BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik [1]. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media tersebut yaitu mengubah titik berat formal, mengubah proses belajar mengajar yang tadinya abstrak menjadi konkret, membangkitkan motivasi belajar, memberikan kejelasan dan memberikan stimulasi belajar [2].

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat melihat, mendengar dan merasakan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan perasaan dan emosional. Hal ini karena proses belajar manusia tergantung atau bersumber dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sebagaimana firman Allah dalam surat As-Sajdah [32] ayat 9:

ثُمَّ سَوّٰىهُ وَنَفَخَ فِيْهِ مِنْ رُّوْحِهٖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْـِٕدَةَۗ قَلِيْلًا مَّا تَشْكُرُوْنَ

Artinya: "*Kemudian, Dia menyempurnakannya dan meniupkan roh (ciptaan)- Nya ke dalam (tubuh)-nya. Dia menjadikan pendengaran,*

penglihatan, dan hati nurani untukmu. Sedikit sekali kamu bersyukur". (QS. As- Sajdah [32] : 9)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan oleh pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Tentang "Guru dan Dosen". Dalam pasal 60 huruf c dikatakan bahwa para guru dan dosen harus mampu meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.[3] Dalam undang-undang tersebut guru dan dosen sebagai pendidik dianjurkan untuk dapat melakukan proses belajar mengajar dengan mengandalkan perkembangan ilmu pengatahuan dan teknologi, dengan kata lain harus mampu menggunakan media pembelajaran guna tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Selanjutnya Mentri Pendidikan sebagai pihak yang paling bertangungjawab atas tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien menganjurkan menggunakan media pembelajaran melalui peraturannya yaitu Permendikbut No. 15 Tahun 2020 "Tentang Pedoman penyelengaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid -19)".[4]. Keluarnya peraturan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran saat pandemic covid-19. Dalam peraturan tersebut disebutkan, pembelajaran secara daring dapat menggunakan gawai *(gadget)* maupun laptop melalui

beberapa portal dan aplikasi pembelajaran. Peraturan ini juga mengandung maksud bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting guna menjadikan suasana belajar lebih interaktif, membuat peserta didik kreatif, guru dan perserta didik mampu menggunakan teknologi, serta menjadikan guru dan peserta didik kompetibel dan mempunyai kemampuan relevan dengan perkembangan zaman.[5]

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara tepat akan menghasilkan peserta didik yang memiliki minat untuk belajar. Media pembelajaran merupakan solusi dari persoalan-persoalan yang berkaitan dengan metode mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Media memiliki peran dalam aktivitas pembelajaran yang selama ini yang mengandalkan guru. Dengan adanya media pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi guru dan dapat meningkatkan efektifitas guru dalam mengajar, memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru [6].

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu solusi atas permasalahan pada peserta didik sekarang ini, dimana dalam proses belajar mengajar peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam menangkap pelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan cara penyampaian materi pembelajaran yang sangat efektif karena peserta didik dapat mengunakan indera pandang mereka.

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan inder dengar sangat menonjol perbedaanya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya [7]. Selanjutnya menurut Dele pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% dan melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Sesuai dengan pernyataan di atas, maka menggunakan media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam proses belajar mengajar. Dengan itu para guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai solusi dari kelemahan proses belajar mengajar konvensional.

Penelitian Sulandari menyebutkan bahwa proses pembelajaran klasikal atau tidak menggunakan media pembelajaran memiliki kelemahan seperti, peserta didik menjadi pasif, proses belajar dirasakan membosankan yang menyebabkan peserta didik mengantuk, terdapat unsur paksaan untuk mendengarkan, evaluasi proses embelajaran sulit dikendalikan karena tidak ada titik pencapaian yang jelas, dan yang paling buruk terjadi pada peserta didik dengan gaya belajar visual [8].

SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX merupakan satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan yang terdapat di Kecamatan Kapur IX, Kabupaten Lima Puluh Kota Pada prinsipnya SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX selalu berusaha untuk memberikan pembelajaran yang terbaik kepada peserta didik termasuk memberikan belajar yang tepat dalam

proses belajar mengajar. Sebagai SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX yang telah menyelenggarakan proses pembelajaran dalam kurun waktu yang cukup lama, maka SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX harus memberikan suatu pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman dan tuntutan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara observasi awal pada tanggal 18 Mei 2022 dengan peserta didik SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX terkait proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah, semua guru mata pelajaran sejarah di SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX masih menggunakan media konvensional yang menyebabkan peserta didik bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Selain membosankan, guru masih menggunakan media konvensional dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah di SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX, menyebabkan proses belajar mengajar kurang efektif, karena peserta didik hanya mengandalkan pendengaran dalam menangkap materi pelajaran. Selajutnya permasalahan yang diterima oleh peserta didik terkait media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran sejarah di SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, karena masih menggunakan media konvensional yang dapat dilihat menyebabkan pasifnya peserta didik dalam memahami materi pelajaran. [9]

Dari permasalahan yang muncul akibat penggunaan media konvensional di SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX tersebut, maka

tentu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX diperlukan guna peserta didik mampu memvisulisasikan materi mata pelajaran sejarah. Solusi atas permasalahan tersebut tentu para guru di SMAN Negeri 1 Kecamatan Kapur IX harus mulai meninggalkan cara mengajar yang keseluruhan hanya menggunakan media konvensional dan beralih untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan internet seperti media pembelajaran yang telah digunakan pada sekolah-sekolah pada saat sekarang.

Media pembelajaran berbasis teknologi dan internet sudah banyak digunakan saat ini salah satunya prezi. Prezi merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan para guru saat memberikan materi pelajaran. Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi dirancang oleh Peter Halascy yaitu seorang profesor dari Universitas Teknologi Budapest pada tahun 2007. Prezi menghabiskan kurun waktu 2 (dua) tahun hingga mendapatkan investasi untuk pengembangan agar dapat digunakan untuk kalayak umum dan diluncurkan pada bulan April tahun 2009 di Budapest. Peluncuran tersebut mengandung investasi dari TED Conferences and Sunstone Capital. Kantor San Fransisco kemudian didirikan pada November 2009.

Kelebihan Prezi sebagai media pembelajaran yaitu tampilan dari *template* dan tema yang lebih bervariasi, banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara *online*, menggunakan metode ZUI *(Zooming User Interface)* yang membuat presentasi semakin menarik, penggunaan juga sangat mudah, dan akun Prezi bisa berbagi hasil presentasi yang telah dibuat.[10]

Dalam proses pembelajaran, menurut para guru prezi memiliki banyak kelibihan yaitu dapat menampung berbagai jenis gaya belajar karena dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Sebagai media pembelajaran prezi dapat digunakan untuk membuat presentasi linier (terstruktur), dapat mengelompokkan objek-objek ke dalam bingkai-bingkai kemudian menentukan ukuran dan posisinya. Selain itu sebagai media pembelajaran prezi merupakan aplikasi yang berbasis *Adobe Air*, sehingga video maupun animasi *flash* bisa dijalankan lebih ringan daripada menggunakan aplikasi media pembelajaran lainnya.[11]

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Prezi Kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi bebeapa masalah yaitu:

1. Masih menggunakan media konvensional dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah sangat membosankan bagi sebagaian besar peserta didik.
2. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran sejarah kurang efektif karena masih menggunakan media konvensional.
3. Sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran sejarah jika tidak ada media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup yang akan diteliti dibatasi pada perancangan media pembelajaran sejarah menggunakan prezi kelas XII IPS SMAN 1 kecamatan Kapur IX.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancangan media pembelajaran sejarah di kelas XII IPS menggunakan prezi SMAN 1 Kecamatan Kapur IX?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran sejarah kelas XII IPS menggunakan prezi yang menarik inovatif dan kreatif serta untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Hasil dari penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberikan konstribusi ilmiah terhadap ilmu pengetahuan

2. Manfaat Praktis

   Hasil daari peneltian ini diharapkan mennjadi bahan referensi bagi pembaca terkhusus bagi siswa, guru, dan instansi sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan sereta wawasan tentang bagaimana pengaruh perkembangan teknologi saat ini dalam hal pembelajaran sejarah dalam dunia pendidikan terkhususnya pengingkatan pembelajaran.

G. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami judul ini, maka penulis menjelaskan pengertian dari beberapa kata yyang penting berikut ini:

a. Media

   Media adalah sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran kepada penerima pesan.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang edukatif untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar [12].

c. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah untuk meyalurkan pesan, informasi atau bahan pembelajaran kepada penerima pesan yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar [13].

d. Prezi

Prezi adalah suatu perangkat lunak untuk presentasi yang berbasis internet. Selain untuk presentasi prezi juga dapat digunakan sebagai alat eksplorasi berbagai ide dikanvas virtual *(zoomable canvas)*. Untuk memungkinkan penguna tidak perlu berpindah slide hanya cukup bekerja dengan satu kanvas besar yang dapat disisipkan gambar, video, teks dan lain-lainya [14].

H. Sistematika Penulisan

Pada bagian ini akan dibahas pokok pokok penguraian penulisan agar lebih mudah dipahami dan juga sebagai dasar pembahasan selanjutnya. Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari bagian awal, bagian inti dan bagian akhir, dan disajikan dengan membagi menjadi bebeeapa bab, antara lain :

BAB I Pendahuluan, pada bab ini memuat uraian yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II Landan Teori, memuat tentang teori yang relevan, lengkap dan sejalan dengan permasalahn. Kajian Pustaka yang memuat telaah terhadaphasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahn dan variabel yang diteliti.

