

## **Eksperimen: Media *Prezi* untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik tentang Kerajaan Islam di Indonesia**

**Edwin Irzard Maulana <sup>1)</sup>, Kusnul Khotimah <sup>2)</sup>**

1) Universitas Negeri Surabaya, Pendidikan IPS, Indonesia

2) Universitas Negeri Surabaya, Pendidikan IPS, Indonesia

Diterima: 08 September 2021

Direvisi: 22 September 2021

Dipublikasikan: 29 November 2021

### **Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP laboratorium YDWP Unesa yang mengadaptasi *School of Character* atau sekolah berbasis karakter dan dalam mengintegrasikan semua data mulai dari pembelajaran, absensi, materi, pembayaran, dan konseling dapat terkoneksi secara real-time melalui *e-learning*. Tujuan yang hendak dicapai penelitian ini ialah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai antara *pretest* dengan *posttest* akibat pengaruh media pembelajaran *Prezi* selain itu juga untuk mengetahui seberapa besar efektifitas penggunaan media pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP laboratorium YDWP Unesa. Termasuk penelitian berjenis eksperimen, untuk desain penelitian menggunakan kuasi ekaperimen, bermodel One-Group Pretest-Posttest Design. keseluruhan kelas VII ditetapkan peneliti sebagai populasi, penentuan sample menggunakan teknik purposive sampling. Peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi, dokumentasi, tes, dan studi kepustakaan. Hasil penelitian memperlihatkan terdapat perbedaan nilai antara *pretest* dengan *posttest* akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Laboratorium YDWP UNESA. selanjutnya dalam uji *n-gain* menunjukkan penggunaan media *Prezi* cukup efektif.

**Kata Kunci:** media *prezi*, hasil belajar, kerajaan islam

### **Abstract**

*This research was carried out at the YDWP Unesa laboratory junior high school which adapted the School of Character or character-based school and in integrating all data ranging from learning, attendance, materials, payments, and counseling can be connected in real-time through e-learning. The purpose of this study is to determine whether there is a difference in scores between the pretest and posttest due to the influence of the Prezi learning media and also to find out how much effective the use of Prezi learning media is on the learning outcomes of seventh grade students of YDWP Unesa Laboratory Junior High School. Including experimental type research, for research design using a quasi-experimental, One-Group Pretest-Posttest Design model. the whole class VII was determined by the researcher as the population, the determination of the sample used purposive sampling technique. Researchers collect data using observation, documentation, tests, and literature study. Data analysis conducted in this study included normality test, homogeneity test, t test, and n-gain test. The results showed that there is a difference in the value between the pretest and posttest due to the influence of the use of Prezi learning media on social studies learning outcomes for seventh grade students of YDWP Laboratory Junior High School.*

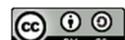
**Keywords:** *prezi media, learning Outcome, islamic Kingdom*

**How to Cite:** Maulana, E.I. & Khotimah, K. (2021). Eksperimen: Media *Prezi* untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik tentang Kerajaan Islam di Indonesia. *Social Science Educational Research*, 2 (1): 31-39.

\*Corresponding author:

E-mail: [edwin.17041344022@mhs.unesa.ac.id](mailto:edwin.17041344022@mhs.unesa.ac.id)

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## PENDAHULUAN

Siswa pada zaman ini dimana dalam beraktivitas, erat kaitannya dengan Teknologi, informasi dan komunikasi berbeda jauh dengan generasi yang dulu. Argumen yang menjadi pijakan adalah bahwa karakteristik siswa khususnya generasi saat ini berbeda dengan generasi sebelumnya, dikatakan demikian melihat bahwa akses terhadap gadget dan teknologi memang pada saat ini berbeda dengan generasi sebelumnya. Dengan kata lain mereka dibesarkan dalam lingkungan di mana mereka mengamati penggunaan gadget elektronik secara terus menerus, dan yang secara fundamental dan hal ini berbeda jauh dengan lingkungan dari generasi-generasi sebelumnya yang mana masih minimnya akses terhadap gadget elektronik. Maka dari itu pendekatan yang bersifat tradisional yang diwariskan generasi sebelumnya, tidak lagi cukup untuk mendidik generasi penerus. Bahkan anak atau remaja era sat ini lebih mengerti teknologi dibandingkan kebanyakan orang tua mereka. Bahkan mereka tidak tahu lagi bagaimana belajar tanpa bantuan Teknologi, informasi dan Komunikasi, kebanyakan akan melihat referensi dari google daripada buku-buku di perpustakaan.

