

**PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *PREZI*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 4  
SUNGGUMINASA**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Sarjana pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

**Faizal**

**NIM 1053 12247 15**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"  
(QS. Al - Baqarah: 153)

"Allah tak membebani seorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"  
(QS. Al - Baqarah: 286)

"Jadikan Setiap tempat Adalah Sekolah, setiap Orang Adalah Guru"

Start Everythings with *Bismillah*  
Mulailah segala sesuatu dengan *Bismillah*

Ku persembahkan karya ini untuk :  
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,  
atas keiklasannya, bantuan, dan doanya dalam  
mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan



## ABSTAK

**Faizal**, 2019. *Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Sungguminasa*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn. Sida dan Pembimbing II Abd. Hamid Mattone.

Masalah utama dalam penelitian ini apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Sungguminasa. Penelitian ini bertujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Sungguminasa sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan interview (wawancara) dan kuesioner (angket). Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui uji validitas dan uji realibilitas dengan dengan perhitungan manual, rumus yang digunakan dalam menguji validitas adalah korelasi *product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis angket respon siswa terhadap pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi*, memperhatikan nilai KD sebesar 43% dan nilai  $R_{XY} = 0,652$  (cukup), maka  $H_a$  yang menyatakan jika  $t_{hit} > t_{tab} = H_a$  diterima dan  $t_{hit} < t_{tab} = H_o$  ditolak. Dengan hasil bahwa penelitian ini menunjukkan nilai  $r_{xy}$ , maka hipotesis kerja  $H_a$  yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 4 Sungguminasa diterima.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Prezi*, Minat Belajar

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, aamiin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Sunggumisa”, begitu banyak saran dan masukan baik berupa tenaga, motivasi, pikiran dan materi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada mereka yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan hati dan kerendahan hati saya mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua saya Muslimin dan Hj. Sitti Halija yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan doa dalam penyusunan skripsi ini, serta terima kasih atas kasih sayang yang tiada henti yang kalian berikan selama ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan. Serta Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd. Sebagai pembimbing I dan Drs. H. Abd. Hamid Mattone, M.Si. Sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat di selesaikan.

Penulis juga menghanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak/Ibu dosen atas segala arahan, petunjuk dan jasanya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak sekolah yaitu Bapak H. Zainal, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Sungguminasa, Ibu Dra. Tenriawaru, M.Pd. sebagai guru pembimbing Bapak Ibu Guru, Staf Tata Usaha, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi selama penelitian.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh teman-teman seperjuangan kelas C teknologi pendidikan angkatan 2015 berjuang bersama menyelesaikan studi bersama, teman teman Magang III yang selalu memberikan keritikan dan sarannya. Tak lupa pula kepada seluruh pihak yang terkait yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa mengadakan, melaksanakan, dan mengarahkan selama proses penyusunan skripsi ini.

Tak lupa ucapan terima kasih banyak kepada saudara seperjuangan saya Andi Muhammad Hairil dan Randy Dualolo yang juga banyak membantu saya dalam penyusunan sampai tersesainya skripsi ini.

Tidak ada yang sempurna di muka bumi ini, kecuali Allah SWT. Oleh karena itu, apa yang penulis sajikan dalam skripsi ini sesungguhnya masih jauh

dari kesempurnaan. Saran dan kritik yang sifatnya membangun senantiasa penulis nantikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Juli 2019  
Penulis

Faizal  
10531224715



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Penelitian yang Relevan .....	7
2. Pengaruh.....	10
3. Media.....	10

4. Pembelajaran.....	28
5. Prezi.....	30
6. Minat .....	35
7. Pendidikan Kewarganegaraan.....	36
B. Kerangka Pikir .....	40
C. Hipotesis.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Desain Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel.....	43
D. Defeinisi Operasional Penelitian.....	45
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Analisis Deskriptif.....	50
2. Analisis Korelasi.....	54
B. Pembahasan.....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	

RIWAYAT HIDUP.....