BAB III Metode Pnelitian, membahas tentang jenis penelitian, lokasi, waktu penelitian, uji coba instrument penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV Deskripsi dan Analisis Data, pada bab ini memuat uraian yang berisi tentang deskripsi data, analisis data dengan adanya uji coba instrument dan analisis data yang diperoleh ketika peneliti serta pembahasan dari peneliti yang dilakukan.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran. Bab ini menjadi pokok bahasan penting dimana hasil dari penelitian yang dilakukan akan disimpulak dengan menelaah hasil yang diperoleh.

Selanjutnya pada baggian akhir terdiri dari daftar Pustaka, lampiran lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Menurut Oetam Rizky, Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Menurut peneliti, Perancangan adalah sesuatu proses yang akan dikerjakan dengan teknik bervariasi yang didalamnya melibatkan deskripsi serta deatil komponen yang diperlukan dan juga keterebatasan yang dialami dalam proses pengerjaannya tersebut.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. [15]

Kata media pembelajaran berasal dari Bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam

Bahasa arab, media pereantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran.[16]

Menurut peneliti, media pembelejaran merupakan alat dan teknik yang dapat membantu proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik supaya tercapainya tujuan pembelajaran yang efketif dan efisien.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam,mulai dari media yang sederhana atau media konvensional hingga media yang berbasis teknologi. Berikut beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam buku Arief, dkk yang berjudul media pendidikan, disebutkan beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Media visual, yang terdiri dari gambar,sketsa, peta, diagram, bagan, grafik, kartun, poster dan globe, papan panel, papan bulletin.
b. Media audio, yang terdiri dari radion, alat perekam medik.
c. Media proyeksi diam, yang terdiri dari film bingkai, film rangkai.

d. Media proyeksi gerak dan audio visual, yang terdiri dari film gerak, film gelang, program tv, video, multimedia, dan benda [17].

Dari beberapa jenis-jenis media pembelajaran, peneliti mengambil jenis media visual untuk digunakan karena media visual dapat memeberikan pengalaman visual yang nyata kepada peserta didik, media visual dapat memperkuat pemahaman peserta didik dan media visual dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadapat materi yang disampaikan oleh guru.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar menyebutkan beberapa ciri-ciri umum media pembelajaran, antara lain:

a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba dengan panca indra.
b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapt dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada penerima.
c. Penekanan media terdapat pada visual dan audio.
d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar didalam maupun diluar.
e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran.

f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi,) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya fil, slide, video.OHP)[18].

Berdasarkan ciri-ciri media pembelajaran diatas, media pembelajaran dapat dikatakan apabila mempunyai ciri-ciri: 1) berbentuk *handware* maupun *software*, 2) manipulatif, 3) distributif, 4) mampu digunakan secara masal maupun kelompok besar, kecil, dan perorangan.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan mutu proses kegiatan belejar mengajar dalam pembelajaran. Adapun beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian belajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu.
d. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada peserta didiktentang peristiwa lingkungan mereka, serta

memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengajar dengan peserta didik.[19]

Dari paparan diatas menurut peneliti bisa diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar peserta didik.

5. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran pada proses pembelajaran adalah:

a. Untuk membantu proses pembelajaran bagi pesera didik
b. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik
c. Memudahkan pengajaran bagi guru
d. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik
e. Dapat mewujudkan situasi belajar yang efektif

Menurut peneliti, tujuan dari penggunaan media pembelajaran untuk membantu pembelajaran peserta didik supaya guru mudah dalam menyampaikan materi dan dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar terwujudnya situasi belajar yang efekif dan efisien.

C. Prezi

1. Pengertian Prezi

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengekplorasi dan berbagi ide diatas kanvas

virtual. Prezi menjadi unggul karena program prezi menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memunginkan pengguna prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Prezi digunakan sebagai alat untuk presentasi dalam bentuk slide presentasi, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh pesentasi linear, atau presentasi berbentuk peta pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi non-linear. Pada prezi, teks, gambar, video, backsound yang ditempatkan diatas kanvas presentasi dan dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan.

Pada tahun 2007, Peter Halascy seorang profesor dari Universitas Teknologi Budapest berhasil meyakinkan Adam untuk mengembangkan editor ZUI agar dapat digunakan untuk semua orang. Setalah membuat prototipe dari ZUI editor berhasil dibuat, setelah itu merekrut wirausahawan etga, yaitu Peter Arvai, untuk bergabung sebagai CEO untuk membantu dalam meluncurkan produk dan perusahaannya. Prezi kemudian diluncurkan pada bulan April tahun 2009 di Budapest.

Prezi menyediakan lisensi khusus untuk pelajar dan pengajar khusus edukasi dengan spesifikasi, sebagai berikut:

a. Enjoy

   Lisensi enjoy memungkinkan pelajar dan pengajar yang memilikiedukasi khusus untuk memiliki lisensi enjoy tanpa harus membayar per tahunnya.

b. Pro

Apabila pengajar dan pelajar menggunakan lisensi pro ini hanya perlu membayar $159 per tahun dan dapat menikmati lsensi ini secara gratis selama 30 hari pertama.

Dari paparan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian prezi merupakan sebuah perangkat lunak presentasi yang berbasis internet (SaaS). Prezi digunakan sebagai alat presentasi dalam bentuk slide presentasi. Program prezi menggunakan *Zooming User Interfase* (ZUI) yang memungkinkan pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi dan dapat berebagi ide-ide diatas kanvas virtual.

2. Kelebihan Dan Kekurangan Pezi

Prezi digunakan dalam rangka upaya peningkatan mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Selain itu prezi memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimanfaatan oleh guru sebagai media pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan, antara lain:

a. Kelebihan Prezi

1) Tema yanag lebih bervariasi dibandingkan dengan Power Point dan tampilan dari *template*.
2) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara online.

3) Menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*), metode ini membuat presentasi menjadi menarik.
4) Penggunaanya juga sangat mudah, karna toolbarnya yang tidak banyak.
5) Pada akun prezi bisa berbagi presentasi yang telah dibuat.

b. Kekurangan Prezi

1) Prezi sulit memasukkan symbol Matematika.
2) Proses installasi prezi membutuhkan internet (online).
3) Karena menggunakan ZUI (*Zooming User Interface*), mengakibatkan tampilan prezi menjadi monoton.
4) Untuk menggunakan prezi, pengguna harus memiliki akun terlebih dahulu.
5) Jika ingin menggunakan prezi dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya[10].

Menurut peneliti, kelebihan prezi yaitu, memeliki tema yang bervariasi, lucu, menarik, presi juga menggunakan *Zooming User Intrfase* yang dapat membuat presentasi menjadi lebih menarik dan penggunaannya juga mudah karena toolbar yang tidak banyak.

3. Manfaat Prezi

Prezi digunakan untuk meningkatkan mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sangat perlu diperhatikan khususnya media pembelajaran yang digunakan.

Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran. Adapun manfaat yang dimiliki prezi, yaitu:

a. Pendidikan
    1) Membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan
    2) Meningkatkan kualitas belajar mengajar
    3) Dengan menggunakan media pembelajaran prezi peserta didik akan lebih tertarik terhadap pembelajaran karena tidak membosankan
    4) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena materi yang sudah tersusun secara sistematis
b. Bisnis dan Konferensi

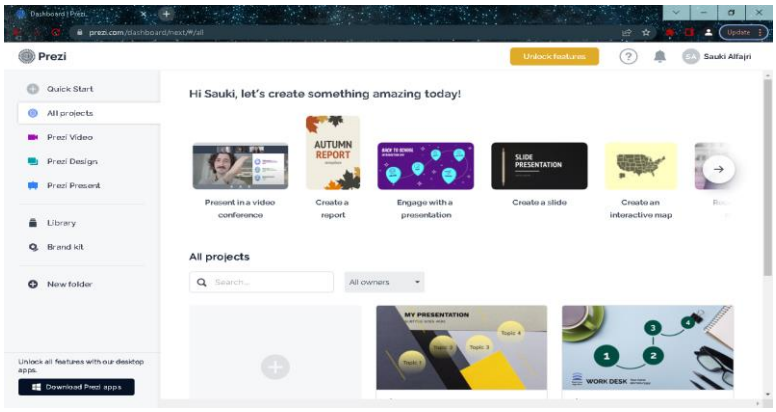
Prezi telah digunakan oleh sejumlah pemimpin bisnis dan politik untuk berbagi dan mengekporasi ide-ide. Saat ini forum Ekonomi Dunia

(*The World Economic Forum*) menggunakan prezi sebagai bagian dari strategi presentasi virtual dan strategi media. Peneliti menyimpulkan bahwa manfaat Prezi dapat membuat proses pembelajarn menjadi lebih menyenangkan agar peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran karena tidak membosankan dan

mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena materi yang sudah tersusun secara sistematis.