Pada kuartal II tahun 2020 saja pengguna internet khususnya indonesia menyentuh angka 73,7% atau sekitar 196,7 juta jiwa dari total mulai awal 2019 jumlahnya bahkan meningkat sejumlah 25,5 juta 2019. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet mengatakan bahwa kenaikan yang terjadi ini berakibat imbas dari Pandemi covid sehingga terjadi peralihan kegiatan sehari-hari yang mana awalnya offline dialihkan ke online. Berdasarkan respon dari *google form*, terdapat 23 tanggapan dari siswa kelas VII SMP Laboratorium YDWP Unesa, tentang penggunaan gadget saat daring. Terdapat 91,3% menjawab menggunakan smartphone dan sebanyak 8,7% menjawab laptop. Selain itu juga berkenaan dengan sistem operasi yang digunakan di smartphone, terdapat 87% menjawab android, lalu 8,7% menjawab windows, dan sisanya IOS 4,3%.

UNESCO memetakan ada empat level penting yang menjadi tingkatan yaitu pertama Setelah hasilnya ternyata dari 28 ribu ditemukan hanya 46% guru menguasai level 1. Hal ini menunjukkan bahwa kendala utama keahlian menguasai Teknologi, Informasi, Komunikasi (TIK) sedang menunjukkan angka 50% Sedangkan untuk level kedua diangka 14 %. berdasarkan hal tersebut yang bisa dikatakan memiliki kompetensi menguasai Teknologi baru 14% sampai dengan 46%. dan dapat dikategorikan kurang dan terbatas

Seorang guru dituntut bisa ahli dalam melahirkan pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa sebab minat belajar nantinya bakal membawa dampak bagi hasil belajar. Sesuai dengan penelitian dari Rizki Meuthia dkk., (2017) Hasil penelitiannya berakhir dengan terdapat hasil belajar dan minat belajar berhubungan secara positif satu sama lain . Maka dari itu dalam pembelajaran harus ada media pembelajaran. Tidak kalah pentingnya juga beradaptasi dengan adanya fenomena penggunaan internet secara masif dalam kegiatan belajar siswa. Keberadaan teknologi yang tumbuh pesat, membawa dampak positif dalam segala aspek dan bidang, tidak tekecuali dalam bidang pendidikan. Pesatnya pertumbuhan teknologi saat ini perlu dimanfaatkan oleh tenaga kependidikan khususnya guru sebagai pihak penting pada proses pembelajaran, dengan keadaan teknologi yang pesat ini, guru diharapkan dapat memanfaatkan sarana yang berbasis teknologi mendorong kegiatan pembelajaran semakin baik. Selain ahli dalam memanfaatkan fasilitas yang ada, guru diminta untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi

Media pembelajaran yang notabene poin penting hendaknya dirancang sedemikian rupa dengan tujuan semenarik mungkin agar membawa pengaruh psikologis terhadap siswa agar tersusun komunikasi yang cakup antara guru dan siswa dan diharapkan nantinya akan meraih hasil belajar yang baik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga membantu guru dalam mengurangi suatu rancangan materi belajar yang nantinya siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berfedah, memberdayakan dan menyenangkan. Menurut Arsyad (2016) media pembelajaran adalah salah satu unsur sumber belajar yang membawa makna suatu sifat pengajaran untuk tujuan keaktifanm siswa dalam lingkup pembelajaran.

Berdasarkan respon dari *google form* yang diberikan, terlihat bahwa SMP Laboratorium YDWP UNESA dalam penerapannya menggunakan media pembelajaran, Sebanyak 87% menjawab power point, sebanyak 13% menjawab google slide dan *Prezi* dan *Visme* sebanyak 0%. Media pembelajaran saat ini sudah banyak jenisnya, di dalam pembelajaran jika hanya mengandalkan satu sumber media pembelajaran akan terjadi rutinitas dan ujung-ujungnya akan muncul kebosanan.

