

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DALAM
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
KELAS X SMAN 1 SEMPARUK**

ARTIKEL PENELITIAN



**OLEH:
EKO SAPUTRA
NIM F1031131028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2019**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DALAM
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
KELAS X SMAN 1 SEMPARUK**

ARTIKEL PENELITIAN

**EKO SAPUTRA
NIM F1031131028**

Disetujui,

Pembimbing Pertama

Pembimbing Kedua

**Drs. Agus Sastrawan Noor, M.Si
NIP. 195804081984031001**

**Drs. Bambang Genjik S, M.Si
NIP. 195807141984031004**

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Jurusan PIIS

**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

**Dr. Hj. Sulistyarini, M.Si
NIP. 196511171990032001**

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 SEMPARUK

Eko Saputra, Agus Sastrawan Noor, Bambang Genjik Sumartono
Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi FKIP Untan Pontianak
Email: ekosa4@gmail.com

Abstract

The title of this research is the application of the Prezi learning media in increasing the learning activities of students of class X SMA Negeri 1 Semparuk. This study intend to determine the application of prezi learning media in increasing student learning activities in economic subjects class X at SMA Negeri 1 Semparuk. The research method used is an experimental method with a form of pre-experimental the research design in this study is One-Group Pretest-Posttest Design. The source of the data in this study was students of class X B students in SMA Negeri 1 Semparuk. The process of determining the class to be the sample of this study is based on the average daily test scores of class X, and class X B has the lowest average value. The results showed the average student learning activities before using the prezi learning media was 69.50 while the average learning activities after using the prezi learning media became 75.72 so that there was an increase in student learning activities by 6.22. The tools of data collecting is used consist of observation and documentation study. Based on data analysis used using the t-test ($\alpha = 5\%$), the significance value was 0,000. This shows that the application of prezi learning media can increase learning activities in economic subjects in class X in SMA Negeri 1 Semparuk.

Keywords: Prezi learning media, Learning activity

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi tersebut tidak dapat dipungkiri akan mengakibatkan perubahan pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi akan berdampak positif pada bidang pendidikan jika dimanfaatkan secara bijak. Oleh sebab itu dibutuhkan upaya pengembangan teknologi yang baik dan mendidik untuk mengantarkan masa depan Bangsa Indonesia melalui generasi muda yaitu pelajar. Pendidikan yang baik dan layak serta berorientasi pada masa depan akan membantu para siswa mewujudkan cita-cita mereka dengan maksimal. Pendidikan yang diselenggarakan secara formal di sekolah akan sangat berpengaruh terhadap

berlangsungnya pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan merupakan wadah bagi manusia untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri. Suatu bangsa dapat maju apabila masyarakatnya memiliki pendidikan yang tinggi. Oleh karena itu, pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan. Guru merupakan komponen penting dan utama bagi keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru memegang peranan yang penting. Menurut Wina Sanjaya (2012: 19), peran guru adalah sebagai sumber belajar, pengelola, demonstrator, pembimbing dan evaluator. Guru tidak hanya memberikan ilmu yang

matang langsung kepada siswa, namun guru membimbing siswa tersebut mengenal konsep pengetahuan yang akan diterimanya, kemudian di arahkan ke pembahasan ilmu tersebut.

Dalam pembelajaran, guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Salah satu komponen pengajaran yang membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif adalah metodologi pengajaran. Metode dan teknik digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Menurut Sri Anitah (2012: 6) menyatakan bahwa, "Media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap". Media dapat berfungsi untuk membentuk aktivitas belajar siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad (2016: 25) yang mengatakan bahwa, "Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi".

Proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Semparuk belum memanfaatkan kemajuan teknologi dan hanya menggunakan metode ceramah. Metode ini memang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar karena ada saatnya guru harus menjelaskan materi di depan kelas agar siswanya dapat memahami mengenai materi tersebut. Namun apabila metode ini terlalu sering digunakan bahkan sudah menjadi suatu kebiasaan dan tidak ada variasi metode lain maka akan menimbulkan suasana kelas yang membosankan dan tidak melibatkan

siswa secara aktif. Dampak dari suasana kelas yang membosankan tersebut adalah siswa menjadi tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sering mengantuk, tidak aktif dan tidak memiliki kemauan untuk menyelesaikan tugas dengan baik.

Diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menciptakan pengajaran yang baik dan tepat. Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi*. Media *Prezi* adalah media yang lebih inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi. Zurrahma Rusyfan (2016: 2) mengatakan bahwa "*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". Beberapa kelebihan yang ditawarkan oleh *Prezi* diantaranya dari segi tampilan *template* dan tema lebih bervariasi dan menarik dibandingkan dengan *Power Point* serta dapat dipilih secara *online*. *Prezi* menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*), yang membuat presentasi menjadi semakin menarik. Penggunaan *Prezi* bersifat *user friendly* (mudah digunakan) karena *toolbarnya* lebih sedikit dibandingkan dengan *Power Point*. Di akun *Prezi* hasil presentasi yang telah dibuat dapat dibagikan kepada pengguna lainnya sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran ide dari sesama akun pengguna dan pengembangan kualitas hasil presentasi ke arah yang lebih baik. *Prezi* memungkinkan pengguna untuk membuat konten pada semua ukuran di setiap *slide*, berbeda dengan alat presentasi lainnya seperti *Power Point* yang membutuhkan konten agar sesuai dalam batas-batas *slide*. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut media *Prezi* menjadi pilihan yang tepat dalam mengatasi permasalahan sedikitnya penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung.

Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh Aditio (2014) dengan judul “Penerapan Metode Course Review Horay Berbantu Media Prezi dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014”. Dalam penelitiannya, Aditio (2014) memaparkan bahwa penerapan media *Prezi* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Batik Purworejo. Hal tersebut didukung dengan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada aspek-aspek aktivitas belajar dengan rata-rata skor sebesar 67,69% pada siklus I meningkat menjadi 84,28% pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Semparuk yang masih menerapkan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pada saat mata pelajaran ekonomi berlangsung di kelas X, terutama di kelas X B ditemukan masalah dimana selama proses kegiatan belajar mengajar ternyata guru masih menggunakan metode konvensional. Metode konvensional tersebut meliputi siswa duduk, datang, menulis materi yang dituliskan oleh guru di papan tulis, mendengarkan guru menjelaskan materi dan mengerjakan tugas dengan menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Penggunaan metode ceramah membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan bosan bila mendengarkan penjelasan dari guru. Banyak siswa yang mengantuk, jarang mendengarkan penjelasan dari guru dan lebih suka berbicara dengan temannya dan tidak mencatat materi atau melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran seperti memainkan *handphone*.

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Menurut Slameto (2013: 36) mengatakan bahwa, “Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu

begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda”. Aktivitas belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menekankan aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Idealnya aktivitas belajar perlu ditingkatkan dalam pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Ekonomi. Peningkatan aktivitas belajar memberikan manfaat dalam pembelajaran Ekonomi, yaitu pembelajaran Ekonomi menjadi lebih bermakna sarat nilai keberanian, percaya diri, tanggung jawab dan lebih humanis bagi pengalaman belajar siswa. Selain itu, pembelajaran Ekonomi yang semula hanya sebatas pada hafalan akan dapat mencakup pemahaman dalam menerima pelajaran.

SMA Negeri 1 Semparuk memiliki fasilitas yang cukup baik, seperti tersedianya lab komputer dan media proyektor untuk digunakan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat peneliti ingin memberikan inovasi baru kepada guru yang mengajar di SMA Negeri 1 Semparuk, untuk dapat menggunakan media pembelajaran *Prezi* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kondisi tersebut membuat peneliti akan memanfaatkan fasilitas sumber belajar yang terdapat di SMA Negeri 1 Semparuk sebagai tempat penelitian media pembelajaran *Prezi*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “penerapan media pembelajaran *prezi* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas x di SMA Negeri 1 Semparuk”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian yang digunakan, yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* membandingkan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan dengan keadaan sesudah diberi perlakuan. Bentuk penelitian

ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat (Sugiyono, 2016:110). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Semparuk tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 194 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X B yang berjumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan teknik studi dokumenter dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu, lembar observasi dan dokumen. Untuk penelitian ini peneliti juga menggunakan teknik pengukuran lembar observasi dengan skor pengamatan yang terdiri dari 4 kategori yaitu kriteria nilai 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik). Dalam penelitian ini observer memberikan tanda *checklist* untuk jawaban sesuai dengan keadaan saat observasi berlangsung. Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain : (1) menentukan pra-riset di SMA Negeri 1 Semparuk; (2) perumusan masalah dari hasil pra-riset; (3) menentukan kelas untuk melakukan eksperimen; (4) koordinasi dengan guru mata pelajaran; (5) membuat instrumen penelitian; (6) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (7) validasi instrumen; (8) revisi instrumen penelitian; (9) mempersiapkan media pembelajaran prezi.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) melakukan penelitian pra eksperimen; (2) melakukan observasi aktivitas belajar siswa setelah pembelajaran pra eksperimen; (3) melakukan eksperimen dengan memberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Prezi*; (4) melakukan observasi aktivitas belajar siswa setelah pembelajaran eksperimen.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) analisis dan pengolahan data hasil penelitian pra eksperimen dan eksperimen; (2) menarik kesimpulan hasil penelitian; (3) menyusun laporan penelitian.

