

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI DALAM
MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI BASIS DATA
DI KELAS XI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Luthfi Zuliyanti

NPM 2013025021



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

2024

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI DALAM MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI BASIS DATA DI KELAS XI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG

Oleh

LUTHFI ZULIYANTI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi basis data kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang telah dikembangkan oleh Rahmatika (2022) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian *pre-experimental* bentuk *one grup pretest-posttest* dengan melibatkan 39 siswa kelas XI RPL di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan adalah 20 soal tes pilihan ganda untuk hasil belajar kognitif dan lembar penilaian ujian praktikum untuk hasil belajar psikomotorik. Teknik pengumpulan data dengan pemberian *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitas menghasilkan nilai sebesar 0,925 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian menggunakan uji *Paired Sample T-test*, bahwa hasil belajar kognitif dan hasil belajar psikomotorik yang menggunakan *One Sample T-test* dikelas eksperimen mendapatkan nilai tinggi. Hasil uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbandingan yang signifikan dengan nilai rata-rata nilai *pretest* 49,74 dan *posttest* 85,38 dengan rata-rata N-gain 71,62 masuk kategori tinggi. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi basis data menunjukkan peserta didik memahami materi dan mengalami peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik.

Kata Kunci : basis data, hasil belajar, NHT, Prezi

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PREZI-BASED LEARNING MEDIA IN THE NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES DATABASE MATERIAL IN CLASS XI OF SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG

By

LUTHFI ZULIYANTI

This study aims to determine the effect of the application of Prezi-based learning media on database material in class XI Software Engineering (RPL) which has been developed by Rahmatika (2022) with the Number Head Together (NHT) type cooperative learning model on student learning outcomes. Pre-experimental research design in the form of one group pretest-posttest involving 39 students of class XI RPL at SMK Negeri 7 Bandar Lampung. The instruments used were 20 multiple choice test questions for cognitive learning outcomes and practical exam assessment sheets for psychomotor learning outcomes. Data collection techniques by giving pretests and posttests that had previously been tested for validity and reliability resulted in a value of 0.925 with a high category. The results of the study using the Paired Sample T-test test, that the cognitive learning outcomes and psychomotor learning outcomes using the One Sample T-test in the experimental class get high scores. The results of the pretest and posttest tests showed a significant comparison with the average value of the pretest value of 49.74 and posttest 85.38 with an average N-gain of 71.62 in the high category. Through the application of Prezi-based learning media on database material, students understand the material and experience an increase in learning outcomes in the cognitive and psychomotor domains.

Keywords: database, learning outcomes, NHT, Prezi

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI DALAM
MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI BASIS DATA
DI KELAS XI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

LUTHFI ZULIYANTI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



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

2024

Judul Skripsi

: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PREZI DALAM MODEL
PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD
TOGETHER* (NIHT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI BASIS DATA
DI KELAS XI SMK NEGERI 7 BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Luthfi Zuliyanti**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2013025021

Program Studi

: Pendidikan Teknologi Informasi

Jurusan

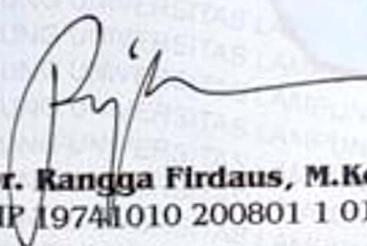
: Pendidikan MIPA

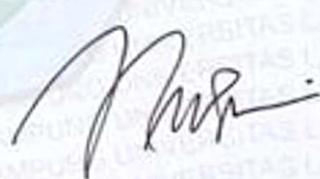
Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

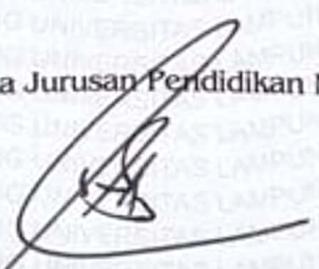
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.
NIP 19741010 200801 1 015


Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd.
NIP 19901015 201903 1 014

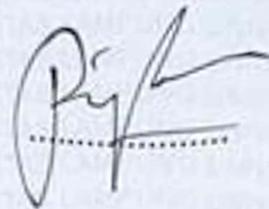
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA


Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
NIP 19600301 198503 1 003

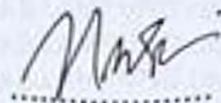
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

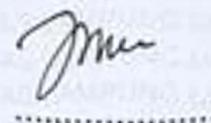
Ketua : **Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.**



Sekretaris : **Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan **Dr. Sunyono, M.Si.**
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 Maret 2024**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfi Zuliyanti
NPM : 2013025021
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Sriminosari RT/RW 014/007 Kecamatan Labuhan
Maringgai, Kabupaten Lampung Timur

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi dalam Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Basis Data di Kelas XI SMK Negeri 7 Bandar Lampung" merupakan karya sendiri bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini sudah mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah Universitas Lampung. Apabila kemudian hari skripsi saya terbukti merupakan hasil jiplakan atau telah dibuat oleh orang lain sebelumnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar sarjana yang sudah saya terima.

Bandarlampung, 4 April 2024



Luthfi Zuliyanti
NPM 2013025021

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Margasari Kec. Labuhan Maringgai Kab. Lampung Timur pada tanggal 22 Juli 2002. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak M. Nuruddin S.Pd.I dan Ibu Sri Wanti. Penulis memiliki adik bernama Ghoyatul Mahmudah. Pendidikan formal awal penulis ditempuh di SD Negeri 3 Sriminosari yang diselesaikan tahun 2014, lalu melanjutkan ke Pendidikan Mts Ma'arif 20 Sriminosari yang diselesaikan pada tahun 2017, dan kemudian melanjutkan Pendidikan di MAN 1 Metro jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diselesaikan pada tahun 2020. Pada tahun 2020, penulis diterima di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) Universitas Lampung pada Program Studi S-1 Pendidikan Teknologi Informasi melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menempuh Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi penulis pernah menjadi anggota divisi Pembinaan di Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (FORMATIF) pada tahun 2020-2021 dan menjadi Sekretaris divisi Pembinaan pada tahun 2021-2022. Pada awal tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung Raja Sakti Kecamatan Blambangan Umpu, Way Kanan dan melaksanakan PLP di SMP Negeri Satu Atap Tanjung Raja Sakti. Pada pertengahan 2023, penulis melaksanakan Praktek Industri (PI) di PT Lampung GEH Helau sebagai *content creator booklet* dan *social media*.

MOTTO HIDUP

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.”

(Qs. Ar-Ruum:60)

*“It’s alright to not have any dreams, if you have moment where you can find
happiness”*

(Paradise-BTS)

“Tidak ada yang tau apa yang akan terjadi, tapi bekerja keras menentukan
kemana kita akan pergi”

(Luthfi Zuliyanti)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang selalu memberikan limpahan nikmat dan Rahmat-Nya dan semoga shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam. Penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Muhamad Nuruddin S.Pd.I yang selalu menyalurkan kasih sayang, perhatian, motivasi, dan dukungan serta doa yang tidak pernah beliau lupakan untuk penulis.
2. Pintu surgaku, Ibunda Sriwanti. Beliau sangat berperan penting dalam proses perjalanan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai di bangku perkuliahan, namun semangat, motivasi serta sujudnya selalu menjadi doa untuk kesuksesan anak-anaknya.
3. Adik penulis yaitu Ghoyatul Mahmudah yang senantiasa menyalurkan doa dan semangat yang diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat dirimu.
4. Keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan doa terbaiknya.
5. Almamater tercinta Universitas Lampung
6. Dan yang terakhir, penulis persembahkan karya ini kepada diri sendiri yang telah berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terima kasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dari luar keadaan dan tak pernah menyerah sesulit apapun prosesnya. Kamu sudah sangat hebat Luthfi, mari rayakan baik dan buruk dalam dirimu.

SANWACANA

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah SWT., yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi dalam Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Basis Data di Kelas XI SMK Negeri 7 Bandar Lampung” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA.
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sekaligus Pembahas yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap skripsi ini.
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku Pembimbing Akademik dan sekaligus Pembimbing I atas kesediaan memberikan bimbingan, dukungan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II atas kesediaan dan kesabarannya memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.

7. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama berkuliah di program studi.
8. Bapak Salahudin, S.T., M.Pd., selaku Kepala SMK Negeri 7 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
9. Ibu Tiwuk Mariana, S.T., selaku guru pamong mata pelajaran Basis Data.
10. Sahabat penulis, Kholifatul Kiftiyah, Nadia Agustin dan Rizka Amalia yang telah menemani hari-hari penulis, memberikan semangat, mendengarkan keluh kesah, memberikan motivasi dan memori yang indah selama masa perkuliahan ini.
11. Kak Rizqi Rahmatika atas bantuan dan ketersediaan kakak yang telah memberikan izin untuk media pembelajaran yang telah dikembangkannya untuk dapat digunakan pada karya penulis.
12. Serta kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.
13. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Luthfi Zuliyanti. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu, Luthfi. Apapun kurang dan lebihmu mari selalu ucapkan terima kasih dan merayakan diri sendiri.