Dalam kaitannya dengan pencapaian hasil belajar yang memuaskan, diperlukan adanya sumbangsih dari dua pihak, yaitu dari guru maupun siswa. Siswa harus memiliki kesadaran akan saling berjuang dan bersaing untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Di sisi lain guru juga harus terus memberikan kiat-kiat mengajar supaya siswa mampu belajar dengan hasil maksimal. Seringkali memang permasalahan memahami materi dijadikan penyebab hasil belajar siswa yang rendah. Yang seharusnya menjadi perhatian utama adalah keefektifan siswa dalam belajar sehingga dapat fokus mencerna materi yang telah diajarkan guru. solusi melewati persoalan ini, guru perlu adanya suatu kreatifitas saat memberikan materi pembelajaran. Sebelum hasil belajar yang memuaskan diperoleh, selalu didahului oleh minat belajar yang baik. Maka dari itu minat belajar menjadikan segala apapun yang dikerjakan siswa, selalu respon yang muncul akan terasa antusias dan cenderung tidak ada unsur paksaan karena keinginan pribadi.

Peneliti memperoleh data berupa daftar nilai dari sekolah terkait. Berdasarkan data tersebut dalam nilai UTS semester Gasal 2020/2021 ditemukan di kelas VIIA terdapat 16 siswa dan di kelas VIIB sebanyak 17 siswa mendapatkan nilai yang belum memenuhi KKM. Sedangkan nilai UAS di kelas VIIA yang belum memenuhi KKM sebanyak 3 siswa sedangkan kelas VIIB 7 siswa. Dari sini dapat disimpulkan juga bahwa, masih ada siswa yang harus ditingkatkan hasil belajarnya. Dikuatkan dengan hasil respon *google form* yang diberikan, total responden (23 siswa) dengan persentase 100%, menjawab bahwa hasil belajar mereka masih perlu ditingkatkan lagi

Menurut Tanto Sukardi (2019) secara umum, materi pendidikan Ilmu IPS sebenarnya suatu penyatuan beberapa disiplin ilmu yang sejatinya berbeda, dengan melalui asas-asas fenomena dan realitas sosial sehingga tercipta sebuah persepektif lain terhadap cabang-cabang ilmu sosial. Khususnya penelitian, Materi yang akan diajarkan sesuai pada K.D. 3.4 semester genap. Selain itu peneliti juga termotivasi karena pengimpementasian di lokasi penelitian, hanya terdapat dua penerapan media pembelajaran yang umum saja yaitu seperti Power Point dan Google Classroom belum ada penerapan menggunakan aplikasi *Prezi*, maka dari itu aplikasi *Prezi* nantinya menjadi penerapan yang perdana di pembelajaran tersebut. Atas dasar penjelasan diatas, maka peneliti memutuskan mengambil judul "Eksperimen: Media *Prezi* untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik tentang Kerajaan Islam di Indonesia". Penelitian ini diharapkan sejalan dengan Syaiful, Mardiansyah dkk., (2016) Melalui hasil penelitiannya mengutarakan penyajian dengan menggunakan teknik menarik mengakibatkan peningkatan hasil belajar, salah satunya dengan *Prezi*

Tujuan riset ini ada 2, yang pertama yaitu mengetahui ada atau tidak, perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pretest dengan Posttest akibat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Laboratorium YDWP UNESA. Kedua, yaitu untuk mengetahui seberapa besar efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Laboratorium YDWP UNESA

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti memilih menggunakan kuantitatif, Penelitian kuantitatif menurut Creswell (2013) menghendaki penjabaran tentang keberpengaruhan variabel satu sama lain. Kuasi Ekperimen menjadi pilihan peneliti untuk perihal metodenya. Selanjutnya, design design penelitian yang ditentukan dan dipilih oleh peneliti ialah hanya kelompok eksperimen saja tanpa kelompok

kontrol dan biasa dikenal dengan sebutan *One Group Pretest-Posttest* kelompok tersebut diberikan pretest posttest dan lebih dikenal dengan sebutan kelas eksperimen.