Rencana pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa macam. Pertama, uji validitas untuk mengetahui valid tidaknya instrumen penelitian. Kedua, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebagai syarat uji statistik parametrik. Terakhir, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan. Dalam uji hipotesis tersebut peneliti membandingkan nilai signifikansi 0,05. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan bila signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Pelaksanaan Penerapan Media Pembelajaran Prezi

Proses pembelajaran pra-eksperimen dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang oleh peneliti dan memberikan pembelajaran ekonomi dengan materi tentang uang maupun materi tentang bank dengan menggunakan media papan tulis dan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Sementara yang menjadi observer adalah guru mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Semparuk yaitu Ibu Dra. Latifah.

Perbedaan proses belajar pra-eksperimen dan saat eksperimen terletak pada kegiatan inti yakni saat eksperimen langkah pembelajaran yang digunakan menggunakan media pembelajaran, langkah yang digunakan yaitu peneliti mulai menayangkan media pembelajaran *Prezi*. Dimulai dengan media pembelajaran

mengenai pengertian bank, fungsi bank, produk perbankan, serta peran bank umum dan bank sentral. Setelah selesai menayangkan media yang pertama peneliti melakukan sesi tanya jawab mengenai apa yang telah ditayangkan. Peneliti bertanya mengenai beberapa sub bahasan di dalam media pertama yang telah ditayangkan. Pertanyaan pertama peneliti adalah menanyakan pengertian bank kepada salah satu siswa secara acak. Siswa tersebut dapat menjelaskan dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan kedua yaitu materi yang berhubungan dengan fungsi bank, peneliti meminta beberapa siswa yang disebutkan namanya untuk menjelaskan fungsi bank tersebut. Siswa bisa menjawab dengan benar pertanyaan yang peneliti berikan. Selanjutnya peneliti bertanya kepada tiga orang siswa untuk masing-masing menjelaskan produk perbankan, dan semuanya menjawab dengan benar.

Peneliti melanjutkan pertanyaan berikutnya yaitu tentang peran bank umum dan bank sentral, peneliti menyuruh dua orang untuk menjelaskan kedua peran bank tersebut. Setelah siswa tersebut menjelaskan yang peneliti suruh, ada siswa yang bertanya karena tidak mengerti tentang salah satu peran bank sentral, setelah itu peneliti menjelaskan peran bank sentral sebagai penjaga stabilitas moneter yaitu pengendali jumlah uang yang beredar di masyarakat agar tetap terjamin sesuai dengan kebutuhan, dengan terkendalinya jumlah peredaran uang di masyarakat maka ekonomi akan bertumbuh tanpa berakibat pada tingginya inflasi. Siswa pun memahami mengenai penjelasan yang guru sampaikan.

B. Aktivitas Belajar Siswa

Rata-rata hasil aktivitas belajar siswa pra-eksperimen adalah sebesar 69,50 dengan kriteria penilaian berada pada kategori cukup (C), skor tertinggi aktivitas belajar yang diperoleh siswa adalah sebesar 88 dan skor terendah sebesar 54 dan nilai standar deviasi sebesar 8,436. Sedangkan,

saat eksperimen diperoleh hasil penelitian aktivitas belajar siswa dengan nilai rata-rata 75,72 dengan kriteria penilaian berada pada kategori Baik (B), skor tertinggi aktivitas belajar siswa adalah sebesar 90 dan skor terendah sebesar 65, dan nilai standar deviasi sebesar 7,127.

C. Media Pembelajaran *Prezi* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Semparuk.

Nilai signifikansi aktivitas belajar siswa pra-eksperimen sebesar 0,872 dan saat eksperimen sebesar 0,154 yang memenuhi kriteria pengujian lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Berdasarkan uji *paired sample t test* diperoleh *mean* aktivitas belajar siswa pra-eksperimen adalah 69,50 dan *mean* partisipasi belajar siswa saat eksperimen adalah 75,72. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan partisipasi belajar siswa sebesar 6,22.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X B SMA Negeri 1 Semparuk tahun ajaran 2016/2017 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pada kelas eksperimen diberi dua perlakuan saat proses pembelajaran yakni pra-eksperimen menggunakan model pembelajaran konvensional dengan materi uang dan saat eksperimen menggunakan media pembelajaran *prezi* dengan materi tentang bank.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* serta menentukan besarnya peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran *prezi* pada mata pelajaran ekonomi di kelas X B di SMA Negeri 1 Semparuk.