Penulis berharap semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Bandarlampung, 3 Februari 2024

Penulis

Luthfi Zuliyanti

2013025021

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teori.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Prezi.....	12
2.1.3 Materi Basis Data	16
2.1.4 Hasil Belajar.....	18
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads.....	21
<i>Together</i>).....	21
2.2 Penelitian yang Relevan.....	23
2.3 Kerangka Pemikiran.....	27
2.4 Anggapan Dasar.....	29
2.5 Hipotesis Penelitian	29
III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	31

3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	31
3.3	Metode Penelitian	31
3.4	Variabel Penelitian	32
3.5	Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	33
3.6	Instrumen	34
3.7	Teknik Pengumpulan Data	35
3.8	Teknik Analisis Data	36
3.8.1	Tahap Pra Penelitian.....	36
3.8.2	Tahap Prasyarat Penelitian	38
3.8.3	Uji Hipotesis	40
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Hasil Penelitian	43
4.1.1	Tahap Pelaksanaan	43
4.1.2	Data Kuantitatif Hasil Penelitian	47
4.1.3	Tahap Prasyarat Penelitian	48
4.1.4	Uji Hipotesis	50
4.2	Pembahasan.....	53
4.2.1	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi Terhadap Hasil Belajar	58
4.2.2	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi Terhadap Hasil Belajar	60
V.	PENUTUP.....	63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA.....	67
	LAMPIRAN.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. KD dan Indikator Materi Basis Data.....	17
2. Kisi-kisi instrumen tes kognitif.....	20
3. Tahapan Pembelajaran Model NHT	22
4. Penelitian yang Relevan.....	23
5. Desain Penelitian <i>One Grup Pretest-Posttest</i>	32
6. Kisi-kisi instrument tes kognitif.....	34
7. Skor Skala Likert.....	35
8. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar	37
9. Kriteria Koefisien Korelasi	38
10. Data Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar	38
11. Kriteria Gain Ternormalisasi (N-GAIN)	40
12. Tahap Pelaksanaan Kelas Eksperimen	44
15. Data Hasil Belajar Kognitif.....	48
16. Data Hasil Belajar Psikomotorik.....	48
17. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kognitif	49
18. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Psikomotorik	49
19. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Kognitif.....	50
20. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Psikomotorik.....	50
21. Hasil Uji Data N-Gain Hasil Belajar Kognitif.....	50
22. Hasil Uji Normalitas Data N-Gain Hasil Belajar Kognitif	51
23. Hasil Uji Paired Sample T-test Hasil Belajar Kognitif	50
24. Hasil Uji One Sample T-Test Hasil Belajar Psikomotorik.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Pilihan Profesi di Prezi.....	14
2. Tampilan Menu Utama pada Menu Presentasi.....	14
3. Tampilan Menu <i>Template</i> Pada Prezi.....	15
4. Tampilan Awal Media Pembelajaran Prezi	16
5. Kerangka Pemikiran.....	28
6. Rancangan Pelaksanaan Penelitian	33
7. Aktivitas Siswa Berdiskusi Secara Kelompok	55
8. Aktivitas Siswa Menjawab dan Menjelaskan Jawaban dari Pertanyaan yang Diberikan Peneliti.....	56
9. Peneliti Menjelaskan Langkah-Langkah Pembuatan Database	57
10. Peneliti Mengamati dan Membimbing Kegiatan Pembuatan Database Oleh Siswa	57
11. Grafik Rata-rata Hasil Belajar Kognitif	58
12. Grafik Rata-Rata Hasil Belajar Psikomotorik Berdasarkan Indikator Penilaian Praktikum	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran	72
2. Hasil Wawancara ke beberapa Siswa Jurusan RPL	74
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	76
4. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis Prezi Materi Basis Data Kelas XI RPL	92
5. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	99
6. Hasil <i>Output</i> SPSS <i>Pearson Correlation</i> pada Validitas Tes Hasil Belajar	105
7. Hasil <i>Output</i> Uji <i>Alpha Cronbach</i> Reliabilitas Tes Hasil Belajar	109
8. Rekapitulasi Nilai Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	110
9. Nilai Hasil Belajar Psikomotorik Praktikum Membuat Database.....	112
10. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Hasil Belajar Kognitif	116
11. Uji Normalitas dan Homogenitas Data Hasil Belajar Psikomotorik.....	118
12. Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Kognitif.....	120
13. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data N-Gain Hasil Belajar Kognitif	122
14. Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Hasil Belajar Kognitif.....	123
15. Hasil Uji <i>One-Sample T-Test</i> Hasil Belajar Psikomotorik	124
16. Surat Keterangan Observasi ke Sekolah	125
17. Surat Keterangan Penelitian Pendahuluan ke Sekolah	126
18. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	127
19. Surat Izin Penelitian	128
20. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	129

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting dalam kehidupan yang bermanfaat untuk menunjang masa depan generasi bangsa. Pendidikan juga menjadi pondasi kemajuan sebuah negara. Undang-undang nomor 20 bab 1 pasal 1 ayat 1 Tahun 2003 berkaitan dengan sistem Peraturan Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan: Pendidikan merupakan upaya sadar rencanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar siswa yang secara aktif sadari potensi diri yang memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan proses pembelajaran yang terarah dan terencana. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi strukturisasi perubahan dari aspek kognitif, efektif dan psikomotorik siswa. Perubahan tersebut digunakan sebagai salah satu indikasi terselenggaranya proses pembelajaran dengan baik (Daud dkk., 2023).

Pemanfaatan teknologi untuk menciptakan sebuah pendidikan yang bermutu dan berkualitas tentu sangat diperlukan. Perkembangan teknologi yang sangat cepat juga membawa dampak yang besar bagi kehidupan saat ini salah satunya pada dunia pendidikan. Pada saat ini, kreasi ilmu pengetahuan dan teknologi terus meningkat dan semua pihak dituntut serta dalam bidang Pendidikan harus mampu menyeimbangkan dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Kita bisa melihat bahwa teknologi sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar kita yang didukung oleh tersedianya jaringan internet

yang dapat mempengaruhi perkembangan lainnya, khususnya dibidang Pendidikan (Maritsa dkk., 2021). Banyak tenaga pendidik yang dituntut untuk melibatkan peranan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam dunia pendidikan, seperti media pembelajaran yang menarik, bahan ajar yang inovatif, video pembelajaran yang efektif, dan animasi pembelajaran yang interaktif.

Pada era digitalisasi saat ini terdapat banyak media pembelajaran yang sudah memanfaatkan teknologi dalam pembuatannya, seperti multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan kontrol-kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya (Manurung, 2021). Media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam penyampaian materi yang bersumber dari bahan ajar kepada siswa (Asela dkk., 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dkk, (2020) penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran yang disampaikan. Terdapat banyak media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran yang bermanfaat dalam penyampaian materi, salah satunya yaitu *platform* Prezi.

Prezi merupakan media untuk membuat presentasi virtual yang dapat membantu pengguna untuk saling terhubung dan berkolaborasi. *Platform* Prezi menyajikan materi pembelajaran dengan mudah dan tentunya lebih menarik (Hawra dkk., 2021). Pemanfaatan *platform* Prezi dapat membantu siswa menerima pembelajaran secara baik karena Prezi memberikan tampilan media belajar *visual* yang menarik dengan fitur *Zooming User Interface* (ZUI).

Media pembelajaran berbasis Prezi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran dari hasil penelitian pengembangan oleh Rahmatika (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Menggunakan Model Pengembangan Assure Pada Materi Basis Data SMK Kelas XI”. Materi yang menjadi topik dalam pengembangan media tersebut adalah materi struktur hierarki basis data pada mata pelajaran basis data yang merupakan materi kurikulum 2013 yang harus dikuasai oleh siswa kelas XI Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Media pembelajaran berbasis Prezi yang sudah dikembangkan telah tervalidasi ahli materi dan ahli media yang memberikan kualifikasi hasil yang sangat baik. Sehingga, media pembelajaran Prezi yang telah dikembangkan layak untuk dilakukan uji coba pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi basis data.

Kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan tentunya perlu memperhatikan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu mengembangkan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih menarik. Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hasil belajar juga terbagi menjadi tiga yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hasil belajar juga dijadikan sebagai tolak ukur dalam melakukan evaluasi dan asesmen keberhasilan proses belajar di sekolah.