Tabel 1 bentuk desain eksperimen

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-test
Kelas eksperimen	$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : Hasil belajar siswa sebelum pengimplementasian media pembelajaran *Prezi*

X : pengimplementasian media pembelajaran *Prezi*

$O_2$  : Hasil belajar siswa setelah pengimplementasian media pembelajaran *Prezi*

Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) populasi ialah suatu area tertentu yang berkarakter dan berkualitas, bagi peneliti telah ditentukan sebagai bahan pelajaran dengan diakhiri suatu kepastian. Mulai kelas VII A sampai dengan B digunakan peneliti sebagai populasi SMP laboratorium YDWP Unesa Surabaya tahun ajaran Genap 2020/2021. Total keseluruhan siswa kelas VII A sebanyak 23 siswa sedangkan VII B sebanyak 22 siswa. Peneliti menentukan *Purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2017) *purposive sampling* yaitu suatu pengambilan sampel dengan mensyaratkan beberapa ketentuan sesuai kebutuhan peneliti. Maka dari itu kriteria yang harus dipenuhi unit sampel adalah sebagai berikut

1. Menghadiri dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh peneliti saat pembelajaran daring
2. Mengumpulkan hasil jawaban dari soal pilihan ganda pada saat *pretest* maupun *posttest* dilakukan.

Terdapat 2 lembar pengamatan dan penilaian dipilih sebagai instrumen dalam rangka pengukuran hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan antaranya memakai kelima panca indera manusia (observasi), pengumpulan bukti tertulis atau non tertulis (dokumentasi), dan Tes. Secara khusus instrumen dengan wujud tes soal adalah pilihan ganda A,B,C,D sebanyak 25 soal. Ketentuannya dengan skor tertinggi 100, siswa yang mengerjakan 1 soal salah mendapat 0 skor, sedangkan siswa yang mengerjakan 1 soal benar mendapat 4 skor. Pelaksanaan tes dilakukan dengan menyajikan *Google form* yang berisi 25 soal pilihan ganda yang harus dijawab siswa.

Untuk uji validitas data Priyatno (2014) menyatakan bahwa sebelum kuesioner disebar ke responden terlebih dahulu diukur kecermatannya dengan cara uji validitas. Kali ini peneliti bukan memakai kuesioner melainkan soal. Suatu uji instrumen soal dikatakan valid bilamana ditemukan detail terjadi dalam kenyataan lapangan memiliki persamaan dengan data yang diambil. Validitas diukur menitikfokuskan pada secara keutuhan memiliki hubungan diantara skor-skor dan butir-butir soal.

Sugiyono (2012) menuliskan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel ketika melahirkan hasil yang sama tetapi tetap dengan berpatokan dengan objek yang sama juga. Nilai reliabilitas bisa dilakukan dengan menetapkan nilai koefisien reliabilitas, metode *split-half* menjadi pilihan peneliti sebagai teknik dalam menguji reliabilitas sesuai dengan jumlah responden berjumlah ganda. Menurut Sarwono (2015) uji reliabilitas menggunakan skala *split half*, secara mendasar dilakukan pembagian butir soal menjadi 2 bagian yang berbeda lalu dihubungkan dengan rumus

hitung korelasi spearman brown aturannya apabila nilai korelasi  $\geq 0,8$  instrument dinyatakan reliabel.

Kesanggupan siswa untuk mengerjakan soal adalah fokus utama dalam menghitung kesukaran soal. Ketentuannya, jika soal tersebut masuk dalam kategori mudah dan sedang maka bisa dikatakan soal tersebut layak dipakai sebagai instrumen. Sebaliknya jika soal tersebut masuk dalam kategori sangat mudah ataupun sangat sukar maka bisa dikatakan soal tersebut tidak layak untuk dipakai sebagai instrumen. Cara menentukan kesukaran soal dapat dilihat pada output SPSS dengan cara mengetahui nilai Mean.

Daya beda soal bertujuan untuk menentukan atas sanggup atau tidak kemampuan soal dalam mengklasifikasikan kelompok sesuai dengan aspeknya terhadap ketidaksamaan yang terdapat dalam kelompok tersebut. Selain itu juga, tujuan pengujian ini yaitu sebagai alat untuk mengamati daya guna butir soal dalam mengklasifikasikan siswa berdasarkan kemampuannya.

Peneliti telah menentukan 3 uji yaitu uji normalitas uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pertama, uji normalitas dilaksanakan sebagai cara untuk melihat apakah normal atau tidaknya suatu hasil data. Pengujian dilakukan pada kelas eksperimen tepatnya berfokus pada hasil belajar menggunakan program SPSS versi 20, dengan menggunakan uji *shapiro wilk*. Menurut Singgih Santoso (2014) Data dikatakan berdistribusi normal (simetris) dalam uji Shapiro wilk, jika nilai Sig. 2 tailed  $> 0,05$ . Sebaliknya, apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  dapat dikatakan distribusinya tidak normal.