4. Tampilan Prezi

Tampilan Prezi



D. Penelitian Relevan

Penelitian ini tentang perancangan media pembelajaran Sejarah menggunkan Prezi kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Skripsi Dyah Listiyanti, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2015 dengan judul "Pengenmbangan media pembelajaran melalui multimedia prezi desktop untuk peningkatan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan di kelas VII MTsN Punung-Pacitan". Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development (R&D)* dengan model pengembangan *procedural*[20]
2. Skripsi Jefvi Juli Yarsih, fakultas tarbiyah dan tadris institute agama islam negeri Bengkulu 2021 dengan judul "pengembangan media

pembelajaran berbasis aplikasi prezi pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas x SMKN 2 Kota Bengkulu". Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE[21]

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya, dengan penelitian yang dilaksanakan. Persamaan terletak pada aplikasi yang digunakan dalam merancang media pembelajaran yaitu *Prezi* dan metode penelitian sama-sama menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sedangkan perbedaan sebelumnya dengan penelitian yang akan digunakan terletak pada materi atau mata pelajaran.

E. Pembelajaran Sejarah

1. Hakikat Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas. Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses di masa lampau, masa kini, dan masa depan.

Menurut Kochhar, tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

a. Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri

Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat

b. Membuat peserta didik mampu mengevaluasi nilai dan hasil yang dicapai
c. Mengajarkan toleransi.
d. Memperluas intelektual
e. Mengajarkan prinsip-prinsip moral
f. Menanamkan orientasi ke masa depan
g. Memperkokoh rasa nasionalisme
h. Mengembangkan pemahaman internasional[22].

Pembelajaran sejarah mempunyai beberapa manfaat bagi peserta didik diantaranya, yaitu:

a. Menentukan asal-usul
b. Meningkatkan kemampuan Analisa peserta didik
c. Meningkatkan rasa persatuan bangsa
d. Dapat belajar mejadi kepemimpinan
e. Dapat melihat dunia dari berbagai sudut pandang
f. Memunculkan rasa empati
g. Membantu untuk dapat berpikir kritis
h. Dapat meningkatkan jiwa nasionalisme[23].

Dari paparan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hakikat pembelajaran sejarah mrupakan ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik dapat membangun kesadaran masing-masing

tentang kejadian di masa lampau dan bisa menghormati pahlawan di masa lalu.

2. Materi Pembelajaran Sejarah

a. Materi Pemberontakan G30S/PKI

G30S/PKI adalah sebuah Gerakan yang memiliki tujuan untuk menggulingkan pemerintahan Presiden Soekarno serta mengubah Indonesia menjadi negara yang menerapkan system komunis. Gereakan tersebut dipimpin langsung oleh DN Aidit yang saat itu adalah ketua dari PKI atau Partai Komunis Indonesia. G30S/PKI terjadi pada malam hingga dini hari, tepat pada akhir tanggal 30 september dan masuk 1 oktober 1965.

Ada beberapa tujuan G30S/PKI ini adlah sebagai berikut :

1) Menghancurkan Negara Republik Indonesia (NKRI) dan menjadikan negara komunis.
2) Menyingkitkan TNI Angkatan Darat dan merebut kekuasaan pemerintahan.
3) Mewujudkan cita-cita PKI, yakni menjadikan ideologi komunis dalam membentuk system pemerintahan yang digunakan sebagai alat untuk mewujudkan masyarakat komunis.
4) Mengganti ideologi Pancasila menjadi ideologi komunis.

5) Kudeta yang dilakukan kepada presiden Soekarno tak lepas dari rangkaian keiatan komunisme internasional.

b. Materi Pemberontakan PKI Madiun 1948

PKI Madiun 1948 merupakan sebuah Gerakan yang berusaha menggulingkan pemerintahan yang sah yakni Republik Indonesia dan mengganti landasan negara. Gerakan ini dipimpin oleh Amir Sjarifuddin dan Muso dimulai pada pertengahan tahun 1948 dan berpusat di Madiun, Jawa Timur. Pemberontakan PKI Madiun diawali dengan melancarkan propaganda anti pemerintah dan pemogokan kerja oleh kaum buruh. Selain itu pemberontakan juga dilakukan dengan menculik dan membunuh beberapa tokoh negara. Seperti Penembakan terhadap Kolonel Sutarto pada 2 Juli 1948, penculikan dan pembunuhan terhadap Gubernur Jawa Timur pertama RM. Ario Soerjo yang kebetulan berkunjung ke Ngawi dan kemudian dicegat oleh kelompok Amir pada 10 September 1948. Serta penculikan dan pembunuhan kepada Dr. Moewardi pada 13 September 1948 yang merupakan tokoh penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Puncak pemberontakan tersebut terjadi pada 18 September 1948, saat pemberontak berhasil menguasai kota Madiun dan mengumumkan lahirnya Republik Soviet Indonesia. Mereka pun menguasai tempat strategis, melakukan sabotase, perusakan pembakaran sarana dan

prasarana, serta melakukan pembunuhan terhadap orang-orang yang anti PKI.

c. Materi Pemberontakan DI/TII

Gereakan Darul Islam (DI) merupakan gerakan politik yang bertujuan medirikan Negara Islam Indonesie. Gerakan ini mempunyai pasukan yang disebut Tentara Islam Indonesia (TII). Sehingga biasa disebut dengan DI/TII. Pemberontakan DI/TII merupakan salah satu pemberontakan tersulit yang pernah dihadapi Indonesia. Sebab, pemberontakan ini menyebar diberbagai wilayah Indonesia dari Jawa, Sumatra, Sulawesi maupun Kalimantan.

1) Pemberontakan DI/TII Jawa Barat

Pemberontakan DI/TII Jawa Barat merupakan pelopor gerkan DI/TII. Bahkan pemimpinnya SM. Kartosuwiryo didaulat sebagai imam/pemimpin tertinggi dari negara islam Indonesia, serta diakui oleh wilayah-wilayah pemberontakan lain.

2) Pemberontakan DI/TII Jawa Tengah

Dilatarbelakangi oleh keinginan untuk bergabung dengan negara islam Indonesia bentukan Kartowiryo. Pemberontakan DI/TII Jawa Tengah ini berlangsung pada 23 Agustus 1949 hingga Juni 1954.

Pemberontakan DI/TII Jawa Tengah adalah mengikrarkan berdirinya DI/TII Jawa Tengah pada 23 Agustus 1949 di desa pengarasan, Tegal. Kemudia perluasan pemberontakan dikebumen oleh kiai Moh. Mahfudz.

3) Pemberontakan DI/TII Sulawesi Selatan

Pemberontakan DI/TII Sulawesi Selatan adalah kekecewaan Kahar Muzakar karena pasukannya yang tergabung dalam Komando Griliya tidak dimasukkan ke dalam Angkatan Perang Republik Indonesia (APRIS). Pemberontakan DI/TII Sulawesi Selatan berlangsung pada 1950 hingga Februari 1965.

4) Pemberontakan DI/TII Kalimantan Selatan

Pemberontakan DI/TII Kalimantan Selatan berlangsung pada 1950 hingga 1959. Keinginan untuk bergabung dengan NII bentukan Kartosuwiryo yang melatarbelakangi pemberontakan DI/TII Kalsel. Pemberontakan DI/TII Kalsel diawali dari deklarasi Ibnu Hajar pada Oktober 1950 bahwa DI/TII Kalsel merupakan bagian dari DI/TII Kartosuwiryo. Dia juga menamakan pasukannya Kesatuan Rakyat yang Tertindas (KRYT)

3. Kurikulum pada mata pelajaran sejarah

Mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Kecamatan Kapur IX menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi untuk dapat dikatakan sebagai sistem dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu dan mata pelajaran/bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Titik berat kurikulum 2013 adalah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yang lebih baik, yaitu:

a. Observasi
b. Bertanya (wawancara)
c. bernalar[24].

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

SATUAN PENDIDIKAN : SMA NEGERI 1 KECAMATAN KAPUR IX

MATA PELAJARAN : SEJARAH INDONESIA

KELAS/ SEMESTER : XII / GANJIL

MATERI POKOK : Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain PKI Madiun 1948, DI/TII, APRA, Andi Aziz, RMS, PRRI, Permesta, G-30-S/PKI

ALOKASI WAKTU : 2 x 45 / 1 X Pertemuan

TAHUN PELAJARAN : 2022/ 2023

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran menggunakan pendekatan scientifik dengan model pembelajaran discovery learning peserta didik mampu menganalisis Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain PKI Madiun 1948, DI/TII, APRA, Andi Aziz, RMS, PRRI, Permesta, G-30-S/PKI serta merekonstruksi dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah. dengan mengembangkan nilai karakter berpikir kritis , kreatif **(kemandirian**), kerjasama (**gotongroyong**) dan kejujuran (**integritas**

Q.S.Alqasas: 5, Dan kami hendak memberi karunia kepada orang orang tertindas di bumi itu. Dan hendak menjadikan mereka pemimpin dan menjadikan mereka orang-orang yang mewarisi. Nilai budaya Tak ado karuah nan indak janiah,Tak ado kusuik nan indak salasai Pandai bakisa tagak, bakisa di tanah nan sabingka

B. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1.

