sumbangan pengetahuan dan kontribusi nyata di bidang penelitian sehingga dapat menjadi referensi sumber penelitian yang baik bagi mahasiswa-mahasiswa kedepannya dalam melaksanakan penelitian sesuai karakteristik Program Studi Pendidikan Ekonomi sehingga dapat menunjang mutu lulusan.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup penelitian ini mencakup hal-hal sebagai berikut:

a. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Media Pembelajaran Prezi ( $X_1$ ), Media Pembelajaran PowerPoint ( $X_2$ ), dan Hasil Belajar IPS ( $Y$ ).

b. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian adalah Siswa Kelas IX.

c. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SMP Negeri 2 Kalirejo, Lampung Tengah.

d. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024.

e. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup Ilmu Penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan yang mendalami atau berfokus pada Mata Pelajaran IPS yang didalamnya mencakup pembelajaran ekonomi.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Belajar dan Hasil Belajar**

##### **1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari setiap individu. (Suardi, 2018:1) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan dalam diri individu. (Arfiana, 2023) mendukung pandangan tersebut dengan menekankan bahwa manusia melakukan aktivitas belajar untuk mencapai perubahan dalam berbagai aspek, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar sebagai proses untuk mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2017). Teori dari Bell Gredler menyatakan bahwa interaksi antara kondisi internal dan eksternal siswa akan melahirkan suatu proses belajar (Dimiyati dan Mudjono, 2018:3).

Proses belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu, bahkan dimulai sejak lahir. Belajar dianggap sebagai aspek penting yang perlu diakui betapa signifikannya dalam kehidupan. Menurut Hamalik (2013: 29), belajar adalah serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu melalui rangkaian langkah yang direncanakan. Proses belajar ini biasanya menghasilkan perubahan sikap yang bersifat permanen pada individu. Seperti yang diungkapkan oleh Sumantri (2015:2), belajar mencerminkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen, yang muncul dari pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran yang direncanakan atau disengaja.

Ada banyak keuntungan yang diperoleh dari proses pembelajaran yang membekali seseorang untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pembelajaran ini tidak terbatas pada lingkungan pendidikan saja, tetapi juga meliputi pengaruh dari keluarga, masyarakat, serta skala nasional. Melalui proses pembelajaran, individu mengalami perubahan perilaku, meningkatnya pengetahuan dan pengalaman, serta memperluas wawasan ilmu. Ini dimulai dari rasa ingin tahu yang kemudian diikuti dengan pengetahuan setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut konsisten dengan pandangan Suryabrata (2012:232) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses di mana individu mengalami transformasi dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan.

Belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Sugihartono, dkk (2007:74), yang mengemukakan bahwa belajar memiliki dua dimensi, yakni sebagai upaya memperoleh pengetahuan dan sebagai proses perubahan dalam kemampuan reaksi individu yang relatif berlangsung lama melalui latihan yang diperkuat. Menurut Hamalik (2003:28), belajar adalah proses di mana individu mengalami perubahan perilaku melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar ini membawa dampak perubahan, seperti yang diungkapkan oleh Ayuni (2015:9), yang menyatakan bahwa belajar melibatkan proses perubahan dalam kepribadian manusia, yang tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku seperti kemampuan, pengetahuan, sikap, pemahaman, keterampilan, dan lainnya. Hal ini didukung oleh Aziza (2015:12), yang menjelaskan bahwa manusia terlibat dalam aktivitas belajar untuk mencapai perubahan dalam diri mereka sendiri melalui pelatihan atau pengalaman. Dengan melakukan proses belajar, manusia akan mengalami berbagai macam perubahan, termasuk peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar dari para ahli, bahwa belajar didefinisikan sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi antara individu dan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai. Proses ini adalah upaya aktif individu untuk memperoleh pengetahuan baru dan mengubah dirinya melalui pelatihan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungannya. Dengan belajar maka seseorang dapat mencapai tujuan dan mengalami perubahan dalam kehidupannya. Semakin efektif seseorang dalam belajar, maka semakin besar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Belajar berkaitan erat dengan hasil belajar sebab belajar merupakan sebuah proses sedangkan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses pembelajaran.

## **1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hahikatnya adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Ini menekankan bahwa hasil belajar adalah produk dari proses pembelajaran (Nugraha, 2020). Dari (Mustakim, 2020) menambahkan bahwa hasil belajar juga melibatkan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Sementara menurut (Wulandari, 2021) menggambarkan hasil belajar sebagai kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kompetensi ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang berarti mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang tercipta dari upaya yang dilakukan siswa dalam mengubah perilaku mereka guna mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kasmadi dan Sunariah (2013:44), hasil belajar diartikan sebagai perubahan dalam perilaku yang dialami siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga domain berdasarkan teori



Taksonomi Bloom oleh Idris dan Jamal (1992:32), yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik..

Selama proses pembelajaran, aktivitas belajar yang dilakukan menghasilkan pencapaian yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar digunakan sebagai indikator untuk menilai sejauh mana keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Definisi hasil belajar dapat bervariasi. Sudjana (2013:22) menggambarkan hasil belajar sebagai kemampuan siswa yang diperoleh setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Sanjaya (2009:13), hasil belajar berkaitan dengan pencapaian kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang telah direncanakan. Oleh karena itu, tugas utama guru dalam proses pembelajaran adalah merancang instrumen evaluasi yang dapat mengukur sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian hasil belajar seringkali dijadikan tolak ukur untuk mengevaluasi sejauh mana seseorang memahami materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran, yang melibatkan aktivitas yang disengaja dan terencana untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan capaian siswa setelah melalui proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pengajaran, yang melibatkan perubahan perilaku siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs yang disebutkan dalam Susanto (2013:1), hasil belajar merujuk pada kemampuan seseorang setelah menjalani suatu proses pembelajaran tertentu.

Aktivitas pembelajaran menghasilkan pencapaian tertentu, sebagaimana disebutkan oleh (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3), dimana proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru diakhiri dengan evaluasi belajar, sementara bagi siswa, hasil belajar menandai akhir dari proses pembelajaran. Demikian pula, (Sugihartono, dkk, 2013: 130) menyatakan bahwa dalam konteks kegiatan belajar

mengajar, pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi seberapa jauh perubahan perilaku siswa setelah proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru umumnya menggunakan tes sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, yang dapat berupa nilai atau pernyataan tentang tingkat pemahaman materi pelajaran yang dicapai siswa. Hal ini dikenal sebagai pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran, yang mengakibatkan perubahan dalam perilaku, termasuk pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan. Menurut Hamalik (2006:30), hasil belajar terwujud saat seseorang mengalami perubahan dalam perilaku setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar mewakili keterampilan yang dimiliki individu yang nantinya dapat diterapkan dalam berbagai situasi. Winkel (1987:17) menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan internal yang dimiliki seseorang dan memungkinkannya untuk melakukan tindakan sesuai dengan keterampilan yang dimiliki.

Cara individu berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya juga termasuk dalam konsep hasil belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Nasution (1990:21), hasil belajar mencakup hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar dari para ahli tersebut, maka hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan atau kompetensi yang diperoleh oleh siswa setelah terlibat dalam kegiatan belajar. Hasil belajar mencakup beragam aspek, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dan hasil ini juga dapat dinilai sesuai dengan standar yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan. Hal ini juga bisa dimaknai bahwa kemampuan siswa setelah menempuh proses pembelajaran dan menerima penilaian hasil belajar dari pendidik mencerminkan hasil belajar mereka.

Hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori. Menurut Horward Kingsley (Sudjana, 2013: 22), ada tiga jenis hasil pembelajaran, yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pemahaman, dan (c) sikap dan aspirasi. Sementara itu, Gegne (Sudjana, 2013: 22) mengelompokkan hasil pembelajaran menjadi lima kategori, yaitu (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik. Dalam kerangka pendidikan nasional, tujuan pendidikan dirumuskan menggunakan klasifikasi hasil pembelajaran oleh Benyamin Bloom yang secara umum terbagi menjadi tiga ranah, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini menjadi fokus penilaian hasil pembelajaran. Di antara ketiganya, ranah kognitif seringkali menjadi fokus utama penilaian oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.

### **1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa dalam proses belajar bisa bervariasi. Variasi dalam hasil pembelajaran bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Purwanto (2007: 107), faktor-faktor yang memengaruhi hasil pembelajaran mencakup:

- 1) Faktor eksternal siswa, seperti lingkungan (baik alamiah maupun sosial), serta faktor instrumental (seperti kurikulum, peran guru, fasilitas belajar, dan administrasi).
- 2) Faktor internal siswa, seperti kondisi fisik (termasuk kesehatan dan kondisi panca indera), dan aspek psikologis (seperti bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif).

Hasil belajar siswa yang dicapai dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor. Menurut pandangan (Slameto, 2018:54) menyatakan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua golongan, yaitu:

a. Faktor-faktor Intern (berasal dari dalam diri)

- 1) Faktor jasmaniah, terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh.

- 2) Faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan.
  - 3) Faktor kelelahan, dapat dihilangkan dengan istirahat dan tidur yang cukup.
- b. Faktor-faktor Ekstern (berasal dari luar)
- 1) Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana dalam rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi, dan perhatian orang tua.
  - 2) Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas di sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
  - 3) Faktor masyarakat, terdiri dari teman bergaul, kehidupan masyarakat, media masa, dan kegiatan peserta didik.

Faktor internal dan eksternal merupakan faktor penting dalam hasil belajar karena keduanya saling berinteraksi dan memengaruhi kemampuan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kombinasi faktor internal dan eksternal bekerja bersama-sama untuk membentuk pengalaman belajar siswa.

Maka dari itu, penting bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk memperhatikan kedua faktor ini dalam upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal. Hasil belajar yang baik dapat menjadi acuan bahwa dalam proses pembelajaran yang telah dialami oleh individu maupun kelompok dikatakan sukses. Pembelajaran yang sukses dilihat dari hasil belajar yang tak lepas dari peran seorang guru. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan berjalan dengan aktif, dan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan supaya dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan (Sugihartono, dkk, 2013: 76) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua faktor yaitu:

- 1) Faktor internal, faktor internal merujuk pada aspek-aspek yang terdapat di dalam individu yang sedang belajar. Ini mencakup kondisi fisik (seperti kesehatan dan kondisi tubuh) serta faktor psikologis (termasuk kecerdasan, fokus, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan tingkat kelelahan).
- 2) Faktor eksternal, faktor eksternal mencakup semua hal yang ada di luar individu yang sedang belajar. Ini termasuk pengaruh dari keluarga, lingkungan sekolah, dan dinamika sosial dalam masyarakat.

Secara umum (Sudjana, 2005:39) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- 1) Faktor internal siswa merujuk pada aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa, termasuk kemampuan individu seperti motivasi belajar, minat dan fokus, sikap dan pola belajar, ketekunan, latar belakang sosial ekonomi, serta kondisi fisik dan psikologis.
- 2) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa, termasuk faktor fisik dan psikologis, sementara faktor eksternal terdiri dari faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan sosial dan non-sosial.

#### 1.4 Indikator-Indikator Hasil Belajar

Dalam melihat perwujudan hasil belajar siswa diperlukan indikator-indikator dalam hasil belajar. Menurut Moore (Ricardo dan Meilani, 2020) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Ketiga ranah ini bekerjasama untuk menciptakan hasil belajar yang seimbang. Misalnya, ketika siswa memahami konsep dalam ranah kognitif, mereka mungkin juga mengembangkan sikap positif terhadap subjek tersebut dalam ranah efektif dan kemudian dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam tugas atau situasi praktis dalam ranah psikomotor. Hasil belajar yang holistik mencakup pemahaman, sikap yang positif, dan kemampuan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam berbagai konteks kehidupan.

Terdapat indikator-indikator untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu diklasifikasikan menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

- a. Aspek Kognitif, penggolongan ranah kognitif oleh Bloom dalam (Prasetya, 2012:108) terdiri dari enam kelas atau tingkat yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Berikut ini penjelasan masing-masing indikator tingkatan tersebut:
  - 1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diharuskan untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
  - 2) Pemahaman, dalam hal ini siswa diharapkan untuk membuktikan bahwa siswa memahami hubungan yang sederhana diantara fakta fakta atau konsep.

- 3) Penerapan, Dalam konteks ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan untuk memilih dan menerapkan generalisasi atau abstraksi tertentu, seperti konsep, hukum, dalil, aturan, dan metode secara akurat dalam situasi yang baru, serta mampu menerapkannya dengan benar..
- 4) Analisis, dalam hal ini siswa dituntut untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis, dalam hal ini kemampuan siswa dituntut untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- 6) Evaluasi, dalam hal ini siswa dituntut bahwa kemampuannya untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan sebelumnya yang telah dimiliki dituntut untuk menilai sesuatu.

Pengetahuan, pemahaman, dan penerapan adalah tiga tujuan kognitif awal yang sering disebut sebagai tujuan dasar, sementara analisis, sintesis, dan evaluasi merupakan tiga tujuan yang lebih kompleks yang disebut sebagai tujuan kognitif tingkat lanjut.

Tujuan kognitif tingkat rendah disebut demikian karena fokusnya hanya pada kemampuan siswa dalam mengingat, mengekspresikan apa yang diingat, dan menerapkan sesuai dengan aturan-aturan yang sudah ditetapkan dengan pasti. Di sisi lain, tujuan kognitif tingkat tinggi disebut demikian karena mencakup aktivitas menganalisis dan mensintesis, bukan hanya terbatas pada kemampuan mengingat semata. Tujuan ini juga melibatkan kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan mencipta, sehingga tujuan ini memiliki kompleksitas yang lebih dari sekedar mengingat.

- b. Aspek Afektif, menurut W. James Popham dan Eva L. Baker diterjemahkan dalam (Hadi, dkk, 2003) aspek ini berkaitan dengan perhatian, sikap, nilai-nilai dan apresiasi, perasaan, dan emosi. Tahap selanjutnya dari pendidikan yang berkaitan dengan aspek kognitif adalah aspek afektif. Ini mengimplikasikan bahwa



seseorang hanya akan menunjukkan sikap tertentu terhadap suatu objek jika telah mencapai kemampuan kognitif yang tinggi. Aspek afektif memiliki berbagai tingkatan, termasuk penerimaan, respons, penilaian, organisasi diri, dan internalisasi nilai-nilai atau pola hidup.