Uji homogenitas ialah dilaksanakan sebagai alat bantu untuk melihat perolehan data khususnya kelas eksperimen dapat dikatakan bervarians sama atau tidak. Pengujian menggunakan uji lavene dan dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 20. Jika nilai Sig  $> 0,05$  maka distribusi data homogen. Jika nilai Sig  $< 0,05$  maka distribusi data tidak homogen.

Peneliti menggunakan 2 macam, pertama uji berpasangan, dikatakan demikian karena data yang diuji dan dipilih berdasarkan objek yang sama. Maka dari itu peneliti nantinya memberi perlakuan pada satu objek penelitian dengan melakukan 2 perlakuan yang berbeda, tetapi peneliti tetap mendapatkan 2 data sampel tiap individunya meliputi data pretest maupun data posttest. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai antara hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* akibat pengaruh pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar. berikut disajikan rumusnya

$H_0$  = Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Prezi* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Laboratorium YDWP UNESA.

$H_a$  = Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Prezi* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Laboratorium YDWP UNESA.

Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Adapun kategori tafsiran nilai *N-gain* yaitu, berikut tabelnya

$$N-gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Hake dalam (Sundayana, 2014)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Coba Instrument

Perlunya kelayakan uji instrument sebelum digunakan untuk mengambil data. Sesuai dengan aturan wajib bahwa uji instrumen dilakukan bukan pada populasi melainkan selain populasi yang dianggap setara dan telah selesai belajar sub materi kerajaan-kerajaan islam dan peninggalan islam di Indonesia. Instrumen tes pada uji coba ini soal berjenis pilihan ganda terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu A, B, C, D total 25 soal. Tes ini diujikan ke 44 siswa kelas VII A-E di SMP 23 Surabaya (diluar populasi), dibagikan melalui *Google form*. Selanjutnya, diperoleh 3 uji sebagai berikut

Menggunakan uji validitas butir soal Program *SPSS* versi 20. untuk jumlah responden 44 r tabel nya sejumlah 0,297. Hasil dari uji validitas diperoleh ada 5 soal yang tidak valid yaitu 3,8,11,21,25 Maka dari itu. Sehingga yang tidak valid tak masuk pada uji reliabilitas.

Syarat uji reliabilitas ini adalah hanya poin soal yang valid saja, yang mana terdapat total yang valid 20 butir sedangkan 5 lainnya tidak valid. Sehingga data yang diolah hanya berjumlah 20 soal dari 25 soal. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, nilai koefisien Guttman Split-Half Coefficient adalah 0,925. Maka  $0,925 \geq 0,80$ . Sehingga disebutkan bahwa butir soal secara keseluruhan (gabungan) dinyatakan reliabel.

Uji ini bertujuan untuk mengkategorikan ke dalam sangat sukar, sedang, mudah dan sangat mudah. Merujuk pada 20 soal yang telah peneliti uji, membuktikan dimana dari 20 soal yang diuji pada *SPSS* versi 20, seluruhnya masuk dalam indeks kisaran 0,30 - 0,69 masuk kategori sedang

Sesudah pengolahan data di *SPSS* versi 20, terbukti dengan uji tersebut ada 2 soal yang masuk kategori cukup atas dasar DB 0,21 - 0,40 dan 18 soal yang masuk kategori baik atas dasar DB = 0,40- 0,709. Maka, seluruh soal yang telah diujikan dapat dikatakan bisa dipakai dan tidak perlu diubah

### Hasil Analisis Data

Setelah instrumen soal telah diuji, langkah selanjutnya, adalah uji analisis data tentang menganalisis data berbasis angka meliputi kategorik maupun numerik menggunakan berbagai teknik statistik. Tes yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda A,B,C,D Berikut dijelaskan uji normalitas, homogenitas, uji t, dan uji *n-gain*

Hasil uji normalitas menggunakan *SPSS* versi 20 berskala Shapiro wilk, setelah itu didapatkan data bahwa nilai sig. pretest sejumlah 0,058 dan nilai sig posttest sejumlah 0,149. Hasil tersebut membuktikan bahwa nilai pretest  $0,058 > 0,05$  dan nilai posttest  $0,149 > 0,05$ . Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig. sejumlah 0,922. Berdasarkan penghitungan itu maka sesuai dengan sig  $0,922 > 0,05$ .

### Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan homogen, yang mana telah diuji sebelumnya. Tujuan utamanya adalah melihat apakah ada perbedaan antara nilai pretest dengan nilai posttest akibat pengaruh media *Prezi* atau tidak ada pengaruh. Uji *paired sample t-test* menggunakan program *SPSS* versi 20. Berdasarkan hasil penghitungan *SPSS* diperoleh 3 output yaitu *paired sample statistic*, *paired sample correlation* dan *paired samples test*. Pada output *paired sample statistic* diperoleh mean nilai pretest sejumlah 53,47 sedangkan mean nilai posttest sejumlah 84,44.

Selanjutnya pada output *paired sample correlation* menunjukkan bahwa nilai koefisien *correlation* sejumlah 0,329 dengan nilai signifikansi sejumlah 0,050. Berikut output nya

Terakhir untuk output *paired samples test*, memaparkan nilai Sig.(2 tailed) senilai 0,00.

Uji ini Bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Prezi* terhadap hasil belajar. Dari uji *n-gain* 36 siswa kelas VII SMP Laboratorium YDWP Unesa terhadap pretest

dan posttest, diperoleh nilai minimum *n-gain* (%) yaitu 0%, nilai maksimum *n-gain* (%) yaitu 100% dan nilai Mean *n-gain* (%) sejumlah 59,73 %. Berikut dibawah ini outputnya,

## PEMBAHASAN

Peneliti mengolaborasikan *Prezi* dengan google meet sesuai dengan kebijakan antara kelas VII dengan guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP laboratorium YDWP Unesa yang mana menggunakan google meet sebagai aplikasi video conference. Kaitan *Prezi* dengan materi kerajaan islam dan peninggalan islam adalah peneliti menjelaskan materi kerajaan islam dikolaborasikan dengan desain presentasi berbantu dengan gambar peta buta berformat png untuk membantu menjelaskan lokasi kerajaan dengan memberikan semacam titik/dot untuk menandai letak kerajaan yang akan di jelaskan, dengan begitu lokasi kerajaan tidak hanya dipaparkan dengan narasi saja. Materi kerajaan islam dan peninggalan islam dengan isi materi menjelaskan 8 kerajaan islam dan 7 macam peninggalan islam telah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran *Prezi* yang mana tidak akan menbuthkan slide- slide yang banyak tetapi menggunakan ZUI (zooming user interface), maka dalam pembuatan materi tidak butuh banyak slide. Salah satu kelebihan *Prezi* yang memiliki fitur menampilkan wujud/rupa presenter dengan tampilan materi di sampingnya, sumbangsihnya bagi pembelajaran ips sangat membantu saat penyampaian materi dengan ceramah sehigga tampilan dalam google meet diharapkan mampu menyerupai keadaan di kelas saat offline yang mana guru ceramah di depan kelas dengan materi di proyektor

Peneliti mengambil sampel sebanyak pada 36 siswa kelas VII SMP laboratorium YDWP Unesa, dimana kelas A siswanya bertotal 17 dan kelas B siswanya bertotal 19, yang belum memperoleh materi. Pembelajaran dilakukan secara daring melalui *google meet* yang dilaksanakan pada pukul 10.00, dengan melakukan kolaborasi antara media pembelajaran *Prezi* dengan *google meet* melalui aplikasi *Prezi Video*. Sebelum pembelajaran berlangsung dilakukan pretest lalu diakhiri dengan posttest pada akhir pembelajaran. Sebelum soal diujikan pada sampe, terlebih dahulu diuji coba pada luar populasi yaitu pada kelas VII di SMPN 23 Surabaya. Tes dibagikan melalui *google form* dengan link yang dibagikan di kolom komentar *google meet*.

Setelah itu uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil output *SPSS* uji normalitas menunjukkan nilai pretest  $0,058 > 0,05$  dan nilai posttest  $0,149 > 0,05$ , simpulannya baik pretest maupun posttest berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji prasyarat homogenitas, berdasarkan hasil yang dilakukan, bahwa nilai sig menunjukkan  $0,922 > 0,05$ . Sehingga dapat diambil kesimpulan data bersifat homogen.

Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig.(2 tailed)  $0,00 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Prezi* dalam meningkatkan hasil belajar. Sepaham dengan tulisan Meidina & Rizal (2019) menyatakan dari t-tabel ( $3,803 > 2,010$ ), Kesimpulannya, terdapat perbedaan akibat pengaruh media pembelajaran *Prezi* terhadap nilai pembelajaran. Menurut Yudhi Munadi (2013) fungsi media pembelajaran salah satunya yaitu fungsi psikologis sehingga terjadi peningkatan suatu hasil belajar khususnya pada aspek kognitif. Hasil belajar (kognitif) yang menjadi fokus utama penelitian ini tepatnya yaitu tingkat pemahaman (C1) yang mana mengaruskan siswa sebagai pengingat ulang dari sebuah kebenaran-kebenaran sederhana. Menurut Rusman (2012), faktor yang bisa mempengaruhi salah satunya dari faktor eksternal tepatnya pada faktor instrumental, yang mana adalah sebuah faktor dengan atas dasar penggunaanya dibuat untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan. sesuai dengan penelitian ini yang merancang media pembelajaran *Prezi* diatur sedemikian menarik, efektif, dan praktis agar terciptanya peningkatan hasil belajar siswa. Kaitannya dengan hasil penelitian pada output descriptive menunjukkan nilai mean sejumlah 59,73% merujuk pada tabel efektivitas *n-gain* nilai mean tersebut masuk dalam kategori cukup efektif. Berpatokan pada penghitungan *n-gain score* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Laboratorium

YDWP UNESA. Sejalan dengan Egi Nuryadin dkk. (2018) dengan terjadi peningkatan *n-gain* bermanfaat positif, dikarenakan media ini dapat diajarkan pada C1, C2 dan C3.

## SIMPULAN

Eksperimen: Media *Prezi* untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik tentang Kerajaan Islam di Indonesia dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen berisi siswa yang hadir pada pembelajaran daring tanggal 28 Mei 2021. Penelitian ini dilakukan pretest dan posttest Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan pengolahan data menggunakan SPSS versi 20, bersumber pada data tersebut, terlihat selisih perbedaan nilai mean yang bermakna ada pengaruh saat fase pretest dan posttest, atas dasar nilai posttest mean sejumlah 84,44, mengalami peningkatan sejumlah 30,97 setelah sebelumnya pretest memperoleh nilai mean 53,47 sedangkan pada output *paired samples test* mendapatkan hasil nilai Sig. (2 tailed)  $0,00 < 0,05$  Artinya Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Prezi* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Laboratorium YDWP UNESA.

Setelah terlihat ada pengaruh, selanjutnya melihat seberapa besar efektifitas dengan uji *n-gain* score. Nilai *n-gain* score yang menunjukkan nilai 59,73%, berdasarkan tabel tafsiran efektivitas *n-gain* nilai tersebut masuk dalam kategori cukup efektif artinya penggunaan media *Prezi* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Laboratorium YDWP UNESA. merujuk pada seluruh hasil penelitian yang dilakukan diatas, maka peneliti mengusulkan bahwa perlunya penggunaan dan pemanfaatan software *Prezi* untuk digunakan sebagai variasi sebagai media belajar lain selain misalnya ceramah dan powerpoint sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed) Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 61-77.
- Mardiansyah, M., S., & Basri, M. (2016). Pengaruh Media Presentasi *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 1-12.
- Meidina, R., & Rizal, F. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi bangunan di Kelas X TGB SMKN 5 Padang. *CIVED Jurusan Teknik Sipil*, 1-7.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nuryadin, E., & Taman, M. Z. (2018). Pengaruh Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia (Studi Eksperimen Di Kelas Viii Smp Negeri 20 Kota Tasikmalaya). *Bio Education*, 82-29.
- Priyatno, D. (2014). *Mandiri Belajar Analisis Data dengan Spss*. Yogyakarta: Mediakom.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, S. (2014). *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Sarwono, J. (2015). *Rumus Rumus Populer dalam SPSS 22 untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, T. (2019). *Revitalisasi Pendidikan IPS di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.