1. Pendahuluan
    a. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengucapkan rasa ***syukur*** kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa untuk memulai pembelajaran
    b. Memeriksa kehadiran peserta didik untuk menanamkan sikap **disiplin**.
    c. Memberikan apersepsi dengan Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik deng sebelumnya

2. Kegiatan Inti

Fase I Pemberian Ransangan (*Stimulation*)

a. Peserta didik mengamati beberapa gambar tentang pergolakan daerah yang terjadi di Indonesia antara tahun 1948 hingga 1965)
b. Pendidik mengarahkan siswa mengamati gambar perjuangan dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain PKI Madiun 1948, DI/TII

Fase II .Mengidentifikasi Masalah (*Problem Statement*)

a. Peserta didik mengidentifikasi berbagai Pergolakan daerah yang terjadi di Indonesia antara tahun 1945 hingga 1965) dan Menganalisis upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia dalam menghadapi ancaman PKI Madiun 1948, DI/TII, APRA, Andi Aziz, RMS, PRRI, Permesta, G-30-S/PKI

Fase III Pengumpulan Data (*Colection Data*)

a. Peserta didik membaca sumber / buku yang berisi tentang upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia dalam menghadapi ancaman PKI Madiun 1948
b. Peserta didik mengggali informasi dari buku sumber tentang hal-hal yang berkaitan dengan pergolakan PKI Madiun th 1948
c. Mencatat semua informasi yang penting tentang materi Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi PKI Madiun th 1948

Fase IV Pengolahan Data (*Processing Data*)

a. Peserta didik mendiskusikan tentang upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa PKI Madiun 1948
b. Peserta didik mengerjakan beberapa soal yang disiapkan pendidik dalam menghadapi disintegrasi PKI Madiun 1948

Fase V Pembuktian (*Verification*)

a. Peserta didik memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan
b. Peserta didik dan Pendidik secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik
c. Menganalisis hasil informasi yang didapat dari buku sumber untuk mendapatkan kesimpulan

Fase VI Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

a. Peserta didik masing masing kelompok menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam diskusi tentang Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman/pergolakan PKI Madiun 1948
b. Pendidik peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan *sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan*.

3. Penutup .

   a. Peserta didik membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain PKI Madiun 1948
   b. Peserta didik mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain PKI Madiun 1948
   c. Peserta didik mengagendakan materi atau tugas portofolio unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau di rumah.
   d. Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan
   e. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

A. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2.

1. Pendahuluan

   2. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengucapkan rasa ***syukur*** kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdoa untuk memulai pembelajaran
   3. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**

4. Memberikan apersepsi dengan Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan mater sebelumnya

4. Kegiatan Inti

Fase I Pemberian Ransangan (Stimulation)

a. Peserta didik memusatkan perhatian pada *Masalah,*Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain G-30-S/PKI dengan menayangkan Vidio tentang peristiwa G-30-S/PKI
b. Peserta didik mengamati vidio dengan seksama

Fase II .Mengidentifikasi Masalah (Problem Statement)

a. Melalui tayangan vidio dan imformasi dari buku sumber Peserta didik mengidentifikasi tokoh tokoh PKI, dan Tokoh yang menjadi korban G 30 S PKI
b. Dengan membaca buku sumber Peserta didik mengidentifikasi sebab terjadi G-30-S/PKI dan cara dengan penumpasan

Fase III Pengumpulan Data (*Colection Data*)

a. Peserta didik mengumpulkan informasi dari buku sumber yang relevan berkaitan dengan Peristiwa G 30 S /PKI
b. Peserta didik menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain G-30-S/PKI

c. Mencatat semua informasi yang penting tentang materi Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi pemberontakan G-30-S/PKI

Fase IV Pengolahan Data (Processing Data)

a. Peserta didik mendiskusikan tentang upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi pemberontakan G 30 S /PKI
b. Peserta didik mengerjakan beberapa soal yang disiapkan pendidik dalam uapaya menghadapi pemberontakan G 30 S /PKI

Fase V Pembuktian (*Verification*)

a. Peserta didik memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data pada buku sumber informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan
b. Peserta didik dan Pendidik secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik
c. Menganalisis hasil informasi yang didapat dari buku sumber untuk mendapatkan kesimpulan

Fase VI Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

a. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi G-30-S/PKI
b. berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan *sikap jujur, teliti,*

toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.

c. Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan tentang materi Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain G-30-S/PKI

5. Penutup

b. Peserta didik membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi G-30-S/PKI

c. Peserta didik mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain G-30-S/PKI

d. Peserta didik mengagendakan materi atau portofolio yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau di rumah.

e. Pendidik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan

f. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

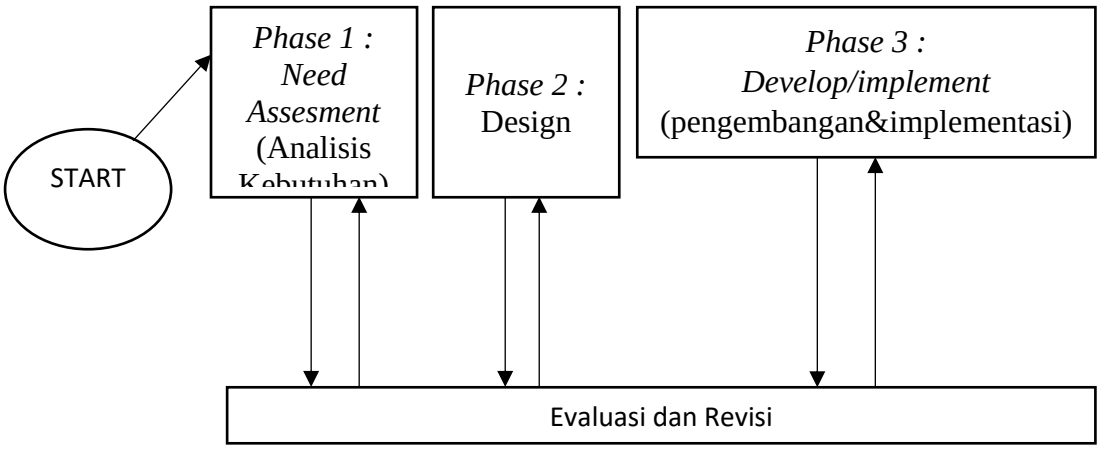
Penelitian akan dilakukan pada bulan November-Desember 2022 di SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. Penempatan tempat penelitian tersebut berdasarkan atas pertimbangan terhadap kondisi dan fasilitas yang cukup memadai sehingga dapat menunjang untuk dilakukannya penelitian di sekolah tersebut..

B. Metode Penelitian

Metode yang peneliti pakai dalam penelitian ini adalah metode research & development (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Research & development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. [25]

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Hannafin dan Peck. Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang berorientasi pada sebuah produk. Model Hannafin & Peck adalah model yang sederhana dan elegann, model Hannafin & Peck merupakan model mudah digunakan, dimana model ini berfokus pada pemecahan masalah kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan produk yang trdiri dari tiga tahap, yaituanalisis kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi, ketiga fase terhubung dalam kegiatan “evaluasi dan revisi”[26]

Gambar berikut ini mennunjukkan tiga fase utama dalam model Hannafin & Peck :



Gambar 3.1 Model Pengembangan Hannafin & Peck

Berikut adalah tahap pengembangan model Hannafin & Peck :

1. Need Assesment (Analisis Kebutuhan)

   Fase analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan dalam model pengembangan Hannafin & Peck. Dimana fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran. Setelah keperluan diidentifikasi, Hannafin & Peck menekankan untuk melakukan evaluasi dan revisi.

   Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan maka selanjtunya ke tahapan evaluasi dan revisi sebelum ke tahapan *design*. Pada tahapan analisis kebutuhan ini peneliti melakukan revisi dengan masukkan yang diberikan oleh Bapak Sarwo Derta, Ss, M.Kom selaku dosen pembimbing, dimana beliau memberikan masukkan terhadap analisis kebutuhan yang diperlukan oleh peneliti.

2. Design

Pada fase *design* semua yang didapatkan dari fase analisis kebutuhan dipindahkan ke dalam dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Salah satu bentuk yang dihasilkan dari fase ini adalah *storyboard* yang mengikuti urutan aktivitas berdasarkan keperluan peserta didik dan media pembelajaran.

Setelah melakukan tahapan *design* maka selanjtunya ke tahapan evaluasi dan revisi sebelum ke tahapan pengembangan dan implementasi. Pada pengembangan dan implementasi ini peneliti melakukan revisi dengan masukkan yang diberikan oleh Bapak Sarwo Derta, Ss, M.Kom selaku dosen pembimbing, dimana beliau memberikan masukkan terhadap penambahan pada materi pembelajaran.

3. *Develop & Implement* (Pengembangan Dan Implementasi)

Fase pengembangan bertujuan untuk mendapatkan *draft* media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan beberapa ahli dan data yang diperoleh dari uji coba terbatas. Langkah pengembangan meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan, dan membuat program pembelajaran. Setelah fase pengembangan dan implementasi dilakukan maka langkah selanjutnya akan dilakukan evaluasi dan revisi. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah menguji media pembelajaran yang dirancang ditinjau dari aspek validitas, efektivitas dan kepraktisan media[27].

Setelah melakukan tahapan pengembangan dan implementasi peneliti melakukan evaluasi dan revisi dilakukan untuk mengetahui kualitas perancangan media yang telah dirancang oleh penulis. Salah satu tahap evaluasi adalah memperbaiki media yang telah dirancang.