- c. Aspek Psikomotorik, (Sudjana, 2014:30-32) Aspek psikomotor menekankan pada kemampuan dan keterampilan yang dimiliki serta ditunjukkan oleh siswa, baik dalam hal gerakan fisik maupun dalam kinerja mereka selama proses pembelajaran. Ini mencakup semua tindakan yang melibatkan penggunaan saraf dan otot tubuh. Aspek psikomotorik berfokus pada tujuan meningkatkan kemampuan keterampilan individu. Terdapat tingkatan dalam aspek psikomotorik, mulai dari kemampuan meniru, penggunaan gerakan tubuh yang terlihat, presisi gerakan yang terkoordinasi, integrasi perangkat komunikasi non-verbal, hingga keterampilan dalam berbicara secara alami.

Penelitian ini memusatkan perhatian pada salah satu aspek teori hasil belajar, yaitu ranah kognitif. Hal ini karena penelitian bertujuan untuk mengukur seberapa jauh peningkatan hasil belajar siswa yang memerlukan pemberdayaan potensi kognitif.

## **2. Media Pembelajaran Prezi**

### **2.1 Pengertian Media Pembelajaran Prezi**

Media pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi masih menjadi suatu hal yang baru dan belum lama digunakan dalam proses belajar. Menurut penelitian oleh Rusyfan (2016:2), sejarah perkembangan aplikasi Prezi dimulai dari pengembangan awal oleh seorang arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fisher, yang awalnya dikonsepsikan sebagai alat visualisasi untuk arsitektur. Misi utama Prezi adalah untuk membuat ide-ide menjadi lebih menarik, dan alat ini dirancang

khusus untuk mengembangkan ide-ide dalam bentuk visual naratif. Prezi didefinisikan sebagai sebuah perangkat lunak presentasi berbasis internet (SaaS), yang juga berfungsi sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide dalam ruang kerja virtual. Studi lain yang disebutkan dalam penelitian (Dzulhijjah, 2015) menyebutkan bahwa Prezi adalah perangkat lunak berbasis internet *atau Software as a Service* (SaaS) yang digunakan untuk presentasi serta untuk mengeksplorasi ide-ide dalam ruang kerja virtual.

Kemajuan teknologi dan informasi dalam pendidikan harus disertai dengan penggunaan teknologi tersebut untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran, seperti multimedia, internet, dan website, telah membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien. Teknologi multimedia, yang dapat diakses melalui komputer, semakin mengubah peran guru dalam pembelajaran. Sutrisno (2011:57) menyatakan bahwa media pembelajaran yang didasarkan pada teknologi informasi dan komunikasi meliputi multimedia, internet, dan website. Indriana (2011:96) menjelaskan multimedia sebagai sistem penyampaian pesan yang menggunakan berbagai materi pembelajaran untuk membentuk suatu unit atau paket.

Menurut Daryanto (2016:70), media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi karena pengembangannya menggunakan komputer atau laptop. Media ini merupakan aplikasi multimedia yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan tujuan merangsang minat, perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat diarahkan secara sengaja, terjadi dengan efektif, dan dapat dikendalikan. Aplikasi prezi yang merupakan media pembelajaran dapat digunakan sebagai presentasi visual seperti yang dinyatakan oleh Fransson dan Holmberg (Brock dan Bodahl, 2013: 96) bahwa: *Prezi a free online visual presentation tool launched in 2009 that allows the audience to interact with the content by moving around and zooming in and out on*

*a large canvas that can be filled with images, video, and text.* Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa Prezi adalah sebuah alat presentasi visual yang diperkenalkan pada tahun 2009. Prezi memungkinkan audiens untuk berinteraksi dengan konten yang dinamis, serta memperbesar dan memperkecil tampilan dari kanvas besar yang dapat diisi dengan berbagai elemen seperti gambar, video, dan teks.

Dikutip dari *research on social work practice*, Brian dan Alyson (2010: 1) mengungkapkan bahwa: *Prezi is an online presentation service provider that offers different types of accounts and options for creating and storing digital presentations. Traditional presentation software requires preparing a linear story line using a storyboard approach. Prezi, on the other hand, allows for both a linear and a free-flowing presentation of a story line. The user creates a presentation on a large blank workspace called the canvas, where all the elements of a presentation are visible. A story line is then created by arranging the elements on the canvas. Various tools are used to connect these elements in order to communicate the presenter's message. Like traditional presentation software, Prezi has the capability of integrating text, images, animation, audio, and video seamlessly into a single presentation.* Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa Prezi adalah platform layanan presentasi daring yang menyediakan berbagai jenis akun dan opsi untuk membuat serta menyimpan presentasi digital. Berbeda dengan perangkat lunak presentasi tradisional yang memerlukan penyusunan alur cerita secara linear melalui pendekatan *storyboard*, Prezi memungkinkan pembuatan presentasi dengan alur cerita linear maupun non-linear yang lebih bebas. Prezi juga memiliki kemampuan untuk menyatukan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu presentasi.

Penjelasan aplikasi prezi juga datang dari para ahli yang lainnya, seperti yang diungkapkan oleh Clarke (2012: 1) bahwa: *Prezi is to powerpoint as movies are to screenplays as complete whiteboard tool that allows you to script and navigate your presentation in different innovative approaches. In prezi charting the movement through your slides generates some amazing transitions. Prezi is for the advanced powerpoint user who yearns to do more.* Ungkapan tersebut menyiratkan bahwa Prezi adalah sebuah alat yang memperbolehkan pengguna untuk menyajikan naskah dan presentasi dengan pendekatan yang inovatif dan unik. Prezi merupakan media yang digunakan oleh pengguna yang memiliki tingkat keahlian lebih lanjut dalam presentasi untuk mencapai variasi yang lebih luas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dinyatakan bahwa aplikasi Prezi adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan presentasi secara dinamis, sehingga siswa dapat fokus pada setiap slide dengan lebih rinci. Prezi adalah sebuah aplikasi komputer berbasis online yang menyediakan presentasi dalam bentuk poin-poin atau visualisasi, serta memungkinkan integrasi audio dan video. Berdasarkan penjelasan tersebut, Prezi merupakan sebuah media pembelajaran multimedia yang menggabungkan berbagai elemen komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan interaktifitas komputer, yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara efektif dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

## **2.2 Fungsi Media Pembelajaran Prezi**

Prezi memiliki fungsi dalam proses belajar. Adapun fungsi media pembelajaran aplikasi Prezi menurut (Dzulhijjah, 2015) yaitu:

- 1) Prezi memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dengan menyajikan materi secara komprehensif

atau secara detail, memungkinkan siswa untuk melihat keseluruhan materi atau bagian-bagiannya secara bersamaan.

- 2) Penyajian materi secara keseluruhan dalam satu layar oleh Prezi membantu siswa untuk mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya.
- 3) Media Prezi disusun dalam format kanvas yang memungkinkan penyaji untuk menggabungkan teks, gambar, dan video animasi dengan mudah.
- 4) Elemen-elemen yang disusun di atas kanvas Prezi dapat dimanipulasi, diperbesar, atau diperkecil untuk menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dari penjelasan di atas, dapat dinyatakan bahwa Prezi berperan dalam upaya meningkatkan penggunaan media pembelajaran dengan langkah-langkah tertentu.

### **2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Prezi**

Media pembelajaran yang efektif harus memiliki keunggulan yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Demikian pula, aplikasi Prezi memiliki sejumlah keunggulan yang tidak dapat dipungkiri. Namun, keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini juga disertai dengan beberapa kelemahan.. (Zurrahmah Rusyfan, 2016:8) mengungkapkan beberapa kelebihan aplikasi Prezi , antara lain:

Aplikasi Prezi memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Mempunyai tampilan slide yang beragam dan menarik.
- 2) 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 materi.
- 3) Dapat menggabungkan gambar, bunyi, teks, dan video dalam satu tampilan.

- 4) Memiliki fasilitas *zoom in* dan *zoom out*, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail.
- 5) Desain media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*.

Muhammad Embi (2011: 129) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi prezi memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Mempunyai tampilan slide yang beragam dan menarik.
- 2) 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 materi.
- 3) Dapat menggabungkan gambar, bunyi, teks, dan video dalam satu tampilan.
- 4) Memiliki fasilitas zoom in dan zoom out, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail.
- 5) Desain media pembelajaran berbasis aplikasi prezi dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu offline dan online.

Kelebihan lain dimiliki aplikasi prezi seperti yang diungkapkan oleh Brock dan Brodahl (2013: 96) bahwa “*prezi allows users to read, write, and save online, offers interpersonal content sharing, and more than one editor for simultaneous editing*”. Ungkapan tersebut menyiratkan bahwa Prezi memungkinkan pengguna untuk melakukan aktivitas membaca, menulis, dan menyimpan secara daring, serta memberikan opsi untuk berbagi konten antarindividu secara langsung. Selain itu, Prezi juga mendukung pengeditan bersama oleh lebih dari satu pengguna secara simultan.

Keunggulan prezi dari media presentasi yang lain diungkapkan oleh I Putu Wisnu Saputra (2011:138) bahwa: Prezi menjadi lebih unggul dari media presentasi lain seperti PowerPoint karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang Pengguna Prezi

memiliki kemampuan untuk mengatur ukuran dan tampilan presentasi mereka dengan menggunakan berbagai warna dan elemen-elemen menarik melalui slide yang tersedia. Selain itu, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk menciptakan presentasi yang lebih inovatif dan kreatif, baik dalam bentuk linear seperti presentasi terstruktur, maupun non-linear seperti peta pikiran atau konsep.

Dalam proses pembelajaran, prezi memiliki kelebihan lain. Leimbach (Nicole, 2011: 7) mengungkapkan bahwa: *The advantages of Prezi, mainly form a teaching standpoint. It's easy to put in small amount of text and more difficult to enlarge the boxes to add to much text. This encourages students to use bullets rather than paragraphs.* Pernyataan tersebut menggambarkan keunggulan penggunaan Prezi dalam konteks pengajaran, di mana Prezi memudahkan penyaji untuk menyertakan teks singkat, namun lebih sulit untuk menambahkan teks dalam jumlah banyak dengan memperbesar kotak teks. Hal ini mendorong siswa untuk lebih menggunakan poin-poin daripada paragraf dalam presentasi mereka.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, keunggulan aplikasi Prezi terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai jenis media seperti gambar, teks, audio, dan visual dalam satu paket digital, kemampuan untuk *zoom in* dan *zoom out* pada konten yang ditampilkan, fitur kreatif yang dapat dimanfaatkan pengguna, serta kemampuan untuk menentukan urutan tampilan yang diinginkan.

Selain dari beberapa kelebihan diatas juga diungkapkan dalam Zurrahmah Rusyfan (2016:10) beberapa kelemahan aplikasi Prezi , antara lain:

- 1) Prezi sulit untuk memasukkan simbol matematika.
- 2) Proses instalasi Prezi membutuhkan koneksi internet (secara *online*).
- 3) ZUI (*Zooming User Interface*) membuat tampilan Prezi lebih monoton.

- 4) Pengguna harus mempunyai akun sendiri.
- 5) Jika penggunaan dalam jangka lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

Kelemahan dari aplikasi prezi juga diungkapkan oleh Leberecht (Nicole, 2011: 8) menyatakan bahwa: *There have even been issues with the over use of Prezi's zooming capabilities, creating distraction and confusion for the audience. Jumping from one item to another and zooming in and out all over the place can become dizzying and ultimately take away from the overall message one is trying to present.* Pernyataan tersebut menggambarkan masalah yang muncul akibat penggunaan berlebihan dari kemampuan memperbesar pada Prezi, yang dapat menyebabkan gangguan dan kebingungan bagi penonton. Melompat dari satu item ke item lainnya serta sering memperbesar dan memperkecil seluruh tampilan dapat membingungkan dan akhirnya mengurangi pemahaman terhadap pesan keseluruhan yang disampaikan.

Dikutip dari *research on social work practice*, Brian dan Alyson (2010: 2) mengungkapkan kelemahan lain dari aplikasi prezi yaitu: *Prezi can be used with either a PC or Macintosh computer. Users need a high-speed Internet connection, an up-to-date supported web browser and operating system, a minimum of 1 GB computer memory, a scroll mouse or touchpad, and a recent version of the Adobe Flash Player program.* Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa Prezi dapat diakses melalui komputer PC yang memenuhi persyaratan sistem. Pengguna perlu memiliki koneksi internet yang cepat, menggunakan web browser, dan sistem operasi dengan kapasitas minimal satu GB. Selain itu, komputer juga harus dilengkapi dengan versi terbaru *Adobe Flash Player*.



Berdasarkan analisis kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan, penting bagi pengguna untuk menggunakan pertimbangan yang cermat dalam menetapkan konsep atau desain untuk menciptakan tampilan yang menarik tanpa membingungkan audiens. Penerapan aplikasi Prezi dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran karena aplikasi ini mampu menyajikan gambaran keseluruhan pembelajaran secara rinci secara bergantian, memungkinkan banyak materi untuk ditampilkan secara bersamaan atau komprehensif sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh.

#### **2.4 Indikator-Indikator Media Pembelajaran Prezi**

Ada indikator-indikator yang harus diperhatikan dalam penerapan Prezi sebagai media pembelajaran. Menurut (Nursita, 2022) ada indikator-indikator dalam Prezi yaitu:

- 1) Merancang presentasi digital berbasis *online*.
- 2) Kreasi presenter dalam tampilan slide yang kreatif.