Dalam penelitian kelas X B di observasi aktivitas belajarnya sebelum dan sesudah diberikan eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian sebelum eksperimen pada tahap 1 dan 2 diperoleh dari 32 orang siswa

yang di observasi hasilnya 4 orang siswa mempunyai aktivitas dikategorikan yang sangat baik (A), 10 orang siswa mempunyai aktivitas belajar dikategorikan yang baik (B), 14 orang siswa mempunyai aktivitas belajar dikategorikan cukup (C), dan 4 orang siswa mempunyai aktivitas belajar dikategorikan kurang (D). Berdasarkan hal tersebut masih banyak siswa siswa yang mempunyai aktivitas dikategorikan kurang karena ketika diberi tugas mereka tidak langsung mengerjakannya, tidak bertanya mengenai materi yang kurang dipahami, sehingga pada saat diobservasi aktivitas belajarnya mendapatkan skor yang rendah.

Sedangkan hasil penelitian sesudah eksperimen, Dari 32 orang siswa yang di observasi hasilnya 10 orang siswa mempunyai aktivitas yang sangat baik (A), 16 orang siswa mempunyai aktivitas belajar yang baik (B), dan 5 orang siswa mempunyai aktivitas belajar yang cukup (C) dan 1 orang siswa mempunyai aktivitas belajar yang kurang (D). Berdasarkan data tersebut sudah lebih 50% aktivitas belajar siswa sesudah eksperimen tergolong sudah baik. Karena dengan menerapkan media pembelajaran ini siswa menjadi jauh lebih baik dari pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif rata-rata skor aktivitas belajar siswa sebelum eksperimen adalah 69,50 dan rata-rata skor aktivitas belajar siswa sesudah eksperimen adalah 75,72. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan eksperimen, sehingga apabila dilihat selisihnya terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sesudah diberi eksperimen adalah sebesar 6,22.

Adanya peningkatan tersebut karena penggunaan media pembelajaran *prezi* sudah berhasil dilaksanakan pada kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi yang diimplementasikan dengan bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang

dipahami. Dan yang paling signifikan yang membuat aktivitas belajar siswa meningkat adalah dengan media ini siswa menjadi fokus memperhatikan materi yang terdapat di dalamnya, berbeda ketika sebelum menggunakan media tersebut siswa banyak yang lebih sering berbicara dengan teman sebangku dan melamun pada saat peneliti menjelaskan materi.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh Aditio (2014) dengan judul “Penerapan Metode Course Review Horay Berbantu Media *Prezi* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014”. Dalam penelitiannya, Aditio (2014) memaparkan bahwa penerapan media *Prezi* dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Batik Purworejo. Hal tersebut didukung dengan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada aspek-aspek aktivitas belajar dengan rata-rata skor sebesar 67,69% pada siklus I meningkat menjadi 84,28% pada siklus II.

Media dapat berfungsi untuk membentuk aktivitas belajar siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad (2016: 25) yang mengatakan bahwa, “Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi”.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *prezi* memiliki keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *prezi* adalah dengan media ini dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa. Siswa menjadi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan peneliti, selain itu yang terpenting adalah media ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung membuat suasana pembelajaran menjadi

monoton karena siswa hanya fokus memperhatikan guru menjelaskan materi, akibatnya siswa menjadi bosan sehingga untuk menghilangkan kebosanan tersebut, siswa melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti mengajak teman sebangku untuk mengobrol.