C. Tahap Pengembangan

1. Need Assesment (Analisis Kebutuhan)

   Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan dalam pengembangan suatu produk media pembelajaran, termasuk didalamnya tujuan media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan peralatan yang diperlukan. Pada fase ini peneliti melakukan wawancara dengan guru sejarah dan peserta didik kelas XII di SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. Kegiatan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan antara lain, yaitu :

   a. Analisis permasalahan, dilakukan analisis permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Kecamatan Kapur IX dengan wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran sejarah dan peserta ddik kelas XII. Peneliti mengumpulkan data mengenai kesulitan dan permasalahn yang dihadapi guru selama pembelajaran sejarah.
   b. Analisis pembelajaran, pada tahap ini peneliti melakukan analisis pembelajaran dengan peserta didik kelas XII SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. Analisis yang dilakukan adalah mengenai kendala-kendala yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran serta bagaimana cara guru mengajara sejarah.

c. Analisis konsep, tahap ini bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Konsep tersebut disusun secara sistemtis dan rinci yang meliputi bagian-bagian pokok materi pembelajaran.

d. Analisis tujuan, pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis tujuan dari pengembangan media dan kemampuan yang akan dicapai pesera didik dari penggunaan media berdasarkan idikator pencapaian yang terdapat pada kurikulum. Setelah pembelajaran yang telah didapat kemudian dirancang dan dimasukkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini berguna bagi peneliti untuk membatasi tujuan pembuatan produk media pembelajaran yang akan dirancang.

e. Evaluasi dan revisi

2. *Design*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu merancang media pembelajaran sejarah menggunakan *prezi.* Dalam fase desain ini, informasi dari fase analisis kebutuhan dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah a) mengembangkan ide, b) membaut storyboard, c) pembuatan desain media, d) evaluasi dan revisi.

3. *Develop & Implement* (Pengembangan dan Implementasi)

Tahap terakhir adalah pengembangan media sebagai implementasi dari perencanaan dan desain yang telah dibuat. Aktivitas yang

dihasilkan dari fase ini adalah berupa diagram alur, serta pengujian. Dokumen storyboard dijadikan sebagai landasan untuk pembuatan diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan maka dilakukan penilaian pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian tersebut digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas media.

D. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Validitas adalah sejauh alat ukur (tes) benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Validitas mengarah kepada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran. Menurut Azwar makna validitas dapat dinyatakan sebagai sejauh mana besaran skor tampak X mampu mendekati besaran skor murni T. Semakin skor tampak mendekati skor murni berarti semakin tinggi validitas, semakin rendah validitas hasil pengukuran berarti semakin besar perbedaan skor tampak dan skor murni[28].

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji, maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli. Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang sesuai, disebut dengan validitas isi.

Hasil validitas produk diolah dengan mengacu pada rumus *statistik Aiken's* sebagai berikut :

$$V = \sum s/ [n (c - 1)]$$

Keterangan rumus:

s : r-1o

lo : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh penilaian

n : Jumlah nilai

Tabel 3.1 Kriteria Penentu Validitas *Aiken's* V

Persentase %	Kriteria
< 0,6	Tidak Valid
>=0,6	Valid

Berdasarkan tabel 3.1 di atas dapat dilihat bahwa jikapersentase kecil dari 0,6 dikategorikan bahwa sebuah produk tidak valid, namun jika persentase besar sama dengan 0,6 menyatakan sebuah produk valid[29]

2. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan

bahwasecara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan model termasuk kategori “baik”[30].

Lembar uji kepratisan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu lembar uji kepratisan menurut guru yang mengajar pada mata pelajaran Sejarah kelas XII IPS di SMAN 1 Kecamatan Kapur IX dan praktisi untuk menentukan kepraktisan media yang dirancang. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh guru dan praktisi terhadap pernyataan dalam angket. Penilaian dari praktikalitas terhadap masing-masing pernyataan dianalisis dengan menggunakan formula momen kappa, sebagai berikut :

momen kappa (k)= (po-pe)/(1- pe)

Keterangan rumus :

K : momen *kapp*a yang menunjukkan efektivitas produk.

Po : *Observed Agreement* yaitu proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Pe : *Expected Agreement* yaitu proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimum dikurangi dengan jumlah total yang diberikan validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Berikut adalah tabel kriteria penentuan praktikalitas moment *kappa*[31] :

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Kappa*

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
1,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah
≤0,00	Tidak Efektif

3. Uji Efektivitas Produk

Analisis efektivitas dari produk yang peneliti buat ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru mata pelajaran Sejarah dan siswa. Hasil angket uji efektivitas dianalisa dengan mengacu rumus statistic R.Hake (*G-Score*) sebagai berikut :

$$< g >= \frac{(\% < \mathrm{Sf} > - \% < \mathrm{Si} >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan :

<g> : G-Score

<Sf> : Score akhir

<Si> : Score awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

"High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,70 ;

"Medium-g" efektivitas sedang jika mempunyai 0,7 < (<g>) > 0,3

"Low-g" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3 ;

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan prezi pada mata pelajaran Sejarah kelas XII IPS. Perancangan media pembelajaran sejarah ini menggunakan prezi sebagai *software* utama. Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur pengembangan Hannafin dan Peck. Adapun tahapan yang telah peneliti laksanakan meliputi (1) analisis kebutuhan, (2) design (3) pengembangan dan implementasi, tahap evaluasi dan revisi dilakukan dimasing-masing tahap. Berikut adalah hasil dari tahapan-tahapan tersebut.

1. Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui berbagai kebutuhan dalam pengembangan suatu produk media pembelajaran maka diperlukan : (1) Analisis permasalahan (2) Analisis pembelajran (3) Analisis konsep dan (4) Analisis tujuan.

Adapun kebutuhan yang diperlukan oleh guru, peserta didik, media adalah sebagai berikut :

a. Kebutuhan guru

1) Guru membutuhkan media yang kreatif dan inovatif.
2) Guru membutuhkan media yang mempunyai banyak warna
3) Guru membutuhkan Laptop sebagai alat utama dalam pembuatan media presentasi prezi

b. Kebutuhan Peserta Didik

1) Peserta didik butuh media pembelajaran yang menarik agar tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran
2) Peserta didik butuh media yang kreatif agar peserta didik tidak merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran

a. Analisis permasalahan

Analisis permasalahan bertujuan untuk mengetahui permasahalan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. Analisis dilakukan berdasarkan data dari observasi dan wawancara yang diperoleh peneliti lakukan. Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis unutk menentukan permasalahan atau identifikasi masalah yang terjadi.

Table 4.2 Analisis Permasalahan

Hal yang Diamati	Hasil Pengamatan	Analisis
Mata Pelajaran	Sejarah (IPS)	-
Metode/proses pembelajaran	Guru menggunakan media konvensional dan diskusi dalam proses pembelajaran, tetapi yang paling digunakan adalah media konvensional.	Guru lebih sering menggunakan media konvensional selama proses pembelajaran. Penggunaan media konvensional tersendiri dilatar belakangi oleh belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran	Media yang dipakai dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran belum bervariasi, masih terbatas pada media papan tulis	Guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilatarbelakangi kurangnya waktu dan keterbatasan guru dalam pembuatan media pembelajaran.
Kendala yang dialami oleh peserta didik	1. Peserta didik meraasa kesulitan dalam memahami pelajaran karena guru masih menggunakan media konvensional. 2. Peserta didik merasa bosan jika guru tidak menggunakan media pembelajaran.	Kurangnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, maka peneliti ingin merancang media pembelajaran menggunakan Prezi untuk membuat pembelajran peserta didik lebih menyenangkan dan tidak membosankan, khususnya dalam pembelajaran Sejarah.

b. Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran serta bagaimana cara guru mengajar selama proses pembelajran Sejarah. Pengumpulan data dalam analisis pembelajaran ini penelti lalukan dengan cara observasi dan wawancara dengan peserta didik. Hasil dari observasi

dan wawancara tersebut dianalisis untuk menentukan analisis pembelajaran.

Table 4.3 Analaisis Pembelajaran

Hal yang Diteliti	Hasil Penelitian	Analisis
Kondisi Peserta Didik	1. Sebagian besar peserta didik kesulitan memahami materi-materi tertentu. 2. Peserta didik merasa bosan dan kurangnya minat belajar peserta didik jika guru hanya menggunakan media konvensional selama proses pembelajaran. 3. Peserta didik senang jika guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi selama proses pembelajaran	Peserta didik senang jika guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi selama proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih biasa dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.
Ketersediaan sumber belajar	1. Sumber belajar masih bergantung kepada guru dan buku bahan ajar. 2. Buku paket jumlahnya terbatas.	Ketersediaan sumber belajar yang masih kurang, sehingga membuat peserta didik sulit untuk

		mencari materi-materi tertentu.
Media yang dibutuhkan siswa	1. Media yang praktis dan bisa digunakan sebagai sumber belajar peserta didik. 2. Media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didik yang dilengkapi dengan animasi, gambar, materi pembelajaran.	Perlunya guru menambah variasi media pembelajaran.