Sedangkan menurut (Ainur, 2022) media pembelajaran Prezi indikatornya yaitu:

- 1) Langkah-langkah menggunakan Prezi.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi ajar.
- 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan metode atau model pembelajaran.
- 4) Kesesuaian media pembelajaran dengan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran aplikasi Prezi digunakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan indikator-indikator diatas, dimulai dari awal proses menggunakan aplikasi Prezi, kemudian proses presentasi sampai keterlibatan siswa. Disesuaikan dengan teori Belajar Behavioristik (koneksionisme). Teori belajar Behavioristik menurut John Broades Watson (1878-1958), menurutnya belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus dan respon yang dimaksud adalah yaitu berbentuk tingkah laku dan dapat diukur serta dapat diamati. Menurut

Watson, teori ini menjadi dasar untuk mengklarifikasi dan menggarisbawahi cakupan atau konsep variabel yang akan diselidiki. Penerapan pendekatan behavioristik dalam pembelajaran tergantung pada penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas pembelajaran, yang kemudian ditangkap oleh indra, seperti contohnya guru dapat menggunakan aplikasi Prezi sebagai media pembelajaran. Dengan stimulus tersebut, diharapkan dapat memicu respons berupa tingkah laku aktif dari siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

### **3) Media Pembelajaran PowerPoint**

#### **3.1 Pengertian Media Pembelajaran PowerPoint**

Media pembelajaran PowerPoint saat ini sudah sangat populer dan bukan hanya dipakai dalam bidang pendidikan tetapi juga dalam bidang bisnis atau perusahaan. Menurut Mudlofir (2016), program PowerPoint dirancang untuk menyajikan materi multimedia dengan cara yang menarik, mudah dibuat, mudah digunakan, dan relatif terjangkau karena hanya membutuhkan alat untuk menyimpan data. Sementara itu, menurut Wati (2016), penggunaan Microsoft PowerPoint dalam presentasi merupakan metode untuk memperkenalkan atau menjelaskan suatu konsep yang disajikan dalam beberapa slide yang menarik. Tujuannya adalah untuk mempermudah pemahaman melalui visualisasi yang tercakup dalam slide berisi teks, gambar, grafik, audio, video, dan lainnya. Sedangkan (Azhar, 2017:3) mendefinisikan media PowerPoint merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program ini menawarkan alat-alat dalam bentuk slide-slide yang dapat mendukung penyusunan presentasi yang efisien, terampil, dan *user-friendly*. Dengan demikian, guru-guru di sekolah dapat menggunakannya sebagai sarana pembelajaran.

Perkembangan media komputer telah memberikan berbagai keunggulan dalam produksi audio visual. Salah satu keunggulannya adalah adanya aplikasi pembelajaran PowerPoint. PowerPoint merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang tergolong dalam kategori media berbasis komputer. Dikutip dari *journal of prodeciasocial and behavioral sciences*, Ling, et al (2013: 1088) berpendapat bahwa: *PowerPoint, one of the most well known ICT tools, plays a vital role in our society nowadays as it has been utilized widely and actively in facilitating the process of teaching and learning, especially in the educational domain.* Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa PowerPoint merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang paling populer dan memiliki peran sentral dalam masyarakat saat ini. Penggunaannya telah tersebar luas dan aktif dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya di bidang pendidikan.

Para ahli juga memberikan pandangan lain mengenai media PowerPoint. Arsyad (2014:65) menjelaskan bahwa Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak yang berguna dalam membuat presentasi yang efektif, profesional, dan mudah. Dia menyatakan bahwa PowerPoint membantu dalam menyusun gagasan dengan lebih baik, menarik, dan jelas saat disampaikan, karena menyediakan alat untuk membuat slide, merangkum presentasi, menampilkan slide yang dinamis, serta menyertakan *clip art* yang menarik, yang mudah ditampilkan di layar monitor komputer. Program PowerPoint dirancang khusus untuk menyajikan presentasi.

Daryanto (2016:181) menjelaskan bahwa Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak yang diciptakan dan dikembangkan oleh Microsoft Corporation, dan termasuk dalam kategori program berbasis multimedia. Biasanya, program ini sudah disertakan dalam paket perangkat lunak Microsoft Office pada komputer. PowerPoint didesain khusus untuk menyajikan presentasi, baik untuk keperluan

perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun individu, dengan berbagai fitur menu yang membuatnya menjadi alat komunikasi yang menarik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak multimedia di komputer yang menjadi salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang penting untuk kesuksesan dalam proses pembelajaran. Microsoft PowerPoint adalah aplikasi khusus yang dirancang untuk merancang presentasi grafis dengan cepat dan mudah. Aplikasi ini populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk profesional, akademisi, praktisi, dan pemula, untuk kegiatan presentasi.

### **3.2 Fungsi Media Pembelajaran PowerPoint**

Media pembelajaran PowerPoint berfungsi untuk memudahkan pengguna menambahkan audio, video, gambar, hingga animasi. Hal ini membuat presentasi menjadi lebih menarik, slide bisa diatur dan dicetak. PowerPoint berperan sebagai alat yang memfasilitasi guru atau pembicara seminar dalam menyajikan materi secara efektif dalam presentasi. Menurut (Wati, 2016) terdapat beberapa fungsi dari media PowerPoint yaitu sebagai berikut:

- 1) Menginformasikan presentasi merupakan sebuah kegiatan yang menginformasikan atau menyampaikan suatu materi kepada banyak orang atau audien.
- 2) Meyakinkan sebuah presentasi biasanya meliputi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis, sehingga dapat meyakinkan audien atas suatu topik tertentu.
- 3) Menginspirasi presentasi yang baik yaitu presentasi yang mampu menjadikan atau membangkitkan inspirasi bagi orang lain atau audien.

- 4) Menghibur informasi dari sebuah kegiatan presentasi merupakan salah satu kegiatan atau penyajian yang dapat menghibur orang lain atau audiennya.

Dari beberapa fungsi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media PowerPoint merupakan media yang tepat untuk menyampaikan suatu informasi atau materi kepada banyak orang dan media PowerPoint sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar, karena media ini mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik agar mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

### **3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran PowerPoint**

Menurut Wati (2016), Microsoft PowerPoint memiliki sejumlah kelebihan, termasuk:

- 1) Penyajian yang menarik karena PowerPoint memungkinkan tampilan yang menarik dengan permainan warna, huruf, animasi, teks, dan gambar atau foto.
- 2) Merangsang minat siswa karena PowerPoint dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi informasi lebih lanjut tentang materi yang disajikan.
- 3) Tampilan visual yang mudah dipahami karena pesan informasi disampaikan secara visual, memudahkan pemahaman siswa.
- 4) Memudahkan guru karena PowerPoint membantu dalam proses belajar mengajar, mengurangi kebutuhan untuk menjelaskan materi secara detail.
- 5) Fleksibel karena presentasi dapat disesuaikan dan digunakan kembali sesuai kebutuhan.
- 6) Praktis karena PowerPoint merupakan alat yang praktis dalam penggunaan dan penyimpanan, bisa disimpan dalam berbagai format data optik atau magnetik seperti CD, disket, dan flashdisk, sehingga mudah dibawa ke mana-mana.

Menurut Arsyad (2014:178), media pembelajaran PowerPoint yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat mencakup:

- 1) Penggunaan Theme Slide yang memungkinkan pengguna untuk memilih tema yang diinginkan dan mengubah warna serta jenis huruf untuk menarik minat siswa.
- 2) Penambahan gambar, *clip art*, dan *shapes* untuk memperkaya tampilan slide PowerPoint, sehingga lebih menarik dan berkesan.
- 3) Penggunaan animasi dalam presentasi untuk memberikan kesan hidup, karakter, dan profesionalisme pada presentasi, sehingga lebih menarik bagi siswa..

Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Daryanto (2016: 181) yang menyatakan bahwa media PowerPoint memiliki daya tarik sebagai alat presentasi karena kemampuannya dalam pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi yang dapat disesuaikan sesuai dengan kreativitas pengguna. Dalam pembuatan media PowerPoint, tidak semua menu harus digunakan, tetapi harus disesuaikan dengan kebutuhan dari materi pembelajaran yang dibuat.

Menurut Daryanto (2016:182), program PowerPoint memiliki sejumlah keunggulan, termasuk:

- 1) Penyajian yang menarik dengan variasi warna, huruf, dan animasi, baik untuk teks maupun gambar atau foto.
- 2) Mendorong minat untuk mengeksplorasi informasi lebih lanjut tentang materi yang disajikan.
- 3) Pesan informasi disampaikan secara visual yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- 4) Meminimalkan kebutuhan tenaga pendidik untuk menjelaskan materi secara rinci.
- 5) Dapat diperbanyak dan digunakan kembali sesuai kebutuhan.
- 6) Memungkinkan penyimpanan dalam format data optik atau magnetik seperti CD, disket, atau flashdisk, sehingga mudah dibawa ke mana-mana..

Menurut Munadi (2010:150), PowerPoint memiliki sejumlah kelebihan, yaitu:

- 1) Kemampuan untuk menampilkan objek-objek yang tidak ada secara fisik, yang disebut juga dengan imagery.
- 2) Integrasi semua unsur media seperti teks, video, animasi, grafik, dan suara menjadi satu presentasi yang terpadu.
- 3) Fleksibilitas dalam menyesuaikan gaya belajar peserta didik, terutama bagi mereka yang memiliki preferensi visual, auditif, kinestetik, atau lainnya.
- 4) Membantu pengembangan keterampilan membaca dan mendengarkan melalui penyajian materi yang mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan tersebut, PowerPoint dapat diartikan sebagai multimedia di komputer yang efektif sebagai media pembelajaran, mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran..

Selain kelebihan microsoft PowerPoint juga memiliki kekurangan seperti yang disampaikan (Wati, 2016) yaitu sebagai berikut:

- 1) Memakan banyak waktu karena penggunaan Microsoft PowerPoint membutuhkan persiapan yang cukup intensif dan memakan waktu. Untuk menggunakannya secara efektif, diperlukan kesabaran serta pengaturan secara bertahap dalam penyusunan dan pembuatannya. Oleh karena itu, proses ini membutuhkan investasi waktu yang cukup besar..
- 2) Media Microsoft PowerPoint ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja
- 3) Untuk menggunakan media microsoft PowerPoint ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat PowerPoint yang benar, baik dan menarik.

Seperti halnya media pembelajaran yang lain, media PowerPoint juga memiliki beberapa kelemahan, Menurut Sanaky (2011:140), media PowerPoint memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Mahal dalam pengadaannya, sehingga tidak semua sekolah mampu memiliki akses ke media ini.
- 2) Memerlukan perangkat keras seperti komputer dan LCD untuk proyeksi presentasi.
- 3) Memerlukan persiapan yang cermat, terutama jika menggunakan teknik animasi yang kompleks.
- 4) Membutuhkan keterampilan khusus dan pendekatan yang sistematis dalam penggunaannya.
- 5) Menuntut keterampilan khusus dalam merancang presentasi yang dapat dipahami dengan baik oleh penerima pesan.
- 6) Memerlukan operator atau asisten khusus bagi pengguna yang kurang terampil dalam mengoperasikannya.

Dengan demikian, media PowerPoint diciptakan khusus untuk menyusun presentasi naratif yang bertujuan untuk menjelaskan fakta, konsep, dan prinsip, yang dapat disesuaikan oleh guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta situasi dan kondisi kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dikatakan bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal yang sama juga berlaku untuk media PowerPoint yang memiliki kekurangan dan kelebihan. Salah satu kekurangan media PowerPoint adalah tidak semua materi pembelajaran sesuai untuk disajikan menggunakan media ini. Namun, di sisi lain, kelebihanannya adalah mampu memicu minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan stimulus berupa penayangan materi menggunakan media Prezi dan media PowerPoint, kemudian mengamati respons siswa terhadap materi tersebut. Respon tersebut bisa berupa tindakan seperti memperhatikan guru, siswa lebih aktif di kelas



seperti bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, serta berani berpendapat atau berargumentasi, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan Teori Belajar Behavioristik (koneksionisme) menurut Thorndike dan Waston dalam (Suryono dan Hariyanto, 2014:59), menjelaskan bahwa belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus atau rangsangan dengan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh respons belajar dari objek yang dipelajari. Stimulus dapat berupa segala sesuatu yang merangsang terjadinya kegiatan belajar, baik itu pikiran, perasaan, atau hal lain yang dapat dipersepsi melalui indra. Sedangkan respons adalah reaksi yang ditampilkan peserta didik dalam proses belajar, yang bisa berupa pikiran, perasaan, gerakan, atau tindakan. Ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku akibat proses pembelajaran dapat diamati secara konkret dalam bentuk hasil belajar.

### **3.4 Indikator-Indikator Media Pembelajaran PowerPoint**

Media PowerPoint dalam pembelajaran dapat membantu mempresentasikan pembahasan dalam pembelajaran dengan lebih menarik terutama untuk menyajikan pemaparan materi pembelajaran tematik yang tidak dapat dilihat secara langsung keberadaannya (Rahmawati dan Kasriman, 2022). Maka dari itu PowerPoint juga dapat membantu guru dalam menarik perhatian dalam pembelajaran di dalam kelas karena media PowerPoint dapat menampilkan berbagai macam fasilitas-fasilitas yang unik dan juga menarik.

Menurut (Asyar, 2012) indikator-indikator dari media PowerPoint diantaranya yaitu:

- 1) Menampilkan program multimedia dengan menarik dan mudah dipahami. Media PowerPoint diharapkan mampu menyajikan informasi secara menarik melalui penggunaan elemen multimedia seperti gambar, grafik, dan video. Dengan tujuan supaya audiens dapat dengan mudah memahami dan terlibat dalam presentasi.

- 2) Kemampuan pengelolaan teks, menyiapkan gambar, audio, animasi dan efek. Media PowerPoint harus memiliki kemampuan untuk mengelola berbagai jenis konten, termasuk teks, gambar, audio, animasi, dan efek visual. Ini memungkinkan pembuat presentasi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang beragam dan menarik, meningkatkan daya tarik presentasi secara keseluruhan.
- 3) Penyampaian materi saat presentasi. Indikator ini menekankan pentingnya efektivitas penyampaian materi selama presentasi menggunakan media PowerPoint. Presentator dapat menggunakan slide dengan cara yang memfasilitasi pemahaman audiens, menghindari kebingungan, dan menjaga ketertarikan selama sesi presentasi.

Sedangkan menurut (Wati, 2016) Indikator penggunaan media pembelajaran PowerPoint yaitu 1) teks, 2) gambar, 3) suara (audio), 4) video, dan 5) animasi. Media pembelajaran menggunakan aplikasi PowerPoint dalam proses penggunaannya disesuaikan dengan materi belajar yang akan disampaikan sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif.