Meskipun penggunaan media *prezi* berjalan lancar pada saat penelitian, ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti ketika pelaksanaannya. Adapun kendala tersebut seperti: (1) terbatasnya jumlah proyektor yang terdapat di sekolah, jumlah proyektor yang dimiliki sekolah ada 3 unit, sementara yang dapat berfungsi dengan baik hanya 2 unit sementara yang satunya rusak; (2) proyektor tidak terpasang di kelas, tidak terpasangnya proyektor di kelas juga menjadi kendala dalam pelaksanaan penelitian, karena itu sebelum penelitian peneliti harus memasang terlebih dahulu proyektor yang digunakan dalam penelitian. Proses pemasangan ini memakan waktu cukup memakan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan pembelajaran digunakan untuk kegiatan ini. (3) terbatasnya peralatan pendukung, peralatan pendukung yang dimaksud adalah berupa kabel terminal untuk menghubungkan proyektor dengan colokan listrik karena kabel untuk menghubungkan proyektor dengan listrik pendek, sehingga membutuhkan terminal listrik untuk bisa mengoperasikannya. Selain itu, peralatan seperti speaker untuk memperbesar suara media ini agar siswa yang berada di bangku belakang juga dapat mendengar juga tidak tersedia di sekolah. Peralatan lain yang juga menjadi kendala dalam penggunaan media ini adalah kabel konektor untuk menghubungkan laptop dengan proyektor yang kadang tidak berfungsi yang membuat peneliti harus mengganti dengan kabel konektor yang lain.

Agar proses pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *prezi* dapat berjalan dengan lancar, maka diperlukan cara untuk mengatasi kendala tersebut. Adapun cara yang dilakukan oleh peneliti untuk

mengatasi kendala yang ada antara lain: (1) untuk mengatasi kendala yang pertama yaitu kurangnya jumlah proyektor yang terdapat di sekolah. Untuk mengatasi kendala tersebut peneliti pertama-tama meminta izin dengan guru-guru yang biasa menggunakan proyektor pada hari dan jam yang sama dengan jadwal penelitian untuk menggunakan proyektor tersebut; (2) untuk mengatasi kendala yang kedua yaitu tidak terpasangnya proyektor di dalam kelas, peneliti meminta bantuan guru yang biasa menggunakan proyektor di sekolah tersebut, agar proses pemasangan proyektor menjadi lebih cepat; (3) untuk mengatasi kendala yang ketiga yaitu peralatan pendukung yang tidak tersedia di sekolah. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti membawa sendiri peralatan pribadi yang dibutuhkan seperti terminal listrik dan juga speaker.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Implementasi penggunaan media pembelajaran *prezi* diberikan peneliti pada saat melakukan eksperimen. Penggunaan media pembelajaran *prezi* diterima dengan sangat baik oleh siswa, hal ini terlihat dari siswa lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan guru dan mengamati setiap tayangan yang diberikan pada saat penelitian dan intensitas bertanya meningkat mengenai apa yang tidak mereka ketahui serta merespon dengan cepat apabila ditanya dan diberi tugas. (2) Aktivitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *prezi* meningkat daripada sebelum digunakannya media pembelajaran *prezi*. Rata-rata aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *prezi* adalah sebesar 69,50. Sedangkan rata-rata aktivitas belajar setelah menggunakan media pembelajaran *prezi* adalah sebesar 75,72. Sehingga terjadi peningkatan aktivitas

belajar siswa sebesar 6,22. (3) Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *prezi* dengan setelah menggunakan media pembelajaran *prezi*. Penggunaan media pembelajaran *prezi* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Semparuk setelah dilakukan Uji-t hasilnya diperoleh nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) adalah 0,000. Sehingga pengujian hipotesisnya H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,000 < 0,05$.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran dalam rangka pengembangan mata pelajaran ekonomi. Adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah: (1) Kepada siswa diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan aktivitas yang baik diharapkan kedepannya siswa mampu untuk mencapai hasil belajar yang baik pula. (2) Kepada guru yang mengajar diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran *prezi* sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. (3) Untuk sekolah sebaiknya lebih banyak mengadakan peralatan yang mendukung penggunaan media elektronik terutama proyektor sehingga guru-guru terdorong untuk menggunakan media yang bervariasi dalam meningkatkan kualitas belajar siswanya. (4) Supaya penggunaan media lebih efisien dan tidak menghabiskan waktu pembelajaran, alangkah baiknya jika dana yang ada memadai sekolah memasang proyektor di dalam kelas sehingga guru

tidak perlu repot membawa peralatan tersebut. (5) Selain proyektor, terdapat peralatan lain yang mendukung penggunaan media elektronik tetapi tidak terdapat di sekolah yaitu speaker dan terminal atau peralatan-peralatan lain yang mendukung, meskipun terminal tersedia di sekolah sekiranya sekolah perlu menambah terminal tersebut, karena dari pengalaman peneliti biasanya pada saat ingin menggunakan terminal tersebut tidak ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Aditio, Nur Mei. (2014). *Penerapan Metode Course Review Horay Berbantu Media Prezi Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014*. <http://repository.upi.edu>. Diakses 1 Februari 2017.
- Arshad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusyfan, Zurrahma. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Kencana Group.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.