Berdasarkan tabel analisis pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kendala-kendala yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran adalah :

1) Sebagian peserta didik kesulitan memahami matei pembelajaran.
2) Peserta didik merasa bosan dalam pembelajran, karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran.
3) Kurang efektifnya proses pembelajaran karenea guru lebih dominan menggunakan media konvensional.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dirancang, Yaitu materi yang relevan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Untuk

merancang media pembelajaran Sejarah Menggunakan Prezi, dibutuhkan kompetensi dasar dan tujuan atau indikator yang sesuai dengan silabus. Kompetensi dasar dan tujuan atau indikator yang diambil sebagai dasar perancangan media pembelajaran menggunakan Prezi ini adalah

4.4 Tabel Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.1 menganalisis upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi antara lain PKI Madiun 1948, DI/TII	3.1.1 Menelaah berbagai pergolakan daerah yang terjadi di Indonesia tahun 1948 hingga 1965. 3.1.2 Menganalisis upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia dalam menghadapi ancaman PKI Madiun 1948. 3.1.3 Menganalisis upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia dalam menghadapi ancaman DI/TII	Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain PKI Madiun 1948,DI/TII	1. Stimulus (peserta didik mengamati beberapa gambar tentang pergolakan daerah yang terjadi di Indonesia antara tahun 1948 hingga 1965). 2. Identifikasi masalah (Peserta didik mengidentifikasi berbagai Pergolakan daerah yang terjadi di

			Indonesia antara tahun 1945 hingga 1965) dan Menganalisis upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia dalam menghadapi ancaman PKI Madiun 1948, DI/TII.
4.1 Merekonstruksi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain:PKI Madiun 1948, DI/TII.	4.1.1. Menyusun laporan hasil rekonstruksi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa terutama dalam bentuk pergolakan dan pemberontakan (antara lain:PKI Madiun 1948, DI/TII.	upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain:PKI Madiun 1948, DI/TII, bentuk cerita sejarah	
3.2. Mengevaluasi peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional	3.2.2.Menyelidiki keteladanan pahlawan daerah yang telah berjuang untuk integrasi bangsa,	Peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional dan daerah dalam	1. mengamati beberapa gambar tokoh nasional dan daerah dalam

dan daerah dalam mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965.	sesuai bidang masing masing tokoh tahun1945-1965. 3.2.3. Menyelidiki keteladanan pahlawan dari kerajaan yang telah berjuang untuk integrasi bangsa, tahun1945-1965. 3.2.4. Menyelidiki keteladanan pahlawan Seni dan Sastra yang telah berjuang untuk integrasi bangsa, tahun1945-1965. 3.2.5. Menyelidiki keteladanan pahlawan dari daerah masing masing peserta didik yang telah berjuang untuk integrasi bangsa, tahun1945-1965 3.2.6 menelaah peran tokoh nasional dan daerah yang berjuang mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1948 -1965	mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965.	mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965 2 Identifikasi masalah (Peserta didik mengidentifikasi peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional dan daerah yang ditampilkan 3. Mengumpulkan data (Peserta didik membaca sumber / buku yang berisi tentang peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional dan daerah dalam mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965) 4. Mengolah data (peserta didik

			mendiskusikan tentang peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional dan daerah dalam mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965 dalam kerja kelompok)
4.2. Menuliskan peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional dan daerah yang berjuang mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965	4.2.1..Melakukan presentasi mengenai keteladanan para pahlawan yang telah berjasa dalam memperjuangkan integrasi bangsa 1945-1965 4.2.2. Membuat tulisan tenang peran/ biografi seorang tokoh pejuang nasional atau daerah	Peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh Nasional dan daerah yang berjuang mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945-1965	

Berdasarkan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam tabel di atas, materi dalam perancangan media pembelajaran menggunakan Prezi ini disusun menjadi 4 materi pokok, yaitu Upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lai, PKI Madiun,DI/TII,

Peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh nasional dan daerah dalam mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945–1965, Peran dan nilai-nilai perjuangan tokoh Nasional dan daerah yang berjuang mempertahankan keutuhan negara dan bangsa Indonesia pada masa 1945- 1965. Materi yang disusun berpedoman kepada buku yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran..

Perancangan Prezi ini sebagai presentasi yang penyajiannya menggunakan unsur hiburan. Penyajian antarmuka prezi menggunakan animasi, gambar, serta kombinasi warna yang dapat menambah daya Tarik peserta didik.

d. Analisis Tujuan

Media pembelajaran Sejarah berbentuk presentasi menggunakan Prezi ini dirancang untuk siswa SMAN 1 Kecamatan Kapur IX kelas XII IPS. Media yang dirancang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah, agar belajar Sejarah menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik tidak bosan. Sasaran dari media pembelajaran menggunakan Prezi mata pelajaran Sejarah ini adalah peserta didik kelas XII IPS, agar bisa mencapai tujuan pembelajaran Sejarah dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran menggunakan Prezi ini peserta didik dapat belajar dengan baik.

e. Evaluasi dan Revisi

Dimana tahap ini peneliti melakukan evaluasi dan revisi terkait dengan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian ini.

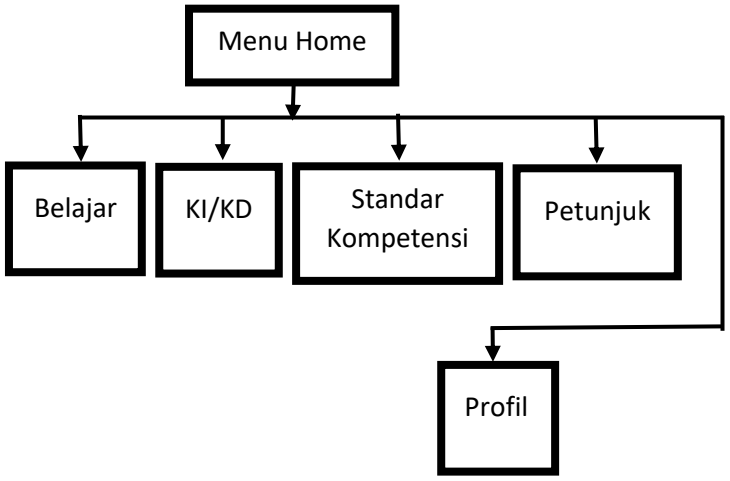
Penelitian melakukan evaluasi dan revisi sesuai dengan masukkan yang diberikan oleh Bapak Sarwo Derta, S.Kom, Ss, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi peneliti, dimana beliau memberi masukan terhadap cara melakukan analisis yang baik dan benar. Maka dari itu pada tahap ini peneliti merevisi analis yang sudah dibuat sebelumnya sesuai dengan saran dan masukkan yang beliau berikan.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap *design* ini peneliti membuat rancangan tentang media yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan, seperti menyiapkan materi gambar, dan animasi yang dibutuhkan untuk membuat media yang akan dirancang. Perancangan media pembelajaran Sejarah kelas XII IPS berbentuk presentasi yang dibuat menggunakan Prezi sebagai pendukung utama. Dalam tahap *design* informasi yang telah diperoleh dari tahap analisis kebutuhan dipindahkan kedalam dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran.

a. *Design* Struktur Navigasi

Storyboard dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Prezi sebagai berikut :



b. *Design* Storyboard

Stotyboard dibuat untuk memberikan sebuah gambaran *scane,* audio, animasi. Hasil dari storyboard yang dibuat akan menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk presentasi yang akan tampil.

Table 4.5 *Storyboard* Ringkas

Scane 1	Menu/Home
Scane 2	Belajar
Scane 3	KI/KD
Scane 4	Standar Kompetensi
Scane 5	Petunjuk
Scane 6	Profil

Storyboard diatas dirancang untuk setiap tampilan sebagai berikut :

1) *Scane* 1 Menu/Home : merupakan halaman awal yaitu halaman pembuka, pada saat presentasi dijalankan maka akan langsung masuk ke halaman utama.
2) *Scane* 2 Belajar : merupakan menu materi yang terdiri dari PKI Madiun, DI/TII, G30S PKI
3) *Scane* 3 KI/KD : merupakan menu yang terdiri dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
4) *Scane* 4 Standar Kompetensi : merupakan menu yang terdiri dari standar kompetensi

5) *Scane 5* Petunjuk : merupakan menu untuk petunjuk penggunaan
6) *Scane 6* profil : merupakan menu yang berisi tentang profil penulis

c. Evaluasi dan revisi

Setelah melakukan tahapan *design* maka selanjtunya ke tahapan evaluasi dan revisi sebelum ke tahapan pengembangan dan implementasi. Pada tahapan *design* ini peneliti melakukan revisi dengan masukkan yang diberikan oleh Bapak Sarwo Derta, Ss, M.Kom selaku dosen pembimbing, dimana beliau memberikan masukkan terhadap penambahan pada materi pembelajaran. Sementara itu menurut ibuk Dr. Itisma yang merupakan guru yang mengajar pembelajaran Sejarah kelas XII di SMA N 1 Kecamatan Kapur IXmengatakan bahwa *design* yang peneliti buat sudah baik dan bagus sesuai dengan analisis kebutuhan yang sudah peneliti buat sebelumnya.

3. *Development* dan *Inplement* (Pengembangan dan Implementasi)

a. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blueprint* menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. *software* yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini menggunakan Prezi. Berikut adalah beberapa langkah-langkah pembuatan media pembelajaran.

Proses pembuatan media pembelajaran Sejarah ini menggunakan Prezi. Media yang akan dibuat terdiri dari beberapa materi yaitu PKI Madiun 1948, DI/TII, G30S/PKI. Adapun *design* yang telah dibuat sebagai berikut :

1) Halaman Awal Media Pembelajaran Prezi



Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Home

Tampilan awal dari media pembelajaran

2) Tampilan pembuatan Home



Pada gambar diatas terdapat jendela kerja Prezi yang berisikan

Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Home

tentang pembuatan *home*, didalamnya terdapat beberapa menu yaitu, materi, standar kompetensi, ki/kd, petunjuk dan profil.