#### 4) Perbandingan Media Prezi dan PowerPoint

Tabel 1. Perbandingan Media Prezi dan PowerPoint

No	Perbandingan	Media Prezi	Media PowerPoint
1.	Tampilan dan desain	Format tampilan <i>zoomable canvas</i> lebih dinamis dan interaktif.	Format linier yang tradisional dengan transisi lebih sederhana.
2.	Fleksibilitas	Lebih fleksibel dalam desain dan tata letak.	Lebih terstruktur dan kaku dalam tata letak.
3.	Ketersediaan templat	Memiliki berbagai templat dengan desain dinamis dan modern.	Memiliki template yang standar.
4.	Aksesibilitas dan kolaborasi	Mengizinkan kolaborasi secara	Disimpan secara lokal, memiliki

	<i>real time</i> dan dapat diakses dari berbagai perangkat dengan internet.	fitur kolaborasi melalui Microsoft Office.
5. Kemudahan Penggunaan	Memiliki kurva belajar yang sedikit lebih tinggi karena tata letak yang unik.	Lebih intuitif dan familiar bagi banyak orang karena sudah ada dan banyak digunakan.
6. Integrasi media	Memudahkan integrasi video, gambar dan link web dengan lebih fleksibel.	Juga mendukung integrasi media, tetapi memerlukan lebih banyak waktu untuk pengaturan.
7. Fitur interaktif	Lebih unggul seperti <i>zoom</i> , putar dan navigasi bebas..	Fitur interaktifnya lebih terbatas, meskipun memiliki animasi dan <i>hyperlink</i> namun memerlukan waktu dan pengaturan.
8. Keamanan dan privasi	Menawarkan opsi privasi untuk presentasi, seperti membuat presentasi pribadi yang hanya bisa diakses dengan tautan khusus.	Dapat dienkripsi dan dilindungi kata sandi, serta memiliki opsi akses yang terbatas melalui fitur pengaturan izin.
9. Biaya	Memiliki model berlangganan dengan beberapa pilihan paket, termasuk paket gratis dengan fitur terbatas.	Biasanya sudah termasuk dalam paket Microsoft Office, tetapi versi terbaru dan tambahan fitur memerlukan biaya.
10 Kemudahan berbagi dan distribusi	Memudahkan untuk berbagi presentasi secara <i>online</i> melalui tautan, sosial media atau situs web.	Memerlukan pengiriman file melalui email atau penyimpanan internal.

Sumber: Literasi Peneliti

## B. Penelitian Relevan

Untuk memperkuat penelitian yang sedang dikembangkan, perlu dilakukan tinjauan literatur terdahulu yang fokus pada objek penelitian serupa. Meskipun merujuk pada penelitian sebelumnya, penelitian ini akan memberikan penegasan terkait inovasi yang diusung, menekankan aspek-aspek baru yang ingin ditonjolkan. Sumber referensi yang digunakan mencakup skripsi, tesis, dan jurnal ilmiah. Penelitian ini bukanlah penelitian yang sepenuhnya baru, karena sebelumnya telah ada penelitian yang juga mengkaji objek penelitian yang sama, namun akan memberikan penekanan yang berbeda atau menghadirkan aspek kebaruan tertentu. Ada berbagai jenis penelitian sebelumnya yang relevan digunakan sebagai bahan refleksi dan referensi pada saat proses penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Isna Sholikhatus (2018) yang berjudul "Perbedaan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi Dan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Korespondensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Di SMK Negeri 1 Bantul". Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar korespondensi yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran aplikasi Prezi dan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yakni terletak pada penggunaan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penelitian ini mengenai pengaruh, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai studi perbandingan. Kebaruan pada penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada subjek penelitian yaitu menggunakan siswa SMP.
2. Lisa Nursita, Dkk (2022) yang berjudul "Komparasi Aplikasi Prezi Vs PowerPoint sebagai Media Pembelajaran pada Hasil Belajar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa saat di-treatment menggunakan Prezi cenderung lebih tinggi dibandingkan ketika menggunakan media ajar melalui Microsoft PowerPoint. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah hasil belajar siswa pada kelompok treatment yang menggunakan media ajar Prezi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok treatment yang menggunakan media ajar Microsoft PowerPoint. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu memiliki kesamaan pada penggunaan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang

akan dilaksanakan terletak pada tempat dan waktu pelaksanaan penelitian. Kebaharuan pada penelitian yang akan dilaksanakan jika dilihat dari penelitian tersebut yakni hasil belajar menggunakan mata pelajaran ekonomi sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan mata pelajaran IPS.

3. Novita Ayu Wulandari dan Luqman Hakim (2014) yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Prezi Dengan PowerPoint Pada Mata Diklat Akuntansi”. Berdasarkan hasil penelitian ini, analisis menggunakan uji independent samples test dengan bantuan program SPSS menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Prezi dan kelas yang menggunakan media pembelajaran PowerPoint dalam mata pelajaran mengelola aktiva tetap di kelas XI AK SMK Negeri Mojoagung. Ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Prezi lebih tinggi daripada hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan PowerPoint. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada penggunaan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada sampel penelitian. Kebaharuan pada penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian yaitu menggunakan siswa SMP.
4. Dewi Sukmowati, Dkk, (2017) yang berjudul “Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Dan PowerPoint Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Siswa Kelas X IPS Di SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017)”. Temuan dari penelitian ini menyatakan bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media Prezi lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang menggunakan media PowerPoint. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Prezi dan media PowerPoint memiliki dampak terhadap minat belajar siswa, karena media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada variable Y, yaitu pada penelitian ini menggunakan minat belajar siswa sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan variable Y berupa hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu mengenai judul pada penelitian ini tentang pengaruh, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai studi perbandingan. Kebaharuan pada

penelitian yang akan dilaksanakan ditinjau dari penelitian ini terletak pada instrument penelitian.

5. Desri Puspita Sari (2013) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Multimedia Prezi dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Depok Sleman Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar keterampilan menulis Bahasa Prancis antara kelompok yang menggunakan multimedia Prezi dan kelompok yang menggunakan media konvensional. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan multimedia Prezi lebih efektif daripada menggunakan media konvensional. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel bebas yang sama, yaitu penggunaan multimedia Prezi. Keduanya juga menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dijalankan terletak pada waktu penelitian dan tempat penelitian. Kebaruan pada penelitian yang akan dijalankan jika dilihat dari penelitian tersebut yaitu pada perbandingan variabel  $X_2$  dengan menggunakan media teknologi bukan konvensional lagi.
6. Ifa Safira (2018) yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Media Prezi Dengan Media Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Pernapasan Siswa Kelas XI Students In SMA Negeri 3 Makassar”. Hasil penelitian ini adalah terdapat adanya perbedaan hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang diajar dengan menggunakan media Prezi dengan media powerpoint pada materi sistem pernapasan siswa kelas XI SMA Negeri 3 Makassar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada variabel bebas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada jumlah variabel terikat. Kebaruan pada penelitian yang akan dilakukan ditinjau berdasarkan penelitian ini yaitu pada subjek penelitian.
7. Dwi Yunitasari (2018) yang berjudul “Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Prezi Dan Powerpoint Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMKN 1 Jenangan Ponorogo Tahun 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X RPL SMKN 1 Jenangan Ponorogo. Ditemukan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media Prezi lebih tinggi daripada yang menggunakan media PowerPoint. Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang akan

dilakukan yaitu terletak pada variable bebas dan variable terikat. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada hasil belajar siswa mata pelajaran PAI dengan IPS. Kebaharuan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada instrument penelitian.

8. Fajar Kurniawan dan Budiman (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar IPS”. Hasil dari penelitian ini adalah adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media prezi dengan yang tidak menggunakan media prezi. Terdapat juga pengaruh media pembelajar prezi untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu mengenai pengaruh bukan terkait dengan studi perbandingan. Kebaharuan pada penelitian yang akan dilaksanakan yakni dengan adanya pembaruan untuk membandingkan media prezi dengan media lain terhadap hasil belajar.
9. Alifka Batara Surya (2019) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN SMA Muhammadiyah 9 Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada rata-rata hasil belajar siswa namun peningkatannya tidak signifikan. Sehingga penerapan media prezi pada pembelajaran PPKN di SMA Muhammadiyah 9 Makassar tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X. Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini yaitu dilakukan dengan metode *quasi eksperimen*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian. Kebaharuan pada penelitian yang akan dilakukan dilihat berdasarkan penelitian ini yaitu adanya perbandingan media pembelajaran untuk mengukur keefektifan hasil belajar siswa.
10. Prasetyo Adhi Nurcahyo (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi di SMK N 2 Depok”. Penelitian tersebut tidak berhasil membuktikan bahwa media pembelajaran aplikasi android tidak lebih baik dari media pembelajaran PowerPoint, yang berarti PowerPoint lebih berpengaruh terhadap hasil belajar. Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada variabel terikat hasil belajar, sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada

populasi penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Adhi Nurcahyo pada Siswa Kelas X SMK N 2 Depok Sleman, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo. Kebaharuan pada penelitian yang akan dilaksanakan dilihat dari penelitian tersebut yaitu adanya media prezi yang dinilai lebih efektif dibandingkan dengan powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar.

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran adalah landasan bagi perkembangan pribadi, peningkatan kualitas hidup, dan kesuksesan dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini dapat berlangsung melalui berbagai metode dan media termasuk pengajaran di sekolah. Sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar mengajar ada komponen yang berbeda untuk mengukur keberhasilan belajar yaitu adanya penerapan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara bijak, institusi pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang semakin digital. Dalam rangkaian pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Hasil belajar merujuk pada kemampuan individu dalam suatu domain yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Kemampuan tersebut mencerminkan aktivitas belajar individu. Pentingnya hasil belajar dalam proses pembelajaran terletak pada kemampuannya sebagai indikator untuk mengevaluasi sejauh mana perubahan yang terjadi pada siswa setelah mereka mengalami pengalaman belajar, yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

Prezi adalah sebuah alternatif media yang memungkinkan penyajian ide atau gagasan secara terkait dalam satu tampilan kanvas. Ini bermanfaat bagi siswa karena memudahkan pemahaman terhadap materi presentasi yang disampaikan. Dari berbagai macam media pembelajaran, aplikasi Prezi dipilih

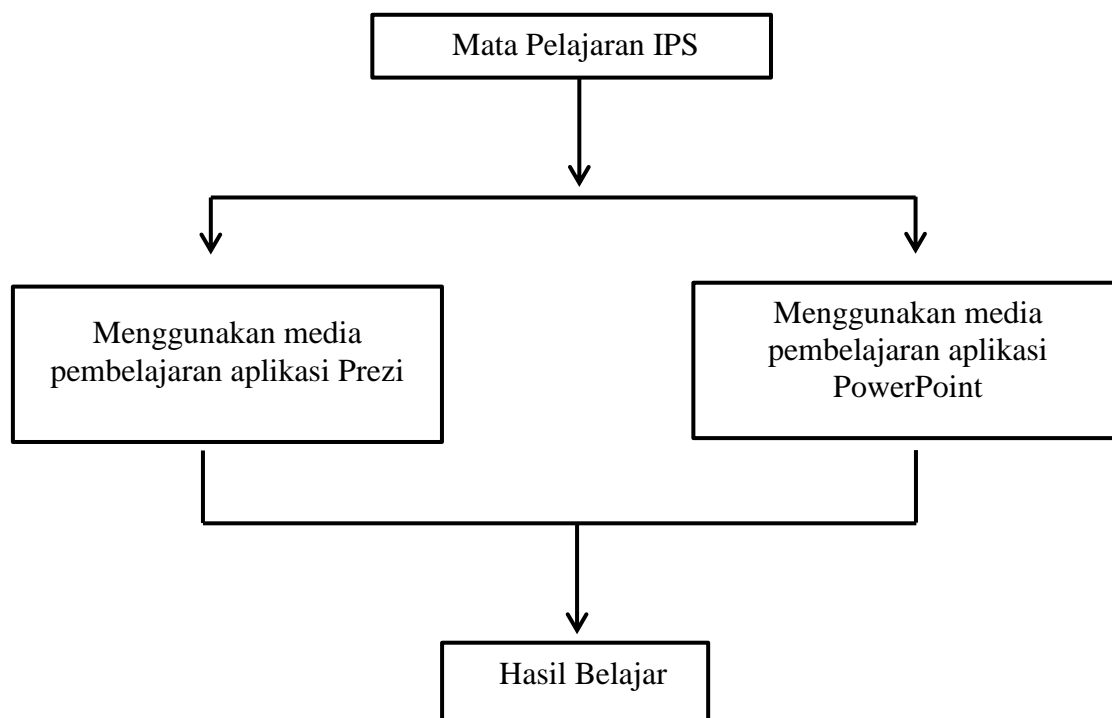


karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru maupun siswa dapat menggunakannya supaya tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing. Sebagai media pembelajaran, Prezi dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif kepada siswa. Hal ini membuat Prezi menjadi pilihan yang populer dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PowerPoint adalah sebuah aplikasi presentasi yang populer dan sering digunakan dalam berbagai konteks, seperti presentasi pembelajaran, pameran produk, seminar, lokakarya, dan lain sebagainya. PowerPoint telah menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menjelaskan materi dalam proses pembelajaran. Penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif, memudahkan proses transfer pengetahuan, dan meningkatkan hasil belajar siswa

Aplikasi Prezi merupakan suatu inovasi yang belum pernah dipergunakan oleh para guru sebelumnya, menjadikannya sebagai suatu hal yang baru dalam konteks pembelajaran. Selain itu, Prezi memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi beragam ide secara visual di atas sebuah kanvas. Dibandingkan dengan PowerPoint, Prezi menawarkan tema yang lebih beragam dan menarik, yang dapat memberikan rangsangan tambahan kepada siswa dan membantu dalam penyerapan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint.

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



Gambar 3. Kerangka Pikir.