Upaya meningkatkan pemahaman siswa dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan berlaku bagi seluruh tingkatan pendidikan salah satunya yaitu pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan tingkatan pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan siswanya dengan keahlian pada bidang jurusan yang diminatinya. Untuk mewujudkan peserta didik yang dapat mengembangkan keahlian dalam suatu bidang perlu adanya proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Penerapan teknologi dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menarik sekaligus mengukur pengaruh dari teknologi tersebut terhadap hasil belajar siswa. Terdapat penelitian yang membahas tentang pengaruh teknologi terhadap

hasil belajar siswa di SMK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sulistyawati dkk., (2019) menerapkan model pembelajaran *e-learning schoology* pada mata pelajaran *pemrograman web* dan perangkat bergerak untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Maku dkk., (2021) melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X RPL pada mata pelajaran pemrograman dasar. Menurut Yulianti dkk., (2018) penggunaan media yang tepat oleh guru akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya bermanfaat membantu guru menyampaikan materi, namun juga mempunyai tujuan mempermudah siswa dalam menerima materi yang diberikan.

Seiring dengan perkembangan baru terhadap sistematika belajar mengajar, pendidik di SMK disarankan untuk menggunakan peranan teknologi pada aktivitas pembelajaran. Agar siswa cenderung tidak bosan terhadap proses pembelajaran pendidik harus berinovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Menurut Sanca dkk., (2021) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran siswa, penggunaan media pembelajaran secara maksimal sangat diperlukan. Karena itu, pendidik harus mampu mengembangkan kemampuan diri dan menyesuaikan sistematika pembelajaran dengan teknologi yang sudah ada. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia Pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Awaluddin dan Fariz, 2021).

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan mengkaji pengaruh media pembelajaran Prezi pada materi Hierarki Basis Data di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Alasan peneliti memilih SMK tersebut karena berdasarkan hasil observasi pra penelitian hasil wawancara kepada guru rekayasa perangkat lunak dan siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung pada tanggal 5 Oktober 2023, mendapatkan data bahwa

penggunaan media pembelajaran oleh pendidik pada kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku, modul cetak, serta terkadang masih menggunakan metode belajar ceramah. Guru juga lebih memilih untuk langsung menerapkan sistem praktik dan kurang memperhatikan teori. Lalu ditemukan fakta bahwa siswa mengalami kesulitan mencerna dan memahami materi hierarki basis data, hal ini dikarenakan topik materi yang cukup banyak dan siswa yang cenderung bosan membaca materi pada buku atau modul yang hanya berisi tulisan. Beberapa siswa juga cenderung bosan dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Setelah dilakukan wawancara dan diskusi, guru rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 7 tertarik untuk mengenalkan dan menggunakan media pembelajaran Prezi kepada siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) untuk variasi pembelajaran agar tidak membosankan.

Terdapat beberapa penelitian sejenis terkait penggunaan model pembelajaran NHT sebagai model pembelajaran yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian oleh Sultania, (2019) hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Selain itu, Sariawan dkk., (2020) menyimpulkan bahwa model pembelajaran NHT dapat meningkatkan kepekaan dan toleransi, hasil belajar lebih tinggi, dan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan menggunakan model pembelajaran NHT dan penerapan media pembelajaran Prezi, diharapkan mampu membantu siswa agar lebih mudah menangkap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran Prezi juga memiliki fitur-fitur yang menarik dan mendukung penyajian materi yang dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk dibaca oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran Prezi pada materi Hierarki Basis Data pada SMK Negeri 7 Bandar Lampung diyakini mampu mengoptimalkan pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang

dilakukan oleh Meilany dkk., (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Prezi mampu meningkatkan minat belajar siswa. Lalu, hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Mar'atussaleha, (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran Prezi membawa dampak positif berupa peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang sudah disebutkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI DALAM MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI BASIS DATA DI KELAS XI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis Prezi dalam model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa pada materi basis data kelas XI RPL SMK Negeri 7 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Prezi dalam model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa pada materi basis data kelas XI RPL SMK Negeri 7 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis
Menambah wawasan kajian ilmu mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dalam model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak.

- b. Manfaat Praktis
 1. Bagi guru
Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
 2. Bagi siswa
Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dalam bentuk model pembelajaran NHT dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Prezi.
 3. Bagi peneliti lain
Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan terkait pengaruh penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 7 Bandar Lampung.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media pembelajaran berbasis Prezi yang merupakan hasil pengembangan oleh Rahmatika (2022) pada topik materi hierarki basis data kelas XI RPL

Kompetensi Dasar (KD) 3.1 Memahami struktur hierarki basis data dan 4.1 Mempresentasikan struktur hierarki basis data.

3. Model Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT)
4. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini yaitu pada ranah Kognitif dan Psikomotorik.
5. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis Prezi dalam model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi hierarki basis data.
6. Skala digunakan untuk mengukur tanggapan siswa mengenai media pembelajaran berbasis Prezi yang telah diberikan.
7. Tanggapan peserta didik mencakup tanggapan terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis Prezi.
8. Pengaruh media terhadap hasil belajar dilihat dari perbedaan signifikan antara nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* untuk uji kognitif dan nilai praktikum melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk uji psikomotorik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media juga sering digunakan sebagai sarana prasarana pembelajaran dalam menyampaikan materi. Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampaian materi yang fleksibel karena memiliki unsur yang menarik sehingga materi yang disampaikan akan mudah dipahami.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang membantu guru dalam kegiatan pembelajaran guna memudahkan dalam penyampaian materi pelajaran dalam mencapai tujuan belajar yang diberikan kepada siswa (Adam dan Syastra, 2015). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pembelajaran guna merangsang perasaan, mengasah pikiran, memfokuskan perhatian dan melatih keterampilan belajar guna mendorong keaktifan proses belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran dikembangkan untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dirancang semenarik dan sekreatif mungkin agar siswa dapat menyimak pelajaran dengan hati gembira, tidak bosan dan selalu senang sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran akan sangat terbantu selama proses pembelajaran karena siswa akan tidak mudah bosan, siswa akan lebih cepat memahami materi, proses

pembelajaran juga akan lebih efektif dan efisien, dan lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang (Sapriyah, 2019)

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran terutama dalam motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini karena media pembelajaran lebih dapat menarik perhatian siswa untuk fokus memperhatikan materi sehingga otak siswa akan lebih cepat merangsang kinerjanya untuk menyerap materi yang diberikan. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar karena media pembelajaran memiliki ciri khas dalam perancangannya yaitu jelas dan spesifik. Selain itu, pengembang media pembelajaran akan selalu memperhatikan tampilan visual untuk menarik perhatian siswa melihat media yang ditampilkan. Biasanya, media pembelajaran akan dirancang dengan memperhatikan unsur estetika dan kreativitas. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk menumbuhkan minat belajar selama proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru menambah inovasi kegiatan belajar mengajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik guna merangsang siswa untuk belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, khususnya dalam proses pembelajaran. Seperti yang di katakan oleh Sanjaya (2014) dalam Aghni, (2018) menjabarkan beberapa fungsi dari media pembelajaran, adalah.

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran berguna untuk mempermudah komunikasi antara orang yang menyampaikan pesan dan orang yang menerima pesan.

2. Fungsi motivasi
Pengembangan media pembelajaran diharapkan tidak hanya memperhatikan unsur *artistic*, tapi juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar.
3. Fungsi kebermaknaan
Media pembelajaran diharapkan tidak hanya sebagai penyalur informasi aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi juga dapat membantu siswa menganalisis dan meningkatkan kemampuan dalam aspek kognitif tahap tinggi berupa aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan persepsi
Melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa memiliki persepsi yang sama terhadap informasi yang disajikan.
5. Fungsi individualitas
Untuk memberikan pelayanan kepada setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda, diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap individu masing-masing.

Menurut Asyhar., (2013) mengelompokkan klasifikasi media pembelajaran dalam 4 kategori, yaitu:

1. Media visual
Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan Indera penglihatan. Media pembelajaran visual memiliki unsur garis, tekstur, bentuk, dan warna. Media visual terdiri dari media visual non-proyeksi dan media visual proyeksi. Media visual non-proyeksi terdiri dari media cetak (buku, modul, majalah) dan media grafis (gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, bagan, peta dan poster). Media visual proyeksi biasanya berbentuk hasil potret kamera, gambar hasil pengolahan program aplikasi, film bingkai, *Overhead Projector* (OHP), gambar digital dan *Liquid Crystal Display* (LCD).

2. Media audio

Media audio merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran. Contoh media audio yaitu radio, tape, piringan hitam, *compact disc* dan *MP3 player*.

3. Media audio-visual

Media audio-visual adalah media gabungan dari unsur visual dan audio. Media audio-visual terbagi menjadi media audio-visual murni seperti televisi, dan media audio-visual tidak murni seperti gambar pada OHP yang dikombinasi dengan suara dari tape.

4. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media yang berarti banyak media. Multimedia juga dapat diartikan penggunaan beberapa media seperti teks, grafis, animasi, video, dan interaktivitas untuk menyampaikan informasi. Contoh multimedia adalah internet, *game*, dan *Computer Aided Instruction (CAI)*.

2.1.2 Prezi

Prezi merupakan *platform* yang menyediakan layanan presentasi yang dapat digunakan secara *online*. Prezi juga menawarkan berbagai jenis akun serta pilihan untuk membuat dan menyimpan presentasi secara *digital*.

Prezi merupakan *software* presentasi yang menggunakan konsep kanvas virtual untuk mengaplikasikan ide atau konsep (Meilany dkk., 2021).

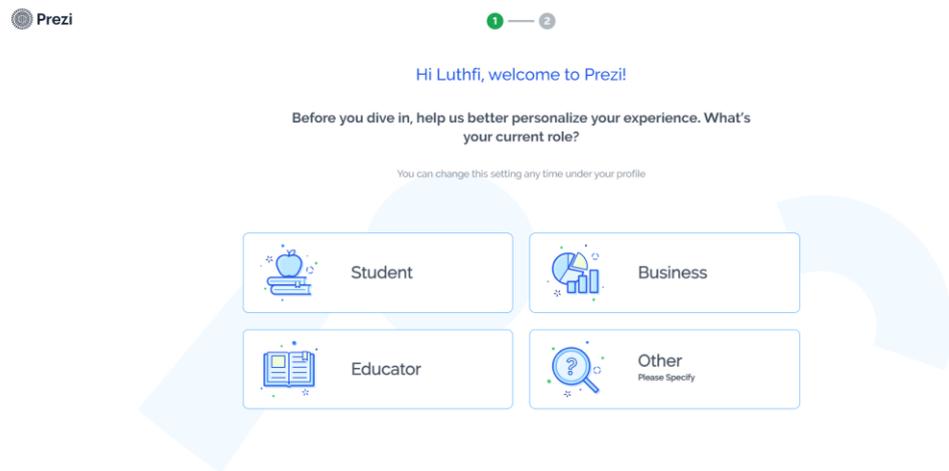
Media Prezi merupakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang lebih inovatif mengikuti perkembangan dengan desain multimedia. Prezi juga merupakan media yang dapat digunakan secara fleksibel menggunakan *smartphone* maupun PC sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.

Menggunakan *platform* Prezi sebagai media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dengan efektif karena Prezi merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan menggunakan media Prezi dengan *template* yang menarik, siswa menjadi

senang mendengarkan dan memperhatikan guru menyampaikan materi sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi (Meilany dkk., 2021). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Sari dkk., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Prezi menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa karena memiliki tampilan isi materi dengan gambar yang menarik, warna dan desain bervariasi sehingga siswa tidak bosan melihat materi selama proses pembelajaran. Prezi sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Prezi. Beberapa fitur yang ada pada Prezi juga dapat digunakan secara gratis seperti fitur *zoom in* dan *zoom out*, fitur kolaborasi, fitur memasukkan gambar, fitur presentasi, fitur *path*, fitur *template*, fitur untuk memasukkan berbagai jenis media seperti video, audio, dan file PDF, serta fitur *undo* dan *redo*.

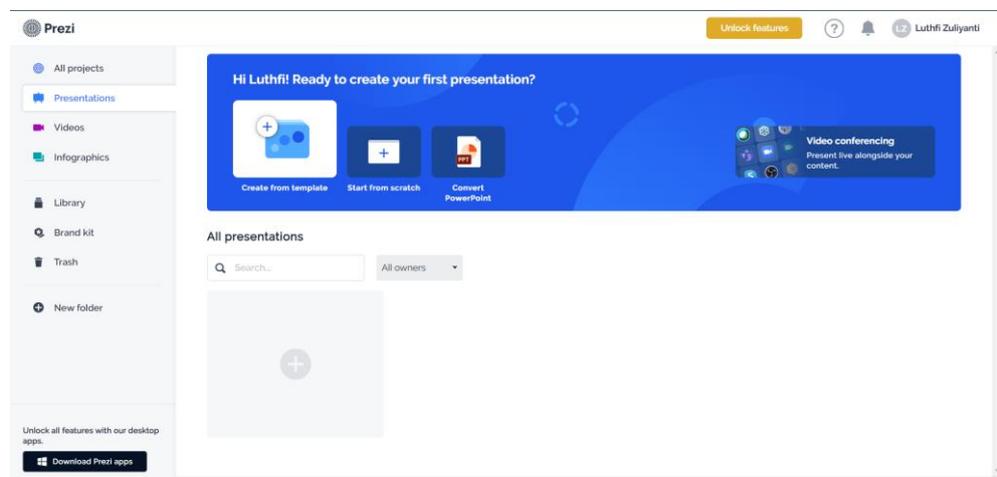
Prezi sebagai *platform* media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *platform* Prezi yaitu: (1) memiliki tema presentasi yang lebih bervariasi jika dibandingkan dengan *prowerpoint*, (2) mode presentasi ZUI (*Zooming User Interface*) yang dimiliki Prezi menjadikannya lebih menarik, (3) dapat membantu pengguna menampilkan detail suatu bagian presentasi dengan fitur *zoom in* dan *zoom out*, (4) memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja sama membuat presentasi, (5) sangat mudah digunakan. Selain itu, kekurangan dari Prezi yaitu: (1) memerlukan internet untuk proses *instalasi*, (2) tidak semua fitur dapat digunakan secara gratis, (3) bagi pengguna baru beberapa fitur mungkin sedikit membingungkan, (4) tidak semua *template* dan tema yang tersedia cocok digunakan semua jenis presentasi, (5) koneksi internet harus stabil saat mengakses dan menggunakan Prezi. Untuk menggunakan Prezi kita tidak perlu melakukan *instalasi software*, karena Prezi juga dapat digunakan melalui *platform website*. Sebelum menggunakan Prezi kita juga perlu memilih profesi saat mendaftar, karena Prezi memiliki 4 pilihan profesi yaitu *student* (siswa),

educator (pendidik), *business* (pebisnis) dan *other* (lainnya) seperti pada Gambar 1.



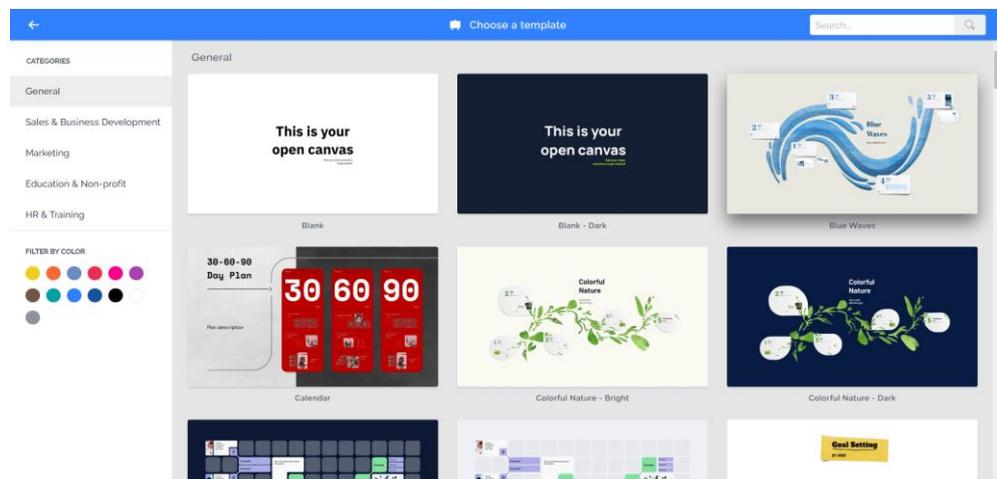
Gambar 1. Tampilan Pilihan Profesi di Prezi

Pemilihan profesi pada Prezi dapat memudahkan sistem untuk merekomendasikan fitur serta *template* presentasi yang dapat digunakan oleh pengguna. Prezi juga menawarkan pengalaman yang mudah dan menarik selama menggunakan Prezi. Setelah itu, pengguna dapat langsung mengakses Prezi dan membuat media presentasi yang menarik menggunakan fitur-fitur yang ada pada Prezi. Berikut adalah tampilan dari menu utama pada menu presentasi akun Prezi pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama pada Menu Presentasi

Pengguna dapat langsung membuat presentasi secara manual sesuai keinginan mereka dengan menggunakan menu *start from scratch*. Selain itu terdapat menu *convert powerpoint* untuk memasukan file dari *powerpoint* untuk diedit ulang menggunakan Prezi. Prezi juga dilengkapi fitur kolaborasi sehingga pengguna dapat membuat media secara berkelompok. Untuk lebih memudahkan pengguna yang kebingungan mencari tema Prezi menyediakan fitur *template* yang menampilkan banyak pilihan tema menarik seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Menu *Template* pada Prezi

Fitur *template* yang ada pada Prezi sangat memudahkan pengguna mencari tema yang diinginkan secara lebih rinci dan spesifik. Pengguna bisa mencari tema sesuai kategori dan warna atau langsung mencari jenis tema yang diinginkan menggunakan fitur *search*.