3) *Test aplikasi*

Setelah melalui tahapan pembuatan media pembelajaran, maka tahap selajutnya adalah melakukan *test* media dengan tujuan mengetahui apakah aplikasi media yang dibuat dapat berjalan dengan lancer atau tidak. Jika terdapat kegagalan pada saat melakukan *test*, makan produk akan kembali diperbaiki sampai tidak ada lagi kegagalan dalam menjalankan produk media tersebut.

4) Tampilan hasil

a. Halaman menu home



Gambar 4.3 halaman menu home

Pada halaman ini terdapat menu home, KI/KD, materi, standar kompetensi, petunjuk dan profil.

b. Halaman KI/KD

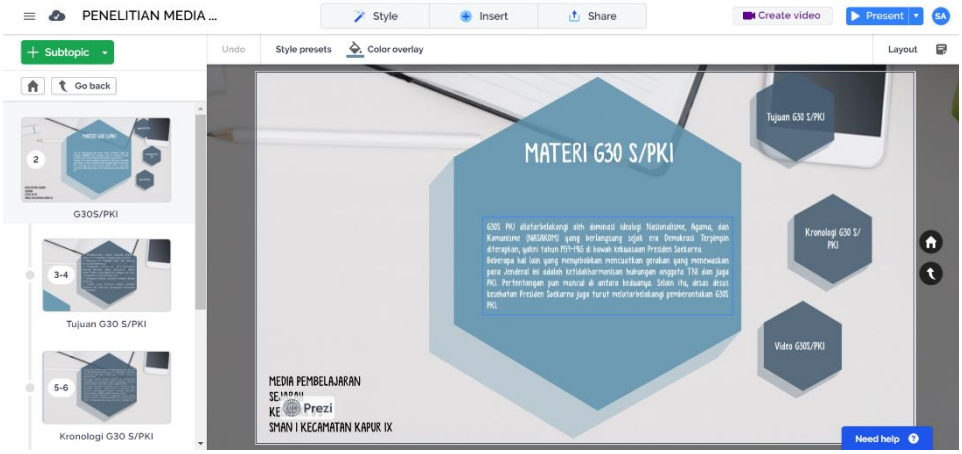
Pada halaman ini menampilkan KI/KD dan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.4 Halaman KD/KI

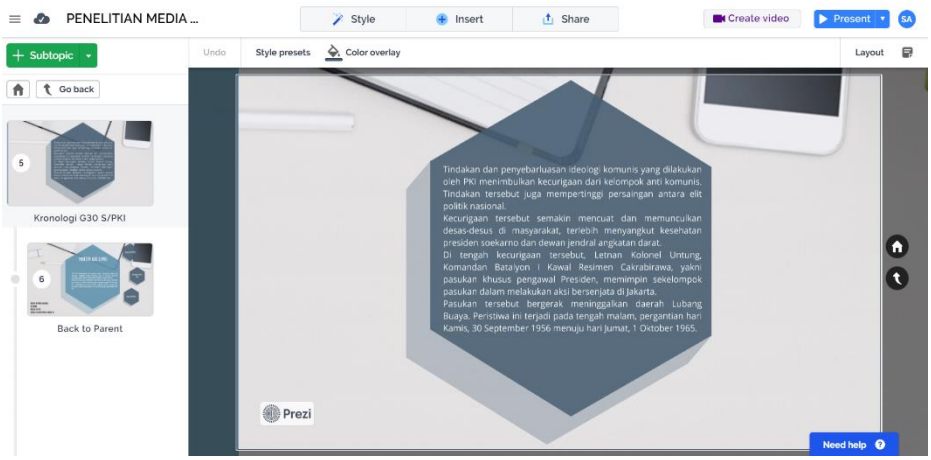
c. Halaman materi

Pada halaman ini menampilkan materi sejarah, dimana terdapat materi sejarah diantaranya yaitu, PKI Madiun, DI/TII, G30S/PKI.



Gambar 4.5 Halaman Materi G30S/PKI

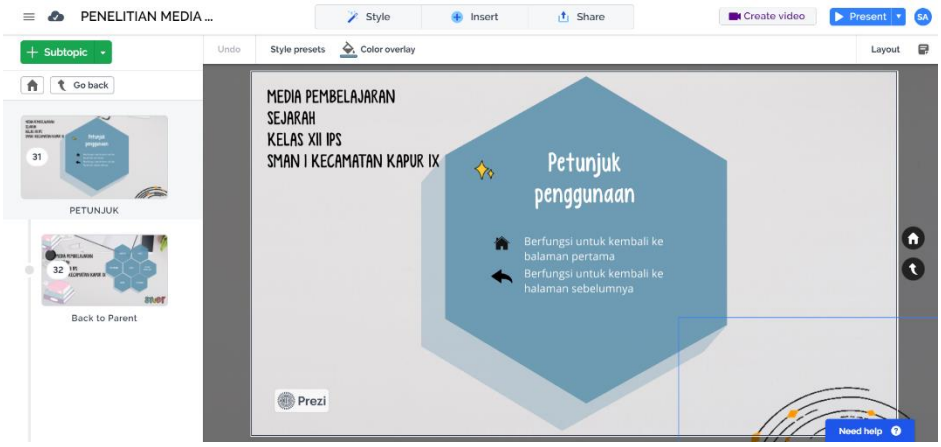
Jika salah satu menu ini diklik maka akan langsung keluar menu tentang materiG30S/PKI tersebut.



Gambar 4.6 Halaman Materi G30S/PKI

d. Halaman Petunjuk

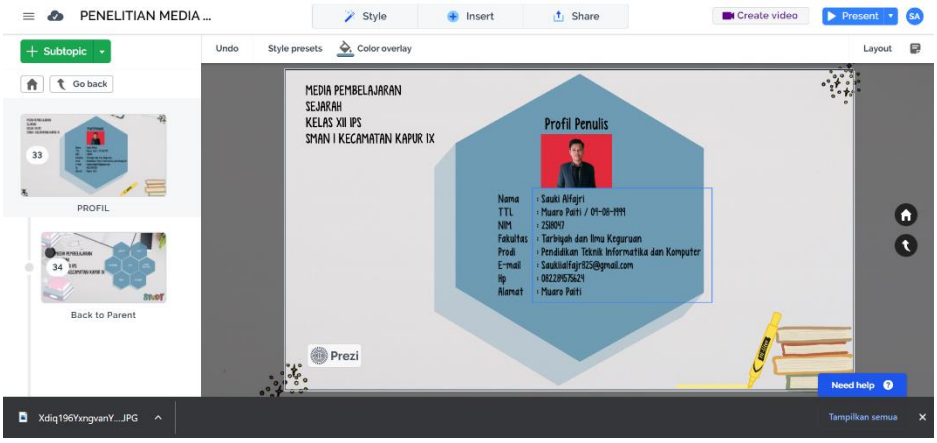
Tampilan menu petunjuk verikan tentang petunjuk penggunaan media presentasi yang terdapat dalam media presentasi pembelajaran.



Gambar 4.7 Halaman Petunjuk

e. Halaman Profil

Halaman profil berisi tentang biotada peneliti



Gambar 4.8 Halaman Profil

b. Implement (Implementasi)

Tahap ini adalah lanjutandari tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah revisi, yang selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik. Media pembelajaran Sejarah Menggunakan Prezi ini berbentuk sebuat presentasi

c. Evaluasi dan Revisi

Evaluasi dan revisi dilakukan untuk mengetahui kualitas perancangan media yang telah dirancang oleh penulis. Salah satu tahap evaluasi adalah memperbaiki media yang telah dirancang dari tahap development, yaitu dilakukan uji validasi produk dan uji praktikalitas produk.

4. Uji Produk

a. Hasil uji validitas produk

Uji validitas produk dilakukan untuk menilai apakah produk yang dihasilkan berkualitas dan siap diuji, dimana validitas dilakukan oleh

beberapa orang ahli, yaitu Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,75, Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom dengan nilai 0,75, Bapak Syafrizal, S.Pd, M.Mpd dengan nilai 0,89. Berikut adalah tabel analisis uji validitas produk menggunakan rumus *statistic Aiken's* :

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Produk

No	**Validator**								
	Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom		**Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom**		**Syafrizal, Spd. M.Mpd**				**Nilai**
	Skor/r	**S**	**Skor/r**	**S**	**Skor/r**	**S**	**Σ s**	**n(c-1)**	
Item 1	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 2	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 3	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 4	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 5	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 6	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 7	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 8	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 9	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 10	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 11	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 12	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 13	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 14	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 15	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75
Item 16	4	3	4	3	5	4	10	12	0,83
Item 17	4	3	4	3	4	3	9	12	0,75

Jumlah	**13,55**
Rata-rata	**0,79**
Kategori	**Valid**

Berdasarkan tabel hasil uji validitas produk diatas makan didapatkan bahwa milai validitas produk perancangan media pembelajaran Sejarah menggunakan Prezi kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX yaitu **0,79** dengan kategoru **valid.**

b. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bersifat praktis, yang artinya mudah dan sengang menggunkannya. Uji praktikalitas produk pada perancangan media pembelajaran Sejarah menggunakan Prezi kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX yaitu ibu Dra. Itisma yang memberikan penilaian dari hasil uji praktikalitas dengan nilai 0,92. Berikut adalah tabel hasil uji praktikalitas produk dari guru Sejarah :

Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas Produk

No	**Aspek yang di Evaluasi**	**Praktikalitator**
		Dra. Itisma
1	Media ini ringan atau mudah untuk diakses.	5
2	Media memiliki tampilan yang menarik.	5
3	Media ini berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	5
4	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.	4
5	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.	4
6	Ikon pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pemakai.	5