#### D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint pada mata pelajaran IPS.
2. Terdapat efektivitas media pembelajaran Prezi jika dibandingkan dengan Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan komparatif. Metode penelitian *quasi eksperimen* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis atau mengevaluasi efek suatu variabel independen pada variabel dependen dengan memperhatikan keterbatasan kontrol terhadap variabel-variabel tersebut. Menurut Sinambela (2014), penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang bertujuan membandingkan. Sugiyono (2013:112) menjelaskan bahwa penelitian komparatif melibatkan perbandingan satu atau lebih variabel di antara dua atau lebih sampel yang berbeda. Maka dalam penelitian komparatif ini peneliti melakukan penelitian perbandingan mengenai variabel Hasil Belajar IPS (Y) dengan menggunakan Media Pembelajaran Prezi (X<sub>1</sub>) dan Media Pembelajaran PowerPoint (X<sub>2</sub>) di kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, yang berarti metode penelitian dengan mengumpulkan data berupa angka dan menerapkan analisis statistika. Penelitian ini dianggap sebagai metode ilmiah karena metode kuantitatif telah memenuhi kriteria sifat ilmiah, seperti bersifat empiris atau berdasarkan pengalaman konkret, rasional, dapat diukur, objektif, dan sistematis.

#### 1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi eksperimen Design*). Menurut (Sugiyono, 2015:114) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variable terhadap variable lain dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat.

Desain eksperimen semu mempunyai kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode ini dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol sepenuhnya terhadap variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dan tidak dapat mengontrol secara ketat terhadap validitas internal dan eksternal.

Desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*. Menurut (Sugiyono, 2015:116) pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dengan menggunakan desain ini nantinya ke dua kelompok akan diberikan pretes kemudian diberikan perlakuan dan terakhir diberikan postes yang menempatkan subjek penelitian kedalam dua kelompok kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Bentuk desain penelitian tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Bentuk Desain Penelitian

<b>Kelompok</b>	<b>Pretes</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Postes</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

(Sumber: Sugiyono, 2013: 79)

Keterangan:

- X<sub>1</sub> : Penggunaan media pembelajaran aplikasi prezi
- X<sub>2</sub> : Penggunaan media pembelajaran PowerPoint
- O<sub>1</sub> : Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi prezi
- O<sub>2</sub> : Hasil belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran aplikasi prezi
- O<sub>3</sub> : Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran PowerPoint
- O<sub>4</sub> : Hasil belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran PowerPoint

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Prezi, sementara kelompok kontrol menggunakan PowerPoint. Perbedaan nilai yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok setelah penerapan metode tersebut diinterpretasikan sebagai dampak penggunaan aplikasi Prezi dan PowerPoint sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS.

## 2. Prosedur Penelitian

Berikut ini dipaparkan tahapan perlakuan *quasi eksperimen* penelitian menjadi prosedur *quasi eksperimen* yang terencana dari awal secara sistematis:

Tabel 3. Prosedur *Quasi eksperimen* Penelitian

<b>PROSEDUR QUASI EKSPERIMEN</b>
<b>A. Penelitian Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajukan permohonan Surat Izin Penelitian Pendahuluan kepada sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian.</li> <li>2. Mengirimkan Surat Izin Penelitian Pendahuluan yang telah ditandatangani kepada pihak sekolah.</li> <li>3. Setelah mendapat persetujuan, melakukan pertemuan dengan Guru Mata Pelajaran IPS untuk melakukan wawancara guna memperoleh informasi mengenai persiapan sebelum mengajar di kelas, perangkat yang telah disiapkan, penggunaan media, strategi yang akan diterapkan, materi ajar, serta metode dan model pembelajaran yang akan digunakan, dan juga mengenai evaluasi dan penilaian belajar siswa.</li> <li>4. Selesai wawancara mulai masuk kelas untuk melaksanakan Observasi Pendahuluan terkait proses belajar mengajar yang dilakukan Guru dan Siswa pada Mata Pelajaran IPS. Untuk mendapatkan informasi tambahan dari proses wawancara dan observasi langsung terhadap praktik pengajaran guru serta aktivitas belajar siswa di kelas dari awal hingga akhir pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang relevan untuk penelitian, serta menetapkan tujuan penelitian berdasarkan solusi yang mungkin dihasilkan dari masalah yang teridentifikasi. Selain itu, informasi tersebut juga digunakan untuk menentukan sampel penelitian, termasuk jumlah siswa dan kelas yang akan menjadi subjek penelitian.</li> <li>5. Memilih teknik sampel dan kelas yang mewakili populasi siswa dan kelas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga diputuskan untuk menggunakan metode Purposive Sampling.</li> </ol>

6. Menentukan kelas eksperimen dan kontrol serta memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui pengamatan di kelas. Setelah itu, menyusun rancangan penelitian yang akan diterapkan.
7. Melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa setelah pelajaran berakhir untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.
8. Melakukan dokumentasi untuk melengkapi data primer penelitian, termasuk data hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS yang didokumentasikan oleh guru.
9. Melakukan wawancara akhir dengan guru untuk mendapatkan tanggapan mereka tentang antusiasme siswa dan pandangan mereka terhadap hasil belajar. Selain itu, membahas permasalahan yang telah diamati peneliti di kelas dan meminta izin untuk memasukkan saran mereka untuk penelitian selanjutnya guna menyelesaikan permasalahan tersebut.
10. Mengumpulkan data dari penelitian pendahuluan, menyusun proposal, dan menyelenggarakan seminar proposal..

### **B. Tahap Perencanaan *Quasi eksperimen***

1. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk kelas eksperimen dan RPP kelas kontrol.
2. Menyiapkan lembar observasi siswa dan lembar tes (posttest) di kedua kelas setelah diberikan perlakuan.

### **C. Tahap Pelaksanaan *Quasi eksperimen***

Pada tahap pelaksanaan eksperimen, disini yang menjadi guru adalah peneliti itu sendiri.

Kelas Eksperimen IX D Media Pembelajaran Prezi	Kelas Kontrol IX A Media Pembelajaran PowerPoint
<b>1. Pada Tahap Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru memberikan salam pembuka, mengecek kesiapan belajar siswa, lalu berdoa, setelahnya mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2) Kemudian akan disampaikan beberapa tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai siswa dan menyampaikan media pembelajaran yang akan dipakai saat pembelajaran.</li> </ol>	<b>1. Pada Tahap Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru memberi salam pembuka, mengecek kesiapan belajar, baru siswa dan guru berdoa, lalu memeriksa absen</li> <li>2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dimiliki siswa, dan menyampaikan media pembelajaran yang akan dipakai saat pembelajaran.</li> </ol>

---

**2. Pada Tahap Inti**

- 1) Sebelum memulai aktivitas belajar, siswa diberi motivasi dan semangat dengan yel-yel untuk meningkatkan semangat belajar.
- 2) Selanjutnya, materi pelajaran diperkenalkan dan dihubungkan dengan pengalaman dunia nyata melalui sebuah video atau cerita sebagai apersepsi.
- 3) Saat video diputar melalui Prezi, siswa mengamati, memperhatikan, dan menganalisis keseluruhan isi video, serta mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari.
- 4) Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 6 siswa, sehingga terbentuk 5 kelompok mengingat sampel terdiri dari 30 siswa.
- 5) Siswa diberikan ringkasan materi yang relevan dengan isi video, bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam mengaitkan video dengan materi pembelajaran, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam mencari penyebab masalah yang muncul.
- 6) Siswa berdiskusi dalam kelompoknya mengenai kasus yang disajikan, merumuskan pertanyaan-pertanyaan, dan berkolaborasi secara aktif, dengan tetap memberikan bimbingan jika ada siswa yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut terkait masalah yang dibahas.
- 7) Membimbing proses penyelidikan siswa saat mencari data penunjang,

**2. Pada Tahap Inti**

- 1) Guru memberikan semangat dan motivasi serta yel-yel agar suasana pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan tidak membosankan.
  - 2) Siswa diberi pertanyaan mendasar atau apersepsi yang menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata.
  - 3) Materi disampaikan melalui slide PowerPoint. Ketika video diputar melalui PowerPoint, siswa menyimak, memperhatikan, dan menganalisis keseluruhan isi video, serta mengaitkannya dengan materi yang sedang dipelajari.
  - 4) Siswa kemudian dibagi menjadi lima kelompok, dengan jumlah siswa per kelompok antara lima hingga enam orang, mengingat sampel terdiri dari 26 siswa.
  - 5) Siswa diberikan ringkasan materi yang relevan dengan isi video untuk membantu mereka mengaitkan video dengan materi pembelajaran dan mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam menganalisis kasus yang disajikan.
  - 6) Siswa berdiskusi dalam kelompoknya tentang kasus yang telah disajikan, merumuskan beberapa pertanyaan, dan berkolaborasi aktif, dengan tetap memberikan bimbingan jika ada siswa yang memerlukan penjelasan lebih lanjut terkait masalah yang dibahas.
  - 7) Membimbing proses
-

- 
- |   |  |
|---|--|
| <p>informasi lainnya terkait kasus pada sumber belajar selain guru, agar jalannya proses diskusi aktif ,tidak menimbulkan kegaduhan.</p> <p>8) Siswa merangkum informasi yang diperoleh dan mengambil kesimpulan dari pemecahan masalah yang telah dilakukan, yang kemudian disajikan dalam bentuk laporan diskusi kelompok.</p> <p>9) Selain laporan kelompok, setiap siswa juga diminta untuk membuat rangkuman hasil diskusi kelompok agar memastikan pemahaman individu terhadap materi yang telah dibahas.</p> <p>10) Siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka mengenai pemecahan masalah kasus kepada seluruh kelas.</p> <p>11) Kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok tersebut.</p> <p>12) Kelompok yang melakukan presentasi mencatat pendapat, kritik, saran, dan pertanyaan dari kelompok lain untuk dibahas dalam sesi diskusi selanjutnya.</p> <p>13) Siswa mengevaluasi proses pemecahan masalah mereka dengan mempertimbangkan pendapat dan pertanyaan dari kelompok lain. Guru membantu dalam refleksi dan evaluasi atas proses diskusi serta pemecahan masalah yang telah dilakukan..</p> <p>14) Guru Menilai Kinerja kelompok dan masingmasing individu serta dihitung</p> | <p>penyelidikan siswa saat mencari data penunjang, informasi lainnya terkait kasus pada sumber belajar selain guru, agar jalannya proses diskusi aktif ,tidak menimbulkan kegaduhan.</p> <p>8) Siswa menghimpun informasi yang telah dikumpulkan dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah tersebut dalam bentuk laporan diskusi kelompok.</p> <p>9) Selain laporan kelompok, setiap siswa juga diminta untuk memiliki pemahaman dan rangkuman pribadi atas hasil diskusi yang telah dilakukan bersama kelompok.</p> <p>10) Setiap siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka mengenai solusi atas masalah yang telah diselesaikan kepada seluruh kelas.</p> <p>11) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan dan bertanya terhadap presentasi hasil diskusi dari kelompok lain.</p> <p>12) Kelompok yang melakukan presentasi mencatat semua kritik, saran, pertanyaan, dan tanggapan yang diberikan oleh kelompok lain untuk dibahas lebih lanjut.</p> <p>13) Siswa mengevaluasi proses pemecahan masalah mereka dengan mempertimbangkan masukan dan pertanyaan dari kelompok lain, dan guru membantu dalam proses refleksi dan evaluasi terhadap hasil diskusi serta proses yang telah</p> |
|---|--|
-



- 
- nilainya sebagai skor kelompok dan skor per individu.
- 15) Guru mengumumkan hasil evaluasi kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi, dengan kriteria presentasi yang jelas, tepat, dan menunjukkan kolaborasi yang baik antara anggota kelompok. Skor individu didasarkan pada kualitas tulisan catatan/rangkuman hasil diskusi kelompok, pemaparan peta konsep, kemampuan berpikir kritis dalam mencari dan menganalisis informasi, partisipasi aktif dalam kelompok, kemauan untuk menerima pendapat, serta keinginan untuk mengeksplorasi sumber belajar tambahan.
- 16) Bersama siswa, guru menyimpulkan hasil diskusi dan memperjelas kesimpulan dari masing-masing kelompok sehingga tercapai pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah, kolaborasi, komunikasi, interaksi, dan memberikan makna yang signifikan bagi siswa serta meningkatkan rasa tanggung jawab individu.
- dilakukan..
- 14) Guru melakukan penilaian terhadap kinerja kelompok dan setiap individu, kemudian memberikan skor untuk kelompok dan masing-masing individu.
- 15) Setelah itu, guru mengumumkan hasil penilaian kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih skor tinggi, dengan syarat presentasi yang tepat, jelas, serta menunjukkan kolaborasi yang baik di antara anggota kelompok. Sementara itu, skor individu dinilai berdasarkan kriteria seperti kualitas tulisan catatan/rangkuman hasil diskusi kelompok, keberadaan peta konsep, kemampuan berpikir kritis dalam mencari dan menganalisis informasi, partisipasi aktif dalam kelompok, keterbukaan terhadap pendapat lain, dan keinginan untuk mengeksplorasi referensi sumber belajar tambahan.
- 16) Bersama siswa, guru menyimpulkan hasil diskusi dan memperjelas kesimpulan dari masing-masing kelompok sehingga tercapai pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah, kolaboratif, komunikatif, interaktif, dan memberikan makna yang signifikan bagi siswa serta meningkatkan rasa tanggung jawab siswa.
-

---

**3. Pada Tahap Penutup**

- 1) Guru melakukan peninjauan kembali terhadap materi pelajaran untuk memastikan pemahaman siswa dan memastikan bahwa proses pembelajaran telah diterapkan dengan baik.
- 2) Sejumlah siswa diberi kesempatan untuk merangkum materi dengan bimbingan dari guru.
- 3) Guru mengajukan pertanyaan reflektif kepada siswa untuk memeriksa pemahaman mereka terhadap pembelajaran, seperti manfaat dari mempelajari materi hari itu dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media Prezi selama proses pembelajaran.
- 4) Setiap kelompok yang mendapat penghargaan akan memilih satu anggota untuk menerima penghargaan tambahan sebagai pengakuan atas kontribusi terbaiknya dalam pembelajaran.
- 5) Guru memberikan tes pemahaman berbentuk pilihan ganda sebagai penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.
- 6) Guru mendorong siswa untuk melanjutkan pembelajaran di rumah dengan membaca referensi tambahan sebagai persiapan untuk pertemuan selanjutnya.
- 7) Sebelum pelajaran berakhir, guru dan siswa berdoa bersama untuk memohon agar ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat, sementara guru memberikan motivasi dan nasihat kepada siswa untuk

**3. Pada Tahap Penutup**

- 1) Guru melakukan tinjauan kembali terhadap materi pembelajaran untuk memastikan pemahaman siswa terhadap proses belajar yang sedang dilakukan.
  - 2) Siswa diberikan kesempatan untuk merangkum materi dengan bimbingan dari guru.
  - 3) Guru mengajukan pertanyaan reflektif kepada siswa untuk merefleksikan diri terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, seperti manfaat dari mempelajari materi hari itu dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media PowerPoint selama proses pembelajaran.
  - 4) Setiap kelompok yang menerima penghargaan akan memilih satu anggota untuk menerima penghargaan tambahan sebagai pengakuan atas kontribusi terbaiknya dalam pembelajaran.
  - 5) Guru memberikan tes pemahaman berupa tes pilihan ganda untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.
  - 6) Guru menyarankan agar siswa bersedia untuk melanjutkan pembelajaran di rumah dengan membaca referensi tambahan sebagai persiapan untuk pertemuan selanjutnya.
  - 7) Sebelum pelajaran berakhir, guru dan siswa berdoa bersama dan guru memberikan saran serta motivasi kepada siswa untuk
-

tetap semangat dalam belajar sebelum mengakhiri pelajaran dengan salam penutup.	tetap semangat dalam belajar sebelum mengakhiri pelajaran dengan salam penutup.
---	---

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi penelitian merupakan kelompok individu atau objek yang menjadi subjek penelitian atau yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti. Menurut (Sugiyono, 2015:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut (Rusman, 2017:6), populasi adalah suatu wilayah yang memiliki sejumlah objek/subjek yang dapat dijadikan bahan penelitian/studi karena memiliki kesamaan ciri dan karakteristik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 136.