Gambar 4. Tampilan Awal Media Pembelajaran Prezi

Gambar 4 di atas merupakan tampilan awal dari media pembelajaran materi basis data hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh saudari Rahmatika (2022). Isi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut memiliki berbagai menu yang interaktif. Media pembelajaran berbasis Prezi yang telah dikembangkan menyajikan beberapa kelebihan seperti teks, gambar, menu yang interaktif, serta fitur suara. Media pembelajaran tersebut dilengkapi dengan pembukaan, isi, dan penutup.

2.1.3 Materi Basis Data

Basis data (*database*) merupakan sekumpulan informasi yang dapat diperiksa, diolah, maupun dimanipulasi menggunakan sistem komputer secara sistematis dan disimpan di dalam komputer. Basis data terdiri dari dua kata “basis” yang artinya tempat penyimpanan dan “data” yang artinya sekumpulan fakta-fakta (Sari, 2023). Menurut pendapat Sitinjak dkk., (2020) menyatakan bahwa “basis data atau *database* merupakan sistem penyimpanan yang menyimpan kumpulan informasi yang disusun sehingga mudah untuk diakses”. Materi yang akan dijadikan topik merupakan materi sistem hierarki basis data yang menjadi salah satu materi pada mata pelajaran basis data pada SMK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Mata pelajaran basis data merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa jurusan RPL dalam waktu dua jam pelajaran dalam sekali pertemuan sehingga total yang harus dipenuhi siswa sebanyak 108 jam. Pada penelitian ini, peneliti membatasi pada Kompetensi Dasar (KD) 3.1 Memahami struktur hierarki basis data dan 4.1

Mempresentasikan struktur hierarki basis data sesuai dengan media pembelajaran berbasis *platform* Prezi yang telah dikembangkan sebelumnya oleh Rahmatika (2022). Pada materi struktur hierarki basis data ini, siswa akan menyimak dan memahami materi yang disampaikan kemudian mempersiapkan diri untuk mempresentasikannya. Berikut ini adalah Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. KD dan Indikator Materi Basis Data

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Memahami struktur hierarki basis data	3.2.1 Menjelaskan struktur hierarki basis data (C2)
	3.2.2 Menyebutkan komponen dalam struktur hierarki basis data(C3)
	3.2.3 Menentukan struktur hierarki basis data(C4)
4.1 Mempresentasikan struktur hirarki basis data	4.1.1 Mempresentasikan struktur hierarki basis data (P2)
	4.1.2 Menggunakan komponen dalam struktur hierarki basis data(P2)
	4.1.3 Menerapkan struktur hierarki basis data(P3)

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Qiptiyyah., 2020). Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran peserta didik yang dapat dinilai dari penguasaan materi pelajaran berupa perubahan sikap perilaku dan pencapaian dalam bentuk pengetahuan, pemahaman dan kecakapan yang terlihat pada perubahan tingkah laku peserta didik (Menrisal dkk., 2020). Menurut pendapat Kusumasari dan Nugraheni, (2023) hasil belajar peserta didik menjadi tolak ukur keberhasilan kegiatan pembelajaran yang diukur dari tingkat pengetahuan dan kemampuan peserta didik. Hasil belajar menurut konsep para ahli sangat bervariasi, pada kesimpulannya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dihasilkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar adalah tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan sikap perilaku peserta didik berdasarkan perkembangannya pada tingkat pemahaman dan kecakapan terhadap materi yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Febrani dan Mardizal, (2022) menyimpulkan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu:

1. Faktor internal atau faktor dari dalam diri siswa yang meliputi: jasmani dan rohani.
2. Faktor eksternal atau faktor kondisi lingkungan sekitar siswa yang meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

berdasarkan *literature review* yang telah dilakukan oleh Yandi dkk., (2023), faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada tiga.

1. Sumber belajar, pemilihan sumber belajar yang maksimal akan berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. Lingkungan sekolah yang meliputi kondisi fisik, sarana dan prasarana, lingkungan akademis dan fasilitas pembelajaran.
3. Budaya sekolah yang rapuh akan menanamkan sikap yang kurang baik untuk siswa.

Sehingga, tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling mendukung kegiatan proses pembelajaran sampai tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar mengacu pada tiga ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini, hasil belajar berfokus pada ranah belajar kognitif dan psikomotorik.

Aspek pada ranah afektif merupakan aspek yang berkenaan dengan sikap dan nilai peserta didik. Ranah afektif peserta didik ditinjau melalui aspek moral yang berkaitan dengan perasaan, nilai, motivasi, dan sikap peserta didik (Magdalena dkk., 2020). Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotorik dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran sehingga hasil belajar akan tercapai.

Aspek ranah kognitif adalah aspek yang menekankan perilaku siswa pada aspek pengetahuan. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang mengacu pada intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir yang terdiri dari (6) dimensi yaitu (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) mengaplikasikan, (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) menciptakan. Sedangkan kemampuan psikomotorik terdiri dari (P1) meniru, (P2) manipulasi, (P3) presisi, (P4) artikulasi, dan (P5) naturalisasi

(Anderson, L.W dan Krathwohl, 2001). Pada penelitian ini dimensi dari penilaian ranah kognitif yang dijadikan sebagai landasan untuk mengembangkan penilaian dari ranah kognitif pada materi basis data yaitu ranah C2, C3 dan C4. Hasil belajar yang diteliti pada ranah kognitif menggunakan tes tertulis berupa pilihan ganda sejumlah 20 soal untuk *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen tes kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Tes Kognitif			
3.1 Memahami struktur hierarki basis data	3.1.1 Menjelaskan struktur hierarki basis data (C2)	1, 2, 3, 4, 5, 12, 13, 14	8
	3.1.2 Menyebutkan elemen dalam struktur hierarki basis data (C3)	6, 7, 8, 9, 10, 11	6
	3.1.3 Menentukan struktur hierarki basis data (C4)	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
Jumlah			20 Soal
Tes Psikomotorik			
4.1 Mempresentasikan struktur hierarki basis data	4.1.2 Menggunakan elemen dalam struktur hierarki basis data (P3)	Penilaian praktikum pembuatan <i>database</i> (P3)	

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Menurut Marhadi dkk., (2014) model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana model ini menekankan tanggung jawab siswa secara individu dan kelompok untuk memahami materi dan ikut serta secara aktif selama proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered heads together* (NHT) adalah model pembelajaran yang dirancang dengan tujuan mempengaruhi pola interaksi siswa serta sebagai pengganti pola belajar kelas tradisional (Jayanti, 2013). NHT merupakan model pembelajaran yang didalam proses pembelajarannya melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam menganalisis materi yang terangkum dalam materi pelajaran. Model pembelajaran tipe NHT memiliki tata cara yang dipilih secara terperinci memberikan kesempatan kepada peserta didik waktu untuk berpikir, menjawab pertanyaan, dan melibatkan peserta didik mendiagnosis materi yang disajikan oleh guru (Anisa dkk., 2022). Menurut pendapat Anisa dkk., (2022) penerapan model pembelajaran tipe NHT dapat memberikan rasa tanggung jawab kepada peserta didik bekerjasama dalam kelompok, serta peserta didik akan ikut aktif dalam proses pembelajaran guna lebih memahami materi yang disampaikan.

Hasil penelitian Prastiwi dan Sudioanto, (2013) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan aktifitas siswa dan juga hasil belajar siswa. Hal serupa juga didukung oleh Wayan Mimpin, (2022) yang menyatakan bahwa jika penerapan model pembelajaran tipe NHT sesuai dengan tata cara maka hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan, dan penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model belajar NHT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas dua SD. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih memudahkan peserta didik untuk saling berinteraksi selama proses pembelajaran (Wijayanti dan Julianto, 2014). Penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, siswa juga akan merasa senang dan antusias serta mampu mengembangkan pengetahuannya untuk dapat menyelesaikan masalah secara berkelompok (Dadri dkk., 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe NHT akan membantu menguatkan daya ingat siswa tentang materi yang sudah dipelajari, karena model pembelajaran ini memberikan tanggung jawab kepada masing-masing siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada (Lestari, 2018). Menurut Trianto (2010:82) dalam Firdaus, (2018) menyatakan bahwa Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe NHT terdiri dari *numbering*, *questioning*, *heads together*, dan *answering*. Berikut ini pada Tabel 3 merupakan uraian dari tahapan proses pembelajaran model NHT.