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi.....	43
3.2 Sampel Populasi.....	44
4.1 Hasil Perhitungan Responden Angket .....	55
4.2 Interpretasi Data.....	57



## DAFTAR GAMBAR

2.1	Fungsi Media pembelajaran.....	16
2.2	Landasan Pemanfaatan Media Pembelajaran .....	22
2.3	Kriteria Memilih Media pembelajaran .....	25
2.4	Pertimbangan Memilih Media pembelajaran .....	27
2.5	Kerangka Pikir.....	40
3.1	Desain Penelitian .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner (Amgket) .....	64
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	66
Lampiran 3 : Tabel nilai r product moment .....	73
Lampiran 4 : Hasil Responden Kuesioner pertanyaan 1-10 (X).....	74
Lampiran 5 : Hasil Responden Kuesioner pertanyaan 11-20 (Y).....	75
Lampiran 6 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	77



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Mulyasana (2013:4) pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui proses bimbingan, latihan, dan pengajaran yang bertujuan untuk mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku..  
Sumaatmadja dan Kuswaya

Wihardit (2007:2.32) menarik kesimpulan sebagai berikut, makin meluas dan meningkatnya proses globalisasi dalam segala aspek kehidupan, karena adanya perangkat yang menjadi mediana. Perangkat tersebut meliputi perangkat lunak seperti Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (IPTEK), serta perangkat keras yang meliputi alat transportasi dan komunikasi. Perkembangan, kemajuan dan pemanfaatan perangkat keras (transportasi, komunikasi), tidak dapat dipisahkan dari perkembangan, kemajuan dan penerapan IPTEK, demikian juga sebaliknya. Di antara perangkat lunak dengan perangkat keras, terdapat hubungan fungsional yang saling mempengaruhi.

Sudjana dan Ahmad Rivai (2003:57) sedangkan dari perkembangan sejarahnya, teknologi pengajaran kaya dengan batasan-batasan dan model-model pengembangan sistem pengajaran. Sekalipun batasan tentang teknologi pengajaran, model-model dan teori-teorinya yang dikemukakan itu sudah tidak cocok lagi dengan masa kini, masih tetap penting untuk memperlihatkan perkembangan pemikiran dan pengertian yang dipergunakan dalam konsep teknologi pengajaran.

Darmawan (2012:54) dalam terminologi teknologi pembelajaran konsep pembelajaran berbasis komputer atau CBI (*Computer Based Instruction*). Dalam hal ini computer tidak hanya makna sebagai ilmu yang harus dipelajari siswa (*computer as science*), tetapi komputer sebagai alat yang membantu untuk mempelajari berbagai materi pelajaran (*computer as tools*). Dalam sistem yang lebih kompleks, TI mengintegrasikan program computer berbasis internet sehingga lahir, *e-book, e-learning, e-journal, e-edictionary, e-lab* dan sebagainya.

Arsyad (2002:3) mengemukakan bahwa kehadiran media dalam proses belajar mengajar dapat memotivasi siswa untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut di mengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Sanjaya (2008:203) menyatakan siswa akan lebih kongkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata, dan melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa dapat secara berhubung dengan yang dipelajari; sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat *tape recorder, lambing visual, lambing verbal*. Memerhatikan kerangka pengetahuan ini maka kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting.

Karwati dan Donni (2014:224), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik (ataupun sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Sungguminasa Kelas VIII, minat yang ditunjukkan siswa pada waktu pembelajaran PPKn yang tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru, sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif.

Fasilitas pendidikan yang dimiliki oleh SMP Negeri 4 Sungguminasa cukup mendukung. Namun di SMP Negeri 4 Sungguminasa pembelajaran yang di digunakan rata-rata menggunakan metode konvensional/ceramah. Pembelajaran yang bervariasi, menarik perhatian siswa dan memperjelas pesan belajar bila menggunakan media.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sungguminasa kelas VIII, pada waktu kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi pelajaran secara klasikal dengan metode ceramah, pemberian tugas dan latihan, dan kegiatan tanya jawab. Hal ini cenderung membuat siswa jemu atau bosan yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Padahal, jika siswa mempunyai motivasi untuk belajar sangatlah bermanfaat untuk menguasai materi pelajaran, khususnya mata pelajaran PPKn. Minat ini sangat penting dalam proses belajar, baik minat yang berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun motivasi dari luar (ekstrinsik). Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi berbeda-beda.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk menggunakan *prezi* sebagai media pembelajaran, dengan menyusun sebuah penelitian berjudul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Minat Belajar Siswa”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Sungguminasa?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Sungguminasa.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Teoritis:

- a. Bagi akademis/lembaga pendidikan, sebagai informasi tentang pentingnya penggunaan media *prezi* terhadap pembelajaran
- b. Bagi Kepala Sekolah, dapat mempertimbangkan media pembelajaran yang berbasis IT untuk pengembangan kualitas pendidikan di sekolah.
- c. Bagi Pengajar, menjadi bahan informasi dalam mengembangkan media yang berbasis IT, khususnya media presentasi yang inovatif dan kreatif.
- d. Bagi Siswa, dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa lewat minat dan motivasi belajar dengan menggunakan media presentasi *prezi*.