Tabel 4. Data Jumlah Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IX A	30
2.	IX B	27
3.	IX C	26
4.	IX D	26
5.	IX E	27
<b>Total Siswa</b>		136

Sumber: Data Tata Usaha SMP Negeri 2 Kalirejo, 2023.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian (Sugiyono, (2017:18). Dalam penelitian ini menggunakan metode *Nonprobability sampling* yaitu metode pengambilan sampel dimana setiap elemen populasi tidak mempunyai kemungkinan yang sama untuk dijadikan sampel. Penelitian ini mengambil sampel dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut (Sugiyono, 2015:124) *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang peneliti berikan ialah dengan memperhatikan guru yang mengajar pada mata pelajaran yang sama. Kelas IX SMP Negeri 2 Kalirejo terdiri dari 5 kelas yang diajar oleh dua guru yang berbeda, diantaranya Guru SNT mengajar kelas IX-A dan IX-B, dan Guru SPN mengajar kelas IX-C, IX-D dan IX-E. Berdasarkan rekomendasi dari kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan maka peneliti memilih penelitian di kelas yang diajar oleh Guru SNT dan Guru SPN, masing-masing satu kelas dari kelas yang diajar oleh kedua guru tersebut.

Guru SNT mengajar di kelas IX-A dan IX-B, namun pada saat penelitian dilakukan, kelas IX-B sudah lebih dulu menerima materi yang akan diajarkan oleh peneliti sehingga kelas IX-B dijadikan kelas untuk menguji instrument dan pada akhirnya kelas IX-A yang menjadi sampel mewakili dari kelas yang diajar oleh Guru SNT. Sedangkan Guru SPN mengajar kelas IX-C-D-E, setiap kelas memiliki karakteristik masing-masing. Dari ketiga kelas tersebut, kelas IX-D memiliki rentang nilai rata-rata ujian semester ganjil tidak jauh berbeda dengan kelas IX-A, maka kelas IX-D dipilih sebagai sampel mewakili kelas yang diajar oleh Guru SPN. Dari kedua kelas sampel tersebut, kelas IX-D rata-rata hasil ujian siswa lebih rendah dari kelas IX-A. Dari pertimbangan tersebut guru mata pelajaran menyarankan peneliti memilih kelas IX-D sebagai kelas eksperimen dan IX-A menjadi kelas kontrol. Adapun jumlah siswa kelas IX-D sebanyak 26 dan kelas IX-A berjumlah 30 siswa, sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 56 siswa.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan elemen atau karakteristik yang dapat bervariasi dalam suatu penelitian. Menurut (Rusman,2017:7), Variabel penelitian merupakan segala bentuk atau konstruk yang ada dalam populasi atau subjek penelitian yang dapat berupa karakteristik tertentu dan dapat diukur. Variabel penelitian adalah faktor yang memengaruhi atau terlibat dalam suatu peristiwa atau fenomena yang sedang diselidiki (Syahrudin dan Salim, 2014). Variabel penelitian digunakan untuk mengukur dan mengidentifikasi hubungan antara berbagai faktor dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

#### **1. Variabel Bebas (Independen)**

Variabel bebas adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain dan dilambangkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung dengan menggunakan media Prezi sebagai  $X_1$  dan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media PowerPoint sebagai  $X_2$ .

#### **2. Variabel Terikat (Dependen)**

Variabel terikat adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain dilambangkan dengan Y. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa.

### **D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

#### **1. Definisi Konseptual Variabel**

##### **a. Hasil Belajar IPS (Y)**

Hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap topik-topik yang diajarkan dalam IPS. Hasil belajar IPS dapat mencakup

pemahaman terhadap sejarah, geografi, ekonomi, politik dan budaya serta kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan ini dalam konteks kehidupan sehari-hari.

b. Media Pembelajaran Prezi ( $X_1$ )

Media pembelajaran Prezi adalah sebuah platform presentasi dalam jaringan yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang interaktif dan dinamis. Prezi berbeda dari presentasi tradisional dalam bentuk slide PowerPoint. Prezi menggunakan konsep peta pikiran atau peta konsep yang memungkinkan untuk menyajikan informasi dalam bentuk tampilan keseluruhan yang lebih dinamis dan menarik.

c. Media Pembelajaran PowerPoint ( $X_2$ )

Media pembelajaran PowerPoint merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membuat presentasi visual berbasis slide untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variable adalah cara spesifik yang digunakan untuk mengukur atau mengamati variable penelitian supaya dapat diuji secara empiris dan mendapatkan hasil yang akurat. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Belajar ( $Y$ )

Hasil belajar merupakan keterampilan atau pengetahuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar di sekolah. Ini mencakup pencapaian yang diperoleh siswa saat mereka terlibat dalam tugas dan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penilaian hasil belajar dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, evaluasi hasil belajar menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda.

Tabel 5. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar (Y).

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil Belajar IPS (Y)	Hasil tes formatif IPS	Tes pilihan ganda dan essay IPS	Skala interval

b. Media Pembelajaran Prezi ( $X_1$ )

Aplikasi Prezi merupakan sebuah perangkat lunak presentasi yang berbasis internet, digunakan untuk mengkomunikasikan berbagai ide atau konsep pada sebuah kanvas virtual. Dalam konteks pembelajaran, aplikasi ini dipakai dengan laptop yang telah terpasang software atau aplikasi Prezi, serta didukung oleh *Liquid Crystal Display* (LCD) dan perangkat audio. Prezi yang digunakan dalam penelitian ini dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*, dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk menampilkan materi atau gambar yang sedang dipelajari. Materi yang disajikan dalam Prezi, seperti teks, gambar, atau video, diletakkan di atas kanvas presentasi.

Tabel 6. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Prezi ( $X_1$ )

Variabel	Indikator	Deskriptor
Media Pembelajaran Prezi ( $X_1$ )	1) Langkah-langkah menggunakan Prezi. Ainur (2022)	a) Mengidentifikasi fitur dasar prezi. b) Membuat frame dari canvas untuk presentasi. c) Menambahkan teks, gambar dan elemen multimedia d) Mengatur urutan dan navigasi presentasi. e) Menggunakan efek transisi dan animasi dengan tepat.
	2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi ajar. Ainur (2022)	a) Menilai relevansi konten media dengan tujuan pembelajaran. b) Memastikan keterbacaan dan pemahaman materi dalam media.

		c) Menyesuaikan tingkat kesulitan media dengan tingkat pemahaman siswa
		d) Memastikan media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3) Kesesuaian media pembelajaran dengan proses belajar mengajar. Ainur (2022)	a) Memastikan media mendukung model pembelajaran yang digunakan.	b) Menyesuaikan kecepatan penyampaian informasi dengan kebutuhan siswa.
	c) Mengintegrasikan media dengan strategi pembelajaran aktif.	d) Memastikan respon positif siswa terhadap penggunaan media tersebut.

c. Media Pembelajaran PowerPoint ( $X_2$ )

PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak yang telah dikembangkan oleh Microsoft Corporation dan merupakan salah satu program multimedia yang umumnya sudah terintegrasi dalam paket Microsoft Office di komputer. Program ini dirancang khusus untuk memfasilitasi penyajian presentasi, baik dalam konteks perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun keperluan individu, dengan menyediakan berbagai fitur menu yang membuatnya menjadi alat komunikasi yang menarik. Dalam penelitian ini, PowerPoint digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran dan berperan sebagai kelompok kontrol dalam perbandingan dengan media presentasi Prezi.

Tabel 7. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran PowerPoint ( $X_2$ )

Variabel	Indikator	Deskriptor
Media Pembelajaran Prezi ( $X_1$ )	1. Menampilkan program multimedia dengan menarik dan mudah dipahami. Asyar (2012)	a) Memilih desain visual yang menarik perhatian audiens. b) Menggunakan animasi dan efek dengan bijak untuk meningkatkan daya tarik.



	c) Memastikan konsistensi tata letak dan warna untuk meningkatkan keterbacaan.
2. Kemampuan pengelolaan teks, menyiapkan gambar, audio, animasi dan efek. Asyar (2012)	a) Menyusun teks secara jelas dan ringkas. b) Memilih gambar yang mendukung dan mengilustrasikan konsep. c) Menyelaraskan audio dengan konten visual. d) Menggunakan animasi dan efek sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.
3. Penyampaian materi saat presentasi. Asyar (2012)	a) Memiliki kejelasan dan ketegasan dalam ekspresi verbal. b) Berinteraksi secara efektif dengan audiens. c) Menggunakan intonasi suara yang mendukung pemahaman dan penekanan. d) Mengelola waktu presentasi dengan efisien dan responsive terhadap pertanyaan.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara ini merupakan bagian dari penelitian pendahuluan yang bertujuan untuk mendapatkan dan mengidentifikasi masalah serta mendapatkan berbagai informasi mengenai situasi dan kondisi pembelajaran di kelas. Wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti kepada siswa, guru mata pelajaran IPS dan juga beberapa perangkat sekolah di SMP Negeri 2 Kalirejo tanpa menggunakan panduan atau perangkat perekam tertentu.

## 2. Observasi

Penggunaan teknik observasi ini dilakukan pada saat penelitian pendahuluan melibatkan pengamatan langsung terhadap seluruh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai situasi dan kondisi pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa.

## 3. Eksperimen

Teknik eksperimen bertujuan untuk memberikan rincian mengenai langkah-langkah perlakuan yang diberlakukan pada kedua media pembelajaran, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol selama proses pembelajaran. Eksperimen ini untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa setelah perlakuan media pembelajaran diterapkan. Data hasil penelitian ini akan digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian menuju pencapaian tujuan penelitian.

## 4. Tes

Teknik tes digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dan mengukur pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Tes ini mengandung sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa sesuai dengan standar penilaian yang telah ditetapkan, sehingga dapat digunakan untuk membandingkan pencapaian siswa dalam dua kelompok yang berbeda. Dalam penelitian ini, metode tes yang digunakan adalah teknik *pretest* dan *post test* yaitu siswa diberikan serangkaian soal pilihan ganda pada sebelum dan sesudah diberikan *treatment* untuk dijawab, dinilai dan dievaluasi hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPS setelah diterapkannya model pembelajaran yang berbeda di kelas eksperimen dan kelas kontrol selama penelitian.

## 5. Dokumentasi

Penggunaan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk melengkapi informasi yang akan disajikan sesuai dengan situasi yang sebenarnya selama penelitian serta data ini menjadi

bukti kuat penelitian. Data dokumentasi diperoleh melalui pengarsipan dokumen Tata Usaha SMP Negeri 2 Kalirejo berupa informasi mengenai sekolah, staf, tenaga pengajar, kondisi fisik sekolah, siswa, dan hasil ujian mereka.

## F. Uji Persyaratan Instrumen

### 1. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran adalah seberapa mudah atau sulitnya suatu butir soal bagi sekelompok siswa (Aziz, 2016). Tingkat kesukaran merupakan alat analisis instrumen yaitu soal-soal. Analisis daya pembeda ini bertujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong lemah prestasinya (Dewi, 2019).

Rumus berikut untuk menentukan tingkat kesulitan adalah:

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

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria indeks kesulitan soal yang ditafsirkan oleh Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen sebagai berikut:

Tabel 8. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

(Sudjiono, 2016).

Tabel 9. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda dan Essay (Posttest)

Nomor Item Pertanyaan Pilgan: 1 , Essay: 1)	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,813	Mudah
2	0,245	Sukar
3	0,534	Sedang
4	0,567	Sedang
5	0,390	Sedang
6	0,345	Sedang
7	0,260	Sukar
8	0,460	Sedang
9	0,489	Sedang
10	0,654	Sedang
11	0,540	Sedang
12	0,880	Mudah
13	0,578	Sedang
14	0,610	Sedang
15	0,341	Sedang
16	0,478	Sedang
17	0,489	Sedang
18	0,640	Sedang
19	0,967	Mudah
20	0,398	Sedang
1)	0,560	Sedang
2)	0,887	Mudah
3)	0,190	Sukar
4)	0,689	Sedang
5)	0,470	Sedang

Tabel 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda dan Essay (Pretest)

Nomor Item Pertanyaan Pilgan: 1 , Essay: 1)	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,522	Sedang
2	0,565	Sedang
3	0,391	Sedang
4	0,435	Sedang
5	0,522	Sedang
6	0,478	Sedang
7	0,435	Sedang
8	0,522	Sedang
9	0,522	Sedang
10	0,522	Sedang
11	0,391	Sedang

12	0,391	Sedang
13	0,565	Sedang
14	0,609	Sedang
15	0,478	Sedang
16	0,565	Sedang
17	0,435	Sedang
18	0,609	Sedang
19	0,913	Mudah
20	0,319	Sedang
21	0,391	Sedang
22	0,826	Mudah
23	0,522	Sedang
24	0,565	Sedang
25	0,391	Sedang
26	0,391	Sedang
27	0,435	Sedang
28	0,522	Sedang
29	0,826	Mudah
30	0,261	Sukar
31	0,522	Sedang
32	0,870	Mudah
33	0,435	Sedang
34	0,609	Sedang
35	0,522	Sedang
36	0,478	Sedang
37	0,565	Sedang
38	0,435	Sedang
39	0,435	Sedang
40	0,522	Sedang
1)	0,638	Sedang
2)	0,897	Mudah
3)	0,058	Sukar
4)	0,467	Sedang
5)	0,564	Sedang
6)	0,674	Sedang
7)	0,050	Sukar
8)	0,978	Mudah
9)	0,346	Sedang
10)	0,651	Sedang
11)	0,439	Sedang
12)	0,045	Sukar

## 2. Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan yang berkemampuan rendah. Daya beda butir soal ialah indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kelompok yang berprestasi tinggi dari kelompok yang berprestasi rendah diantara para peserta tes (Sudjiono, 2016). Keunggulan daya pembeda butir soal adalah meningkatkan kualitas tiap butir soal melalui data empiris dan mempelajari seberapa baik tiap butir soal dapat membedakan kemampuan siswa, yaitu siswa dapat memahami atau tidak materi yang diajarkan oleh guru (Magdalena, 2021).