Tabel 3. Tahapan Pembelajaran Model NHT

No.	Tahap	Definisi
1.	<i>Numbering</i>	Tahapan untuk memberikan penomoran kepada setiap anggota kelompok sehingga setiap siswa memiliki nomor berbeda.
2.	<i>Questioning</i>	Memberikan pertanyaan untuk mengasah kemampuan berpikir dan pengetahuan siswa.
3.	<i>Heads Together</i>	Tahapan untuk menyatukan pendapat siswa dan bekerjasama dalam kelompok untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan
4.	<i>Answering</i>	Tahapan untuk memanggil nomor yang sudah diberikan kepada siswa secara acak dan siswa akan memaparkan jawaban yang sudah didiskusikan bersama anggota kelompok.

2.2 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan membahas topik yang diteliti yaitu tentang *platform* Prezi sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pada Tabel 4.

Tabel 4. Penelitian yang Relevan

No	Nama/Jurnal/judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Nuryadin, E., dan Tamam, M. Z. B. (2018). Pengaruh Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2018/2019). <i>Bio Education</i> , 3(1), 82–89.	Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media Prezi dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media Prezi. Hasil menunjukkan perbandingan skor akhir mencapai 20,48	Penelitian terdahulu membahas pengaruh media Prezi pada tingkatan SMP sedangkan peneliti membahas mengenai hasil belajar siswa di SMK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak	Sama-sama memanfaatkan media pembelajaran Prezi

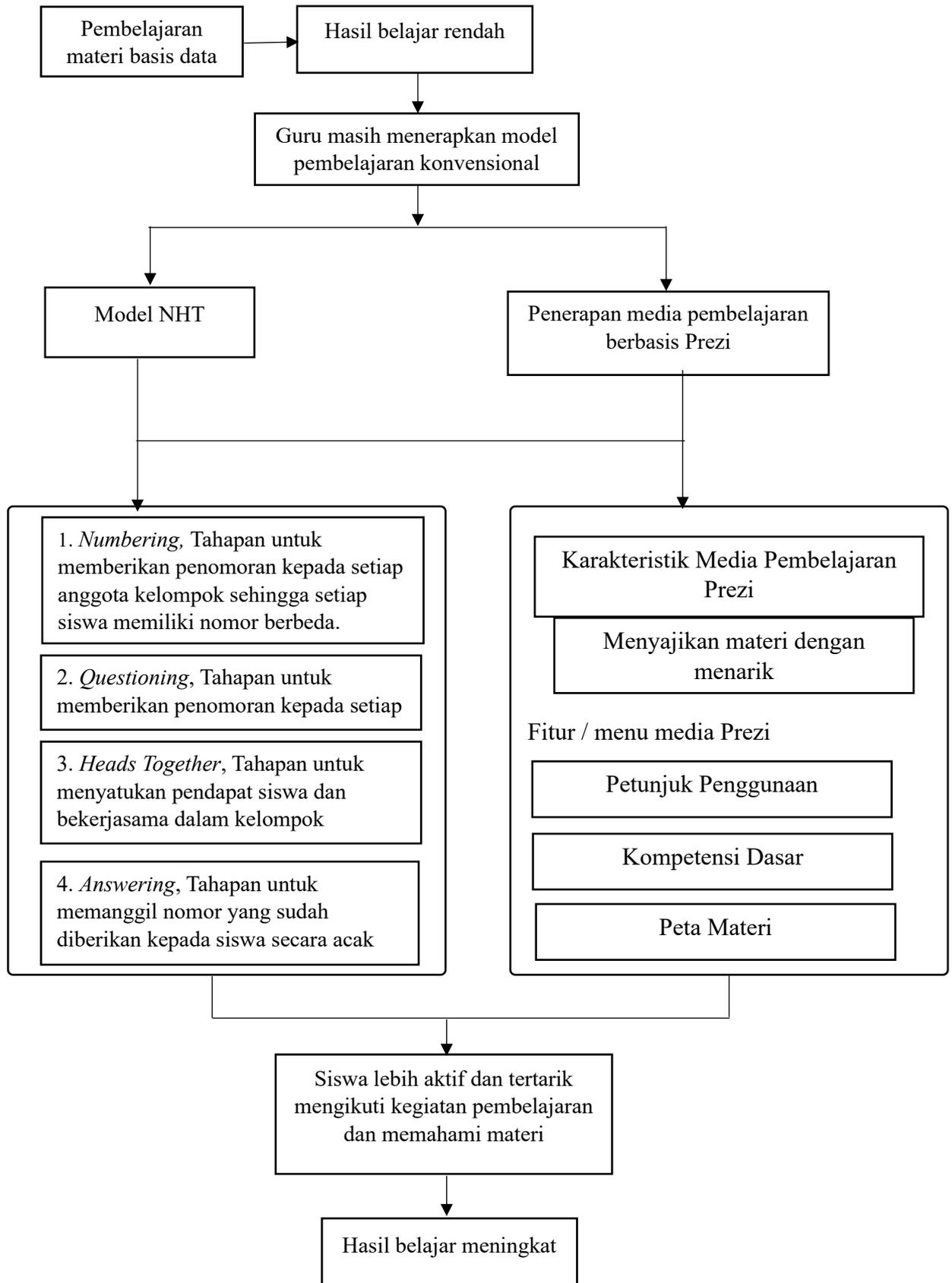
No	Nama/Jurnal/judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
2.	Kasim, A., Masrianah, M., (2020). Pengaruh Media Prezi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 4 Palu. 2019 (<i>Ip2B Iii</i>), <i>Ip2b Iii</i> , 58–64.	Hasil uji statistik uji-t independen menunjukkan nilai signifikan $(0,000) < (\alpha)$ $(0,05)$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Prezi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan motivasi belajar siswa	Penelitian ini membahas hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi	Sama-sama memanfaatkan media pembelajaran Prezi
3.	Hawra, D., Sopyan, M., dan Marfuah, S. (2021). <i>LANGGONG</i> : Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa. 1(2), 56–73	Hasil uji sampel t-test menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol dengan perolehan nilai $111.70 > 103.27$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat	Penelitian ini membahas pengaruh media pembelajaran Prezi terhadap hasil belajar siswa	Sama-sama memanfaatkan media pembelajaran Prezi

No	Nama/Jurnal/judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Prezi terhadap minat belajar siswa.		
4.	Meilany, D. A., Wihidayat, E. S., dan Aristyagama, Y. H. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Prezi Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Negeri 5 Surakarta. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan</i> , 14(1)	Hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar siswa meningkat 7,31% dan rata-rata hasil belajar juga meningkat 21,2%. Hal tersebut menunjukkan penggunaan media Prezi berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa	Penelitian terdahulu memiliki 2 variabel yaitu minat dan hasil belajar siswa	Sama-sama membahas hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Prezi
5.	Istiyati, S., Dakir, A., & Poerwanti, J. I. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran	Penelitian terdahulu membahas model pembelajaran kooperatif	Sama-sama menggunakan model

No	Nama/Jurnal/judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	Nht Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Sd. 16, 59–64.	kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan skor motivasi pratindakan rata-rata 60,88 meningkat menjadi 72,80	tipe NHT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar	pembelajaran kooperatif tipe NHT
6.	Bahrudin, S. S., Prasetyo, E., Donuata, P. B., & Ete, A. A. (2021). Penerapan numbered heads together dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPA pada materi suhu dan kalor. <i>Berkala Fisika Indonesia : Jurnal Ilmiah Fisika, Pembelajaran Dan Aplikasinya</i> , 12(1), 20	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 77,2% menjadi 88,9%.	Penelitian terdahulu membahas model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap motivasi belajar siswa tingkat SMA IPA	Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT

2.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pemaparan di atas, ditemukan beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran, yaitu siswa cenderung bosan di setiap mengikuti aktivitas pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh sebab itu, tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan masih kurang, hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Pada saat melakukan ujian masih banyak siswa yang mendapatkan hasil ujian di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Permasalahan tersebut dikarenakan dalam penyampaian materi basis data terutama pada topik sistem hierarki basis data yang memiliki banyak materi didalamnya disajikan menggunakan media yang masih kurang inovatif, sehingga siswa merasa bosan selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran juga diperlukan. Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Pemilihan model pembelajaran ini didasari karena aktivitas siswa selama dikelas baik secara individu maupun kelompok selama proses pembelajaran masih kurang. Dengan menerapkan model pembelajaran NHT siswa akan ikut serta aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran, siswa juga akan tertarik mencoba model ini karena berdasarkan hasil wawancara model ini belum pernah diterapkan disekolah tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran dan penggunaan variasi model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kekurangan tersebut agar materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Prezi pada kelas eksperimen. Penggunaan media pembelajaran berbasis Prezi dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Bandar Lampung jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Berikut ini adalah kerangka pemikiran berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka pada Gambar 5.