7	Media ini mudah digunakan.	5
8	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.	5
9	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.	5
10	Media dapat digunakan berulang-ulang.	4
11	Media di lengkapi tugas.	4
12	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.	5
13	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.	5
Jumlah		**61**
Rata-Rata		**0.92**
Hasil Praktis		**0,92**
Kategori		**Sangat Tinggi**

Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas di atas setelah dihitung dengan *formula momen kappa* maka didapatkan nilai kepraktisan yaitu 0,92 dengan kategori sangat tinggi.

c. Hasil Uji Efektivitas Produk

Efektivitas sebuah produk dapat dilihat dari respon peserta didik setelah menggunakan produk sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektivitas peneliti tujukan kepada 15 orang peserta didik IPS, maka didapatkan hasil penilaian uji efektivitas produk menggunakan rumus statistic R.Hake (*G-Score*) sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji Efektivitas Produk

No	Efektivator	Angket Sebelum (si)	Anket Sesusah (sf)
1	Diva dwi afinda	**36**	**100**
2	Layra martfarenza	**32**	**92**
3	Aulia rahma	**40**	**96**
4	Alumi Ramadan	**32**	**96**
5	Ladiva	**32**	**96**
6	Zulgifana puspita	**32**	**92**
7	Natasya permatasari	**36**	**100**
8	Naswa afandi	**44**	**100**
9	Meki Afrizal	**40**	**84**
10	Ahmde alfarizi	**44**	**80**
11	Tasya	**36**	**80**
12	Dava wahyu	**40**	**76**
13	Figi saputra	**44**	**96**
14	Aurora farina	**40**	**88**
15	Revan ifaldo	**36**	**68**
Jumlah		**564**	**1.344**
Rata-rata		**37,6**	**89,6**

$$< g > \quad = \frac{(\% < Sf > \ -\% < Si >)}{(100 - \% < Si >}$$

Diketahui = *Sf* = 89,6 *Si* = 37,6

Maka =

$$g = \frac{89{,}6 - 37{,}6}{100 - 37{,}6}$$

$$= \frac{52,3}{62,4}$$

$$=0,83$$

Berdasarkan tabel diatas terdapat nilai sebelum ada media, sesudah ada media dan nilai *G-Score* dimana setelah melakukan perhitungan lembar efektivitas dari 15 orang peserta didik IPS, maka didapatkan *G-Score* 0,83 dengan kategori efektivitas tinggi. Dari hasil yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran Sejarah menggunakan Prezi memiliki efektivitas tinggi atau sangat efektif.

B. Pembahasan

hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran Sejarah menggunkana Prezi kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX, yang dikemas dalam Link web yang dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru sebagai penunjang proses pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran Sejarah ini dirancang menggunakan Prezi. Tujuan utama pembuatan media pembelajaran Sejarah Menggunkana Prezi ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, efektif serta menarik agar membuat pembelajaran peserta didik lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh hasil uji produk yang telah peneliti buat dan sebarkan. Dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli mendapatkan nilai akhir 0.79 dengan kategori valid, hasil uji praktikalitas dari 1 orang praktikalitator mendaptkan nilai akhir 0,92 dengan kategori sangat tinggi dan hasil uji efektivitas produk dari 15 orang peserta didik mendapatkan nilai 0,83 dengan kategori efektivitas tinggi.

Penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan metode *R&D* dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga tahap yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) *design* (3) pengembangan dan implementasi, tahap evaluasi dan revisi dilakukan dimasing-masing tahap. Pengembangan dilakukan dengan uji coba produk, yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan oleh peneliti pada bab-bab sebelumnya mengenai perancangan media pembelajaran sejarah menggunakan prezi kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. Penelitian dilakukan dengan model pengembangan media Hannafin & peck, yaitu terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) *design*, (3) pengmebangan dan implementasi, dimana masing-masing tahap dilakukan evaluasi dan revisi. Dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sejarah ini dirancang menggunakan Prezi yang menghasilkan media pembelajaran dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran ini dapat diakses secara online peserta didik dan guru dan bias menjadi acuan sumber belajar Sejarah berbentuk media pembelajaran yang terdiri dari : menu utama, materi, petunjuk, profil.

Perancangan media pembelajaran Sejarah menggunakan Prezi kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX yang peneliti rancang mendapat nilai validasi akhir dengan nilai 0,79 dengan kategori valid, nilai praktikalitas dengan nilai 0,92 dengan kategori sangat tinggi dan nilai efektivitas produk dengan nilai 0,83 dengan efektivitas tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan kualitas rancangan media pembelajaran sejarah menggunakan Prezi kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. Berikut adalah saran yang dapat peneliti sampaikan demi kemajuan media pembelajaran Sejarah menggunakan Prezi dimasa yang akan dating yaitu antara lain :

1. Kepada mahasiswa yang nantinya akan melakukan penelitian dalam rancangan media pembelajaran menggunakan Prezi dapat mempelajari untuk perkembangan media lebih baik lagi kedepannya. Produk dalam penelitian ini masih minim aksi dalam Prezi maka dari itu akan lebih baik jika ditambah dengan aksi yang lebih menantang dalam Prezi.
2. Kepada peserta didik, agar mempergunakan Prezi ini dengan baik agar pemanfaatan Prezi inidapat diimplementasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Bagi pengguna agar dapat memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi peneliti agar media dan penulisan skripsi ini bias lebih baik dan bermanfaat lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. A. Wahidin Unang, "kan IslamMedia Pendiidikan Dalam Perspektif Pendidi," *Junal Pendidik. Islam*, vol. 07, no. 1, pp. 47–65, 2021.

[2] Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 120–150, 2015.

[3] Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia*. Indonesia, 2005, p. 26.

[4] Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Indonesia, 2020, p. 2.

[5] Nur Basuki, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Menggambar Teknik," *PEDIKA (Jurnal Pendidik. Vokasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2019.

[6] Falahudin Iwan, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *J. Lingk. Widyawara*, vol. 1, no. 4, pp. 104–117, 2014.

[7] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.

[8] Sulandari, "Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal, dan Metoda Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 176–187, 2020.

[9] Akhmad Saidillah, "kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah," *JPSI*, vol. 1, no. 2, pp. 214–235, 2018.

[10] Zurrahma Rusyfian, "Prezi Solusi Presentasi Masa Kini," vol. 2, no. 1, p. 10, 2016.

[11] Eline Yanti Putri Nasution dan Nur Fauziah Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Bebasis Prezi," *J. Tarbawi J. Ilmu Pendidik.*, vol. 15, no. 2, pp. 205–221, 2019.

[12] Rizal Masdul, "Komunikasi Pembelajaran," *J. Ilmu Kependidikan Dan Keislam.*, vol. 13, no. 02, pp. 1–9, 2018.

[13] R. Jennah, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Banjarmasin: Antasari Press, 2009, 2009.

[14] " Nasution, Eline Yanty Putri, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi," *J. Tarbawi J. Ilmu Pendidik.*, vol. 15, no. 2, pp. 205–221, 2019.

[15] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.

[16] A. Arsyad, "Media pembelajaran," *Media Pembelajaran*, no. Jakarta PT. Raja Grafindo Perseda, p. 14, 2015.

[17] Suhairiani, N. H. Panjaitan, E. K. Sinaga, and B. Maulana, "Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Materi Daya Dukung Pondasi," *J. Pendidik. Tek. Bangunan dan Sipil*, vol. 4, no. 2, pp. 13–21, 2018.

[18] P. Cahya, "Media Pembelajaran Pada Mata Pelajran PLC," pp. 4–20, 2005.

[19] R. Jennah, *media pembelajaran*. Banjarmasin, 2009.

[20] D. Listiyani, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Desktop Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII MTsN Punung Pacitan*. Malang, 2015.

[21] R. K. M. Student, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu," *Front. Neurosci.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2021.

[22] M. Zahro, Sumardi, and Marjono, "The Implementation Of The Character Education In History Teaching," *J. Hist.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2017.

[23] M. S. Pergerakan, *Manfaat Belajar Sejarah*, no. 1453. 2017.

[24] L. E. Poerwati and S. Amri, "Panduan Memahami Kurikulum 2013," *Jakarta PT. Prestasi Pustakarya*, 2013.

[25] M. P. Dr. Putra, Nusa, S.Fil., *Research and Development*. Jakarta, 2012.

[26] I. M. Suryana, N. Suharsono, and dan I. M. Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Cetak Menggunakan Model Hannafin & Peck Untuk Mata Pelajaran Rencana Anggaran Biaya," *e-Journal Progr. Pascasarj. Univ. Pendidik. Ganesha Progr. Stud. Teknol. Pembelajaran (Volume 4 Tahun 2014)*, vol. 4, pp. 1–1, 2014.

[27] I. Y. Yanti and I. I. W. Suwatra, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin And Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar," vol. 4, pp. 67–72, 2020.

[28] H. Hendryadi, "Tahap Awal Pengembangan Kuesioner," *J. Ris. Manaj. dan Bisnis Fak. Ekon. UNIAT*, vol. 2, no. 2, pp. 169–178, 2017, doi: 10.36226/jrmb.v2i2.47.

[29] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020.

[30] F. G. Becker *et al.*, "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran

Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash," *Syria Stud.*, vol. 7, no. 1, pp. 37–72, 2015.

[31] I. Prasetio and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 15–24, 2022, doi: 10.51530/jumika.v8i2.546.