Berikut rumus yang digunakan:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2013:226).

Berikut interpretasi indeks daya pembeda butir soal:

Tabel 11. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir Soal

<b>Daya Pembeda</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Interpretasi</b>
0,70 – 1,00	Excellent	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Good (baik)	Baik
0,20 – 0,39	Satisfactory (memuaskan)	Cukup
0,00 – 0,19	Poor (lemah)	Kurang Baik
Bertanda negatif	-	Jelek Sekali

(Magdalena, 2021).

Tabel 12. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda dan Essay (Posttest)

Nomor Item Pertanyaan Pilgan: 1 , Essay: 1)	Daya Beda	Kategori
1	0,670	Baik
2	0,587	Baik
3	0,360	Cukup
4	0,349	Cukup
5	0,897	Baik Sekali
6	0,520	Baik
7	0,865	Baik Sekali
8	0,489	Baik
9	0,687	Baik
10	0,930	Baik Sekali
11	0,897	Baik Sekali
12	0,350	Cukup
13	0,789	Baik Sekali
14	0,832	Baik Sekali
15	0,921	Baik Sekali
16	0,290	Cukup
17	0,820	Baik Sekali
18	0,745	Baik Sekali
19	0,856	Baik Sekali
20	0,580	Cukup
1)	0,290	Baik Sekali
2)	0,876	Cukup
3)	0,330	Baik
4)	0,564	Baik
5)	0,620	Cukup

Tabel 13. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda dan Essay (Pretest)

Nomor Item Pertanyaan Pilgan: 1 , Essay: 1)	Daya Beda	Kategori
1	0,917	Baik Sekali
2	0,485	Baik
3	0,295	Cukup
4	0,386	Cukup
5	0,394	Cukup
6	0,477	Baik
7	0,909	Baik Sekali
8	0,394	Cukup
9	0,568	Baik Sekali
10	0,568	Baik Sekali
11	0,469	Baik Sekali
12	0,469	Baik Sekali
13	0,485	Baik Sekali
14	0,401	Baik Sekali

15	0,651	Baik Sekali
16	0,136	Kurang Baik
17	0,909	Baik Sekali
18	0,576	Baik
19	-0,182	Jelek Sekali
20	0,469	Baik
21	0,469	Baik
22	0,159	Kurang Baik
23	0,394	Baik
24	0,136	Kurang Baik
25	0,469	Baik
26	0,122	Kurang Baik
27	0,038	Kurang Baik
28	0,568	Baik
29	0,159	Kurang Baik
30	0,372	Cukup
31	0,568	Baik Sekali
32	-0,099	Jelek Sekali
33	0,386	Cukup
34	0,576	Baik Sekali
35	0,917	Baik Sekali
36	0,303	Cukup
37	0,659	Baik Sekali
38	0,038	Kurang Baik
39	0,735	Baik Sekali
40	0,394	Cukup
1)	0,340	Cukup
2)	0,305	Cukup
3)	0,392	Cukup
4)	0,613	Baik
5)	0,716	Baik
6)	0,548	Baik
7)	0,298	Cukup
8)	0,395	Baik Sekali
9)	0,472	Baik
10)	0,796	Baik Sekali
11)	0,264	Cukup
12)	0,042	Kurang Baik



### 3. Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah suatu alat ukur itu valid atau tidak valid (Janna, 2021). Fungsi dari uji validitas ini adalah untuk mengukur seberapa valid instrumen penelitian dan dapat secara terukur dan memadai/akurat mengungkapkan data dari variabel dengan apa yang diukurnya. Jadi, untuk menguji validitas instrumen digunakan metode validitas korelasi product moment Carl Pearson (Rusman, 2017:63). Berikut rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$N$  = jumlah sampel/subjek atau peserta tes

$\sum X$  = jumlah skor item/butir soal atau variable X

$\sum Y$  = jumlah skor total atau variable Y

$\sum XY$  = jumlah perkalian skor item dan skor total/hasil X.Y

$\sum X^2$  = jumlah skor item/butir soal kuadrat

$\sum Y^2$  = jumlah skor total kuadrat

Pengujian validitas instrumen menggunakan metode validitas korelasi product moment Carl Pearson memiliki kriteria pengujian jika harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha$  0,05 dan  $n$  sampel yang diteliti, maka alat ukur/instrumen yang digunakan dinyatakan valid. Namun, jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka alat ukur/instrumen penelitian yang digunakan adalah tidak valid (Rusman, 2017:64).

Tabel 14. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

Nomor Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	Kondisi	$r_{tabel}$	Simpulan
1	0,824	>	0,413	Valid
2	0,699	>	0,413	Valid
3	0,414	>	0,413	Valid
4	0,507	>	0,413	Valid
5	0,534	>	0,413	Valid
6	0,470	>	0,413	Valid
7	0,862	>	0,413	Valid
8	0,410	<	0,413	Tidak Valid
9	0,701	>	0,413	Valid
10	0,560	>	0,413	Valid
11	0,468	>	0,413	Valid
12	0,522	>	0,413	Valid
13	0,602	>	0,413	Valid
14	0,595	>	0,413	Valid
15	0,576	>	0,413	Valid
16	0,256	<	0,413	Tidak Valid
17	0,862	>	0,413	Valid
18	0,604	>	0,413	Valid
19	-0,085	<	0,413	Tidak Valid
20	0,522	>	0,413	Valid
21	0,504	>	0,413	Valid
22	0,176	<	0,413	Tidak Valid
23	0,595	>	0,413	Valid
24	0,247	<	0,413	Tidak Valid
25	0,450	>	0,413	Valid
26	0,423	>	0,413	Valid
27	0,277	<	0,413	Tidak Valid
28	0,674	>	0,413	Valid
29	0,094	<	0,413	Tidak Valid
30	0,564	>	0,413	Valid
31	0,701	>	0,413	Valid
32	-0,191	<	0,413	Tidak Valid
33	0,472	>	0,413	Valid
34	0,730	>	0,413	Valid
35	0,824	>	0,413	Valid
36	0,523	>	0,413	Valid
37	0,584	>	0,413	Valid
38	0,277	<	0,413	Tidak Valid
39	0,640	>	0,413	Valid
40	0,525	>	0,413	Valid

Tabel 15. Hasil Uji Validitas Soal Essay

Nomor Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	Kondisi	$r_{tabel}$	Simpulan
1	0,600	>	0,413	Valid
2	0,226	<	0,413	Tidak Valid
3	0,540	>	0,413	Valid
4	0,298	<	0,413	Tidak Valid
5	0,110	<	0,413	Tidak Valid
6	0,516	>	0,413	Valid
7	0,747	>	0,413	Valid
8	0,464	>	0,413	Valid
9	0,436	>	0,413	Valid
10	0,696	>	0,413	Valid
11	0,549	>	0,413	Valid
12	0,503	>	0,413	Valid

#### 4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berulang-ulang. Biasanya dilakukan uji validitas data sebelum dilakukan uji reliabilitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, jika data yang diukur tidak valid, maka tidak diperlukan uji reliabilitas data.

Uji reliabilitas yang digunakan untuk mengukur instrumen adalah uji reliabilitas Alpha Cronbach yang digunakan bila alternatif jawaban dalam instrumen terdiri dari tiga pilihan atau lebih, baik pilihan ganda maupun esai. Alpha Cronbach digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0 (Janna, 2021). Pada metode Alpha Cronbach digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left[ \frac{n}{(n-1)} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas instrumen

$\Sigma\sigma_t^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item/butir soal

$n$  = banyaknya item/butir soal

$\sigma_t^2$  = varians total (Janna, 2021).

Pada kriteria pengujiannya jika nilai r hitung  $>$  rtabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau Sig.= 0,05, maka alat ukur atau instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya, jika nilai r hitung  $<$  rtabel maka alat ukur/instrument tersebut tidak reliabel.

Berikut daftar interpretasi berupa kategori besarnya koefisien r:

Tabel 16. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r

No	Koefisien r	Tingkat Reabilitas
1.	0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
2.	0,6000 – 0,7999	Tinggi
3.	0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
4.	0,2000 – 0,3999	Rendah
5.	0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

(Rusman, 2017:70).

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
,929	40

Diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,929, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen soal pilihan ganda memiliki tingkat reliabilitas yang "Sangat Tinggi".

Tabel 18. Hasil Uji Reliabilitas Soal Essay

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,674	12

Diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,674, maka disimpulkan bahwa instrumen soal essay memiliki tingkat reliabilitas yang "Tinggi".

## G. Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penerapan statistik parametrik mensyaratkan terpenuhinya asumsi bahwa data harus normal dan homogen, sehingga perlu dilakukan pengujian persyaratan berupa uji normalitas dan homogenitas.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah apakah data empiris yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan distribusi teoritis tertentu. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data sampel yang diambil dari populasi yang diteliti akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak (Haniah, 2014). Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah berdistribusi normal atau sebaliknya.

Rumus uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*:

$$D = \max [f_{0(x_i)=s_{n(x_i)}}]: i = 1,2,3 \dots$$

Keterangan:

$F_0(X_i)$  = Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi  $H_0$

$S_n(X_i)$  = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak  $n$ .

Untuk menguji normalitas distribusi data populasi diajukan hipotesis sebagai berikut.

$H_0$  : Data berasal dari populasi berdistribusi normal

$H_a$  : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2013:112).

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji *Levene Statistic* digunakan untuk menguji homogenitas data. Dimana data dikatakan homogen, jika nilai signifikansi > nilai alpha yang digunakan adalah 5%.

Rumus *Levene* adalah:

$$W = \frac{(n-k) \sum_{t=1}^k N_t (Z_i - \bar{Z})^2}{(k-1) \sum_{t=1}^k \sum_{j=1}^{n_t} (Z_{ij} - Z_i)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

$Z_{ij}$  =  $[Y_{ij} - \bar{Y}_1]$

$\bar{Z}_i$  = rata-rata kelompok dari ke-i

$\bar{Z}$  = rata-rata menyeluruh dari  $Z_i$

(Usmadi, 2020).

Syarat uji homogenitas penelitian *Levene Statistic*: jika  $W < F_{tabel}$ , maka data sampel dalam populasi sama/homogen, tetapi jika  $W > F_{tabel}$ , menyatakan bahwa data sampel dalam populasi penelitian tidak identik/tidak homogen. Tingkat signifikansi yang diterapkan adalah 0,05 dan  $dk = n-1$ , maka ditetapkan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = Data populasi dengan varians homogen

$H_1$  = Data populasi tanpa varians homogen

Kriteria pengujian uji homogenitas *Levene Statistic* berdasarkan tingkat signifikansi (Sig.) digunakan  $\alpha = 0,05$ , :

- a. Jika nilai probabilitas (Sig.)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, artinya varians data populasi penelitian sama/homogen, tetapi sebaliknya
- b. Jika nilai probabilitas (Sig.)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak yang artinya varians data populasi penelitian tidak sama atau tidak homogen. (Rusman, 2015:48).

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji t–Tes Dua Sampel Independen

Terdapat dua rumus t-test yang biasa digunakan menguji hipotesis komparatif dua sampel independen, berikut ini dua rumus t-tes dua sampel *Independent Separated Varians* dan *Polled Varians* yaitu:

- a. *Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

- b. *Polled Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

$t$  = nilai t hitung

$\bar{X}_1$  = rata-rata data kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata data kelas kontrol

$s_1^2$  = varians data kelompok eksperimen

$s_2^2$  = varians data kelompok kontrol

$n_1$  = jumlah sampel kelompok eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelompok kontrol

(Sugiyono, 2013)

Aspek yang perlu diperhatikan memilih rumus uji-t, yaitu:

- 1) Ada atau tidaknya dua mean yang berasal dari dua sampel dengan angka yang sama.
- 2) Apakah varians data kedua sampel homogen atau tidak. Untuk menjawab ini, homogenitas varians harus diperiksa.

(Rusman,2017:109)

Berdasarkan dua hal di atas, berikut petunjuk yang digunakan untuk memilih rumus uji-t:

- 1) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varian homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *sparated varians* maupun *polled varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya  $dk = n_1 + n_2 - 2$
- 2) Bila  $n_1 \neq n_2$  dan varian homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$
- 3) Bila  $n_1 = n_2$  dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *sparated varians* dengan  $dk = n_1 - 1 + n_2 - 1$ , jadi bukan  $n_1 + n_2 - 2$
- 4) Bila  $n_1 \neq n_2$  dan varian tidak homogen, untuk itu digunakan rumus tes *sparated varian*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan  $dk = (n_1 - 1)$  dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil (Sugiyono, 2013).