Gambar 5. Kerangka Pemikiran

2.4 Anggapan Dasar

Berdasarkan kerangka pikir dan tinjauan Pustaka di atas, anggapan dasar penelitian yaitu

1. Sampel penelitian memiliki hasil belajar awal yang sama.
2. Faktor-faktor lain di luar penelitian diabaikan.

2.5 Hipotesis Penelitian

2.5.1 Hipotesis secara umum

Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Prezi dalam model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa pada materi basis data kelas XI RPL SMK Negeri 7 Bandar Lampung

2.5.2 Hipotesis secara khusus

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam uji kognitif setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi basis data.
- H_1 : Terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam uji kognitif setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi basis data.
2. H_0 : Tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam uji psikomotorik setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran

Number Head Together (NHT) pada materi basis data.

H₁ : Telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam uji psikomotorik setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi basis data.

Berdasarkan hipotesis, pengaruh media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan antara nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* dalam uji kognitif dan nilai uji psikomotorik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Bandar Lampung Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang beralamat di Kelurahan Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 7 Bandar Lampung Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang terdiri dari 1 kelas yaitu kelas XI yang berjumlah 39 siswa.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh yang merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugyiono, 2015). Penentuan sampel didasari oleh hasil observasi pada saat penelitian pendahuluan, jumlah siswa pada kelas RPL di SMK Negeri 7 Bandar Lampung kelas XI berjumlah 39 siswa dan hanya terdapat satu kelas tersebut untuk dijadikan sampel.

3.3 Metode Penelitian

Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode penelitian yaitu *pre-experimental* dan desain penelitian yaitu *one grup pretest-posttest*, dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) tetapi kemampuan awal

sempel diketahui terlebih dahulu melalui *pretest*. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan *posttest*. Penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Berikut ini adalah desain penelitian pada Tabel 5 yang dirujuk dari Sugiyono (2015).

Tabel 5. Desain Penelitian *One Grup Pretest-Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>posttest</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Tes awal sebelum pembelajaran di mulai (*pretest*).

O₂ = Tes akhir pembelajaran selesai dilaksanakan (*posttest*)

X = penerapan media pembelajaran berbasis Prezi

3.4 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel terikat (*dependent*) (Sugiyono, 2015).

Berikut ini variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini yaitu:

X : Media pembelajaran berbasis Prezi

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

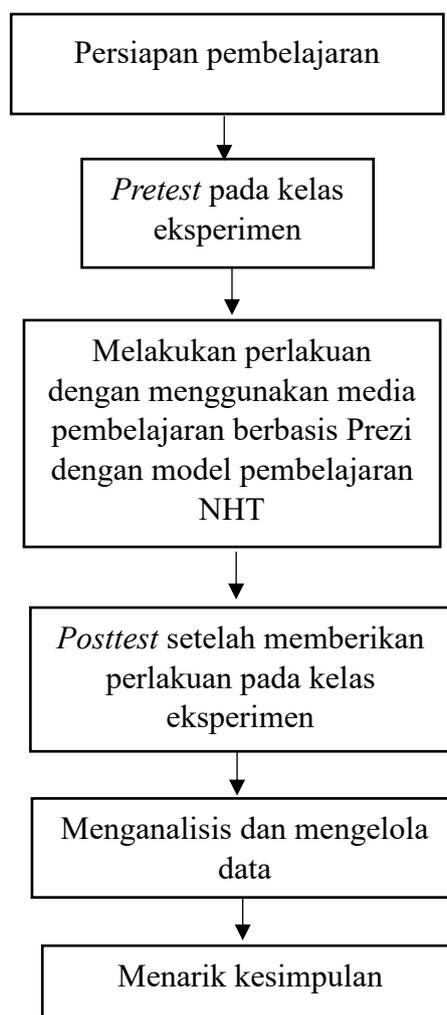
Variabel Terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat terdapat variabel bebas (*independent*) (Sugiyono, 2015).

Berikut ini variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini yaitu:

Y : Hasil belajar siswa

3.5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian dapat dilihat pada Gambar 6



Gambar 6. Rancangan Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan gambar di atas, penelitian dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen. Sebelumnya peneliti mengukur terlebih dahulu hasil belajar siswa melalui *pretest* yang diberikan kepada kelas eksperimen tersebut. Kemudian, melakukan perlakuan kepada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis Prezi dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Setelah memberikan perlakuan di kelas eksperimen, selanjutnya dilakukan pengukuran hasil belajar siswa dengan memberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Tahap terakhir yaitu mengolah dan menganalisis data penelitian, menyusun hasil penelitian, dan menarik kesimpulan.

3.6 Instrumen

Instrumen hasil belajar siswa yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen berupa tes soal kognitif. Tes kognitif terdiri dari soal objektif berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal yaitu 20 soal. Adapun kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen tes kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah
	Tes Kognitif		
3.1 Memahami struktur hierarki basis data	3.1.1 Menjelaskan struktur hierarki basis data (C2)	1, 2, 3, 4, 5, 12, 13, 14	8
	3.1.2 Menyebutkan elemen dalam struktur hierarki basis data (C3)	6, 7, 8, 9, 10, 11	6
	3.1.3 Menentukan struktur hierarki basis data (C4)	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
	Jumlah		20 Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Tes Psikomotorik			
4.1 Mempresentasikan struktur hierarki basis data	4.1.2 Menggunakan elemen dalam struktur hierarki basis data(P3)	Penilaian praktikum pembuatan <i>database</i> (P3)	

3.7 Teknik Pengumpulan Data

1. Skala

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala tanggapan siswa mengenai media pembelajaran berbasis Prezi dengan model pembelajaran NHT. Angket yang digunakan untuk mengukur jawaban atas respon siswa menggunakan skala *likert*. Skala *likert* yang digunakan terdiri dari skor penilaian 1-4. Setelah skala divalidasi kemudian dianalisis dan diperoleh skor nilai. Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala *likert* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Skor Skala *Likert*

No	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Cukup (C)	2
4.	Tidak setuju (TS)	1

2. Tes

Tes ini dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar kognitif. Tes hasil belajar kognitif menggunakan instrument *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal pilihan ganda.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Tahap Pra Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian perlu dilakukan pra penelitian. Tahapan pada pra penelitian meliputi uji validitas dan uji reabilitas terhadap instrument hasil belajar yang digunakan.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan seberapa valid suatu *item* pertanyaan mengukur variabel yang diteliti. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan menggunakan metode *pearson correlation*. Kriteria uji validitas adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau *item-item* pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Peneliti melakukan uji validitas tes hasil belajar sebanyak 20 butir soal. Uji coba instrumen dilakukan kepada 29 responden (N=29) yaitu pada kelas XII jurusan RPL. Berdasarkan hasil uji validitas tes hasil belajar, dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya.

Berikut ini adalah interpretasi dari uji validitas tes hasil belajar pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar

Item Pertanyaan	r_{hitung}	R_{tabel} $df = (N-2)27$	Interpretasi
1	0.765	0.3673	Valid
2	0.749	0.3673	Valid
3	0.454	0.3673	Valid
4	0.634	0.3673	Valid
5	0.523	0.3673	Valid
6	0.559	0.3673	Valid
7	0.668	0.3673	Valid
8	0.636	0.3673	Valid
9	0.567	0.3673	Valid
10	0.763	0.3673	Valid
11	0.559	0.3673	Valid
12	0.668	0.3673	Valid
13	0.667	0.3673	Valid
14	0.668	0.3673	Valid
15	0.765	0.3673	Valid
16	0.522	0.3673	Valid
17	0.681	0.3673	Valid
18	0.689	0.3673	Valid
19	0.636	0.3673	Valid
20	0.788	0.3673	Valid

Berdasarkan data Tabel 8 tersebut bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua *item* tes hasil belajar Valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini diolah menggunakan program SPSS dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil interval korelasi untuk menentukan tingkat reliabilitas dari kuesioner dapat diuraikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Kriteria Koefisien Korelasi

Interval Nilai r	Keterangan
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$\leq 0,20$	Sangat rendah

Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas instrumen soal tes hasil belajar pada Tabel 9.

Tabel 10. Data Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,925	20

Berdasarkan hasil *reliability statistic* pada Tabel 12 mendapatkan hasil *cronbach's alpha* tes hasil belajar 0,925. Sehingga, berdasarkan kriteria koefisien korelasi dapat disimpulkan bahwa tes hasil belajar tersebut memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya.