## 2. Uji t – Tes Sampel Berkorelasi

Uji-t digunakan dalam pengujian hipotesis perbandingan atau komparasi antara dua kondisi yang datanya berskala interval atau rasio. Uji-t sampel berkorelasi (*paired sample*) memiliki fungsi sebagai penguji dua sampel yang berpasangan dengan ciri yang paling sering ditemui adalah satu objek dikenai dua perlakuan yang berbeda. Dalam menguji hipotesis komparatif dua sampel independen terdapat dua rumus uji-t yang dapat digunakan, yaitu:



$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$t$  = nilai t hitung

$\bar{X}_1$  = rata-rata skor angket pembelajaran kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata skor angket pembelajaran kelas kontrol

$S_1^2$  = varians skor angket pembelajaran kelas eksperimen

$S_2^2$  = varians skor angket pembelajaran kelas kontrol

$r$  = korelasi antara dua sampel

$n_1$  = jumlah sampel pembelajaran kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel pembelajaran kelas kontrol

(Sugiyono, 2013)

Uji-t berkorelasi digunakan pada kasus yang berpasangan dengan satu individu atau (objek) dikenai dua perlakuan yang berbeda (*before-after*). Individu yang digunakan sama, namun peneliti akan tetap memperoleh dua macam data sampel, yakni data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua. Dalam penelitian ini, peneliti akan memperoleh beberapa data, yaitu hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Prezi dan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran PowerPoint.

## I. Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Rumusan Hipotesis 1.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran Prezi dibandingkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran PowerPoint.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran Prezi dibandingkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran PowerPoint.

Rumusan Hipotesis 2.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ : Tidak efektifnya media pembelajaran Prezi dibandingkan PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ : Lebih efektif media pembelajaran Prezi dibandingkan PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak  $H_0$  apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ;  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima  $H_0$  apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ;  $t_{hitung} < t_{tabel}$

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Prezi dan media pembelajaran PowerPoint pada mata pelajaran IPS, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint pada mata pelajaran IPS.
2. Adanya efektivitas media pembelajaran Prezi dibandingkan dengan PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan mengenai studi perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi dan PowerPoint pada mata pelajaran IPS, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

#### **1. Bagi Guru**

Penelitian ini diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran Prezi lebih efektif dibandingkan dengan PowerPoint. Sehingga disarankan untuk guru menggunakan media Prezi sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktivitas dan kreativitas supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disarankan juga untuk guru lebih kreatif dalam membuat dan mengkreasikan tampilan media Prezi dan PowerPoint supaya dalam penggunaan proses pembelajaran bisa lebih interaktif.

## **2. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Prezi dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga siswa diharapkan mampu memahami kedua media pembelajaran tersebut bukan hanya media Prezi saja namun juga media PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar.

## **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi fondasi bagi penelitian selanjutnya. Peneliti yang akan datang diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian ini untuk mencapai tingkat analisis yang lebih mendalam dan kompleks. Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengeksplorasi variabel yang belum diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa atau membandingkan berbagai jenis media pembelajaran lainnya.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainur, R. D. H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Al- Azhar Jember Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq. Jember.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arfiana, Khikmatul (2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Android Berbasis Nilai Keislaman pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII MTs/SMP*. Undergraduate thesis, IAIN KUDUS.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindi Persada.
- Artianningsih, dkk. 2013. *Penerapan Mind Mapping Dengan Media Prezi Untuk Meningkatkan Prestasi dan Partisipasi Belajar Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang (Jupe UNS) Vol.2, No.1, Juli 2013.rsyar. (2013). *Model-Model Media dan Strategi pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aziz, M. S. A., dan Majid, A. A. (2016). *Landasan Teori 1. Belajar a. Pengertian Belajar*.
- Aziza, A.N. (2015). *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Pengantar Ekonomi dan Bisnis Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK 1 Klaten Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Brock, Sabra dan Brodahl, Cornelia. (2013). *A Tale of Two Cultures: Cross Cultural Comparison in Learning the Prezi Presentation Software Tool in the US and Norway*. Journal of Information Technology Education: Research, 12, 95-119.
- Clarke, Todd. (2012). *The Zooming Presentation*. Halaman 1. Diakses Selasa, 12 Desember 2023. Pukul 11.00 WIB.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

- Depdikbud. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 14, Tahun 2005, Guru dan Dosen*.
- Dewi, K. P. 2016. *Efektivitas Metode Problem Posing Berbantuan Media Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Jurnal Penyesuaian*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang, 2(1), 18–23.
- Dewi, S.S., Hariastuti, R.M. and Utami, A.U., (2019). *Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal olimpiade matematika (OMI) tingkat SMP tahun 2018*. Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 3(1), pp.15-26.
- Dimiyati, Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Asdi Mahasatya.
- Djamarah, S. B dan Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Dzulhijjah, P. A. M. Noer, and R. Linda. (2015). *The Application Of Prezi Dekstop As Presentation Media To Improvestudent Learning Achievement On The Topic Of Hydrocarbon In Class X Sman 9 Pekanbaru*. Jurnal Bidang Keguruan dan ilmu Pendidikan. Vol 2. No. 2. 1-11.
- Embi, Muhammad. (2011). *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Universitas Kebangsaan Selangor.
- Epinur, Syahri, W., dan Adriyani. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia pada Materi Elektrokimia untuk Kelas XII SMA N 8 Kota Jambi dengan Menggunakan Software Prezi*. Journal of the Indonesian Society of Integrated Chemistry, Vol. 6, No. 1, Hal 13–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jisic.v6i1.1935> .
- Faizah, Dewi. (2018). *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Dengan Prezi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MAN 2 Pasuruan*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hadi, A. Dkk. (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hardi, Mei Lisa. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Prezi dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS di MAN 3 Malang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hamalik, O. (2016). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haniah, N., (2014). *Uji normalitas dengan metode liliefors*.

- Hestiningtyas, W., dan Junanda, I. (2022). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Pemanfaatan E-Learning*. Jurnal Elastisitas: Kajian Pendidikan Ekonomi, Ilmu Ekonomi dan Kewirausahaan. 3(1). 1-7.
- Hestiningtyas, W., Suroto, dan Rahmawati. (2019). *Kebutuhan Media Pembelajaran Mahasiswa: Analisis pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan. 2(2). 74-83.
- Hidayat, R. dan Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Huda, Dkk. (2021). *Penggunaan Media Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan*. Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021. Hal 5774 – 5782.
- Idris, Z dan Jamal, L. (1992). *Pengantar Pendidikan 1*. Jakarta: Grasindo.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Gramedia.
- Janna, N.M. and Herianto, H., (2021). *Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS*.
- Kasmadi dan Sunariah, S. N. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Khoiri, N. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Ragam, Model, dan Pendekatan*. Semarang. Southeast Asian Publishing.
- Ling, Y.C., Ming, L.L., Tong, C.S., et al. (2013). *The Impact of PowerPoint on Undergraduates' Technical Communication Achievement*. Journal of Procedia-Social and Behavioral, 103, 1088-1092. Diakses Selasa, 12 Desember 2023. Pukul 19.30 WIB
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., dan Berliana, N. (2021). *Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2(2), 283–295.
- Mawardi. (2018). *Merancang Model Dan Media Pembelajaran*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(1), 26–40.  
[Http://Ejournal.Uksw.Edu/Scholaria/Article/View/1412](http://Ejournal.Uksw.Edu/Scholaria/Article/View/1412)
- Megawati, Ayuni Dewi. (2015). *Pengaruh Minat dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Prambanan-Klaten*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Mulyono. (2019). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Rineka Cipta (Ed.)).



- Munadi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mustakim. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*. Jurnal Al asma: Journal of Islamic Education, 2(1), 10.
- Nasution, E. Y. P., dan Siregar, N. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi*. Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466> .
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., dan Suswandari, M. (2020). *Studi pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. Jurnal inovasi penelitian, 1(30). 265-276.
- Nursita. Lisa., Dkk. (2022). *Komparasi Aplikasi Prezi Vs Power Point sebagai Media Pembelajaran pada Hasil Belajar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.8, No.1, Hal. 1-8.
- Perron, Brian E dan Stearns, Alyson G. (2010). *A Review of A Presentation Technology: Prezi*. Journal of Research on Social Work Practice. Diakses Selasa, 12 Desember 2023. Pukul 20.45 WIB.
- Prasetya, T. I. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang*. Journal of Educational Research and Evaluation. JERE. Vol. 1, No. 2, Hal. 107-112.
- Pujiati dan Nurdin. (2015). *Hasil Belajar IPS Terpadu Model TPS dan NHT Dengan Memperhatikan Minat Belajar*. Jurnal Edukasi Ekobis. 3(6).1.
- Pujiati. Nurdin. dan Anisa, E. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran NHT, TPS dan MAM*. Jurnal Edukasi Ekobis. 7(3). 1-13.
- Pujiati. Nurdin. dan Yani, N. F. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan PBL dan PJBL Dengan Aktivitas Belajar sebagai Pemodelan*. Jurnal Edukasi Ekobis. 7(3). 1-15.
- Pujiati. Putri, R. D. dan Tami, A. T. (2019). *Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan PnP dan CRH Dengan Mempertimbangkan Minat Belajar*. Jurnal Edukasi Ekobis. 7(3). 1-15.
- Purwanto, Ngalm. (2004). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, Dwi, A. A. (2018). *Penggunaan Media Presentasi Berbasis Software Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Warugunung 1 Karangpilang Surabaya*. JPGSD. Volume 06 Nomor 09 Tahun 2018, Hal 1621-1633.

- Putri, R. D., dkk. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Model Number Head Togheter, Jigsaw, Picture and Picture, Group Investigation*. Jurnal Edukasi Ekobis. 7(5).
- Putri, R. D., Nurdin, dan Destria, R. (2018). *Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran TAPPS dan Make A Match*. Jurnal Edukasi Ekobis. 6(3).
- Putri, R. D., Nurdin, dan Kesuma, S.D. (2017). *Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran TAPPS dan Make A Match*. Jurnal Edukasi Ekobis. 5(3).
- Putri, R. D., Nurdin, dan Purnama, R. S. (2017). *Hasil Belajar Model TSTS dan Cooperative Script Dengan Mempertimbangkan Kecerdasan Advertasi*. Jurnal Edukasi Ekobis. 5(3).
- Putri, R. D., Pujiati. Dan Muizha, E. U. (2017). *Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model AIR dan TTA dengan Memperhatikan Kecerdasan Adversitas*. Jurnal Edukasi Ekobis. 5(7).
- Putri, R. D., Purnomo, E. dan Rovita, Y. (2017). *Perbandingan Soft Skill Menggunakan Model CICR dan Jigsaw II Memperhatikan Konsep Diri*. Jurnal Edukasi Ekobis. 5(5).
- Putri, R.D., Rusman. T., dan Kholifah, S. N. (2017). *Perbandingan Aktivitas Belajar Model Course Review Horay dan Scramble Memperhatikan Minat Belajar*. Jurnal Edukasi Ekobis. 5(5).
- Putri, R.D., Rusman. T., dan Wahyuni, T. (2018). *Studi Perbandingan Model Pembelajaran TTW dan CO-OP CO-OP Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar*. Jurnal Edukasi Ekobis. 6(5).
- Rahmawati, R. dan Kasriman, K. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic Auditory Visual Intellectual) Berbantu Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV*. Jurnal Basicedu, 6(30, 4574-4581).
- Ramadani, F. (2019). *Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Modelr Pembelajaran Kooperatif Tipe Scaffloding Dan Tipe Group Investigation (GI) Dengan Memperhatikan Gaya Belajar Siswa (Visual Dan Auditorial) Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*.
- Ricardo, I. Melani. (2020). *Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impact Of Students Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. 1(1): 79-92.
- Rinaldi, Dkk. 2020. *Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Bogor: IPB Press.

- Rodhi, M. Y., dan Wasis. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(2), 137–142. <file:///C:/Users/LisaSul/Downloads/8083-ArticleText-10895-1-10-20140524.pdf> .
- Rosadi, Adrian. (2012). *Lupakan Power Point, Saatnya Beralih Ke Prezi*. Dalam <http://teknologi.kompasiana.com/internet/2013/09/05/lupakan-powerpoint-saatnya-beralih-ke-prezi-490452.html> diakses pada 10 Oktober 2023.
- Rusyfan, Zurrahmah. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini untuk Pelajaran, Mahasiswa dan Pebisnis*. Bandung: Informatika.
- Rusman, T. (2015). *Statistika Penelitian Aplikasinya dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rusman, T. (2017). *Statistika Parametrik*. Bandar Lampung: Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, dkk. 2015. *Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPA)*: Vol 2, No.4, September 2015.
- Sholikhatus, Isna. (2018). *Perbedaan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi dan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Korespondensi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK Negeri 1 Bantul*. Skripsi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saputra, I.P.T. (2011). *Prezi the Zooming Presentations*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Saputri, dkk. (2015). *Pengaruh Media Prezi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMKN 3 Pontianak*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.4.(8).11.

- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjono. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmowati, D., Winarno, dan Suryono, H. (2017). *Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi dan Power Point terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017)*. *Educitizen*, 2(2), 67–81. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/civic/article/view/11901/8504> .
- Sumantri. (2015). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suroto. Yon, R. Rahmawati. Widya, H. (2019). *Kebutuhan Media Pembelajaran Mahasiswa: Analisis Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*. 2(2): 74-83.
- Suryabrata, S. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Persada Press.
- Sutrisno, Tris. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Online Prezi Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Advance Organizer*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

- Syahrum, dan Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Triwidyaningsih, Yuliani. (2016). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Prezi Dan Media PowerPoint Pada Sub Konsep Organel Sel*. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan Bandung.
- Turrohmah, M. (2017). *Hubungan Kompetensi Professional Guru Quran Hadist Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MA Nurul Ulum Tulungagung Kec. Gading Rejo Kab. Pringsewu*. Thesis. PPs, Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan Agama Islam, UIN Raden Intan. Lampung.
- Usmadi, U., 2020. *Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas)*. Inovasi Pendidikan, 7(1).
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- White, Nicole L. (2011). *Prezi V. PowerPoint: Finding the Right Tool For the Job*. New York: State University of New York Institute of Technology. Diakses Selasa, 12 Desember 2023. Pukul 20.10 WIB.
- Widyastuti, Dkk. (2020). *Penggunaan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang (Studi Kasus Pada Kelas Xii Ips 2 Sma Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2018/2019)*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol.14(1), Hal.171-177.
- Winkel, W.S. (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Wulandari, N. A. dan Hakim, L. (2014). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Prezi Dengan Powerpoint Pada Mata Diklat Akuntansi*. Jurnal Ilmu Pendidikan. 1(1), 1-8.