3.8.2 Tahap Prasyarat Penelitian

1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk menguji data kuantitatif yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dalam uji *Kolmogorov-Smirnov* hipotesis yang diajukan menurut (Usmadi, 2020)

Hipotesis

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Hipotesis pengujiannya ditentukan dengan kriteria yaitu apabila nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya apabila nilai $\text{sig} \geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal (Ginting & Silitonga, 2019).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kehomogenan atau uji untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa terdapat varian yang sama atau tidak. Sehingga, uji homogenitas mengasumsikan bahwa data pada tiap variabel mempunyai varian yang homogen dengan data pada variabel lain. Uji statistik yang digunakan yaitu metode *levene test* menurut (Usmadi, 2020).

Hipotesis

H_0 : Data sampel homogen

H_1 : Data sampel tidak homogen

Dasar pengambilan keputusan homogenitas data menggunakan kriteria sebagai berikut.

1. Signifikasi uji (α) = 0,05
2. Jika $\text{Sig} < \alpha$, maka variansi setiap sampel sama (homogen)
3. Jika $\text{Sig} > \alpha$, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen)

3.8.3 Uji Hipotesis

1. Uji N-gain

Pada penelitian ini analisis data dalam penelitian pengaruh media pembelajaran berbasis Prezi terhadap hasil belajar siswa dihitung dengan skor N-Gain yang menggunakan rumus

$$\langle g \rangle = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- $\langle g \rangle$ = N-gain
 S_{pos} = nilai *posttes*
 S_{pre} = nilai *pretest*
 S_{maks} = nilai maksimal

Tabel 11. Kriteria Gain Ternormalisasi (N-GAIN)

Rentang	Kriteria
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
$g \leq 0,20$	Sangat rendah

2. Uji T

Pada penelitian ini akan dilihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis Prezi terhadap hasil belajar siswa. Rumus yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah uji-t. Peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah ada atau tidak perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest-posttest* siswa kelas eksperimen. Dengan kata lain untuk menunjukkan

seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat berdasarkan variasi data yang ada. Uji-t digunakan untuk mengukur perbedaan *mean* dan keragaman dari dua kelompok data yang berbeda secara statistik satu sama lain serta percobaan dirancang secara acak.

Hipotesis :

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam uji kognitif setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi basis data.
 H_1 : Terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam uji kognitif setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi basis data.

2. H_0 : Tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam uji psikomotorik setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi basis data.
 H_1 : Telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam uji psikomotorik setelah penerapan media pembelajaran berbasis Prezi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pada materi basis data.

Adapun kriteria pengujian yaitu:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Dengan syarat hipotesis komparatif (satu sampel):

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $\mu_1 = \text{rata-rata } \textit{posttest}$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ $\mu_2 = \text{rata-rata } \textit{pretest}$

$H_0 : \mu < 75$ $75 = \text{KKM}$

$H_1 : \mu \geq 75$

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media pembelajaran berbasis Prezi materi basis data kelas XI RPL berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang dibuktikan dengan hasil uji N-gain hasil belajar kognitif kelas eksperimen 0,70 tergolong pada kategori tinggi. Pengujian dari Hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test* juga menunjukkan hasil rata-rata *posttest* lebih tinggi dari *pretest* yang berarti bahwa H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Prezi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis Prezi materi basis data kelas XI RPL berpengaruh dalam hasil belajar psikomotorik siswa yang dibuktikan dengan hasil uji *One Sample T-test* nilai Sig. (2 Tailed) 0,000 < 0,05 sehingga Hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga media pembelajaran berbasis Prezi materi basis data berpengaruh sangat baik terhadap hasil belajar psikomotorik siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti memiliki saran bahwa:

1. Menerapkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar baik pada tingkat kognitif maupun psikomotorik.

2. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai relevansi perbandingan dengan menggunakan sampel yang lebih besar dengan populasi yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., dan Syastra, M. T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam | *Computer Based Information System Journal. CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D. . 2001. *Kata Kerja Operasional (KKO) Revisi Taksonomi Bloom*. In Benjamin.S.Bloom (Vol. 58, Issue 12, pp. 7250–7257).
- Anisa, N. (2022). Peranan Model Pembelajaran NHT Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pengukuran Berat Di Sd. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 2(2), 249.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Ririh, P. A. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Awaluddin., dan fariz R.D. (2021). Peran Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar, 1241-Article Text-2699-1-10-20210712. 2(2), 1–12.
- Bahrudin, S. S., Prasetyo, E., Donuata, P. B., & Ete, A. A. (2021). Penerapan Numbered Heads Together dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPA Pada Materi Suhu dan Kalor. *Berkala Fisika Indonesia : Jurnal Ilmiah Fisika, Pembelajaran dan Aplikasinya*, 12(1), 20
- Candra L.N. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(4), 355.
- Dadri, P.C.W., Dantes, N., dan Gunamantha, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 84–93.

- Daud, D., Ardiansyah, A., Ilato, R., Moonti, U., dan Maruwae, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4090–4095.
- Febriani, N., dan Mardizal, J. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Konstruksi dan Properti Kelas XI BKP SMK N 1 Bukittinggi. *Cived*, 9(3), 348.
- Firdaus, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Pada Materi Penjualan Hewan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(1), 93–99.
- Ginting, M. C., dan Silitonga, I.M. (2019). Pengaruh Pendanaan Dari Luar Perusahaan dan Modal Sendiri Terhadap Tingkat Profitabilitas pada Perusahaan Property And Real Estate yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Manajemen*, 5(2), 195–204.
- Hawra, D., Sopyan, M., dan Marfuah, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Langgong* 1(2), 56–73.
- Istiyati, S., Dakir, A., & Poerwanti, J. I. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid SD. 16, 59–64.
- Jantce TJ Sitingjak, D. D., Maman., dan Suwita, J. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course di Ciledug Tangerang. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1).
- Jayanti, N. M. A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013
- Kusumasari, D. A., dan Nugraheni, N. (2023). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik pada Hasil Belajar Penjumlahan Pecahan Sekolah Dasar *Analysis of Learners' Learning Styles on Learning Outcomes of Addition of Fractions in Elementary Schools*. 4(September), 131–143.
- Magdalena, I., Islami, F. N., Rasid, E. A., dan Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.

- Maku, N., Novian, D., dan Yassin, R. M. T. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Smkn 1 Gorontalo. *Journal of Information Technology Education*, 1(1), 1–9.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Mar'atussaleha. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Di Smpn 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa. 1–95.
- Marhadi, H., Studi, P., Guru, P., dan Dasar, S. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together, Hasil Belajar Hendri Marhadi Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 73–81.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., dan Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Meilany, D. A., Wihidayat, E. S., dan Aristyagama, Y. H. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Prezi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 14(1), 35.
- Menrisal, Radyuli, P., Sanjaya, D., dan Zuzanti, Z. (2020). Kontribusi Lingkungan Belajar dan Sarana Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus Kelas XI IPS SMA PGRI 1 Padang). *Jurnal Paris Langkis*, 1(1), 51–62.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nuryadin, E., & Tamam, M. Z. B. (2018). Pengaruh Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2018/2019). *Bio Education*, 3(1), 82–89.
- Prastiwi, Y., dan Sudianto, M. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edulec : Education, Language and Culture Journal*, 1, 9.

- Qiptiyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PKN Materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas Viii F MTs Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 62–68.
- Rahmatika, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi dengan Menggunakan Model Pengembangan Assure pada Materi Basis Data SMK Kelas XI. (*Skripsi*) FKIP Universitas Lampung
- Rahmawati, E., Musayyanah, M., dan Triwidyastuti, Y. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Era Pendidikan 4.0 Di SMK Negeri 1 Tambelangan Sampang. *JPM17: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 142–147.
- Sanca, P. A., Ekohariadi, E., Buditjahjanto, I. A., dan Rijanto, T. (2021). Pemanfaatan Media Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *JUPI Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 6(2), 277–285.
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 470–477.
- Sari, A. M. (2023). Pengertian Basis Data, Komponen, Fungsi dan Tujuannya. Fikti Umsu.
- Sari, M. S., Purwidiani, N., Pangesthi, L. T., dan Handajani, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Materi Bumbu dan Rempah Indonesia di SMKN 1 Cerme Gresik. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 12–21.
- Sariawan, M. K. N., Kadek Y., dan Wira, B. G. (2020). gautama, 19. Made Kembar Nesa Sariawan 325-333 (1). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 325–333.
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82–92.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALfabeta
- Sulistiyawati, C., Agustini, K., dan Pradnyana, G. A. (2019). Pengaruh E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak Siswa (Studi Kasus : Kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Negara). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2), 191.
- Sultania, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Pemahaman Belajar IPS. *Basic Education*.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Wayan M. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 376–382.
- Wijayanti, D. D., dan Julianto. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(2).
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., dan Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). 1(1), 13–24.
- Yulianti, T., Herkulana, dan Achmadi. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1), 1–11.