### 2. Praktis :

- a. Bagi pengajar, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih efektif dalam mengajar di kelas.
- b. Bagi siswa, agar lebih semangat dan termotivasi dalam belajar karena dikenalkan dengan hal baru yaitu dengan media pembelajaran *prezi*.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Pustaka

#### 1. Penelitian yang relevan

- a) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sarifah (2014) 26 Makassar dengan judul “Pengaruh media animasi 3D terhadap peningkatan Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar”. Dengan metode penelitian eksperimen (*true eksperiment design*). Hasil penelitian mengenai perbedaan Minat belajar dengan menggunakan media animasi dengan tidak menggunakan media animasi 3D pada SMPN 26 Makassar, di simpulkan bahwa. Hasil pembelajaran rangka, otot dan sandi pada manusia pada mata pelajaran IPA di kelas VIII3 dan VIII5 di SMPN 26 Makassar berdasarkan tes posttest pertama diajar tidak menggunakan media animasi 3 Dimensi dalam kategori cukup. Akan tetapi setelah diajar dengan media animasi 3 Dimensi berdasarkan post tes kedua maka hasil pembelajaran rangka otot dan sandi pada manusia mengalami peningkatan, yaitu hasil tes kedua dengan nilai rata-rata sangat baik.
- b) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Ikwanuddin Al Fatakh (2010) di SMAN 1 Parung, Bogor. Dengan judul “pengaruh penggunaan media animasi terhadap Minat belajar siswa pada konsep asam basa terintegritasi Nilai”. Dengan metode penelitian eksperimen yang digunakan adalah Nonrandomized Control-Group Pretes-Postest Design (Pretest-Postest kelompok control tidak random) yaitu mendapatkan kelompok kelas terdiri dari kelompok eksperimen dan

kelompok control yang tidak pilih secara acak. Menyimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada mata pelajaran kimia menggunakan animasi pada konsep asam-basa terintegrasi nilai terhadap Minat belajar siswa pada kelas XIA di sekolah SMA Negeri 1 Parung.

- c) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Egi Nuryadin (2018) di SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya. Dengan judul penelitian “pengaruh media *prezi* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia”. Dengan metode penelitian *true eksperimental* menggunakan *teknik clutr random sampling* sebanyak 2 kelas. Menyimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan media *prezi* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.
- d) Dalam Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ari Suharjanto, Hery Sawiji, Tutik Susilowati (2013). Dengan judul penelitian Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan *Software Prezi* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar pada siswa Kursus Komunikasi menggunakan Perangkat Lunak *Prezi* di Siswa Kelas XI AP 2 SMK Murni 2 dari Surakarta pada Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Objeknya adalah siswa kelas XI AP 2 SMK Murni 2 Surakarta yang terdiri dari 22 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam kolaborasi antara guru kelas dan

peneliti, dan dengan melibatkan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian prosedur termasuk: (1) identifikasi masalah, (2) persiapan tindakan, (3) tindakan pengaturan rencana, (4) implementasi tindakan, (5) observasi, dan (6) laporan penulisan. Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: (1) perencanaan, (2) akting, (3) mengamati dan menafsirkan, dan (4) menganalisis dan merefleksikan. Setiap siklus dilakukan dalam empat pertemuan; setiap siklus memiliki durasi 6 x 45 menit. Mempertimbangkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi penggunaan perangkat lunak *prezi* dapat meningkatkan minat belajar Kursus Komunikasi di Kelas XI AP 2 SMK Murni 2. Itu tercermin pada indikator berikut: (1) kenikmatan siswa dalam menghadiri pembelajaran meningkat dari 41,82% sebelum pengobatan menjadi 62,73% setelah perawatan pertama dan untuk 88,41% setelah perlakuan kedua, (2) minat siswa untuk menghadiri pembelajaran meningkat dari 43,64% sebelum perawatan menjadi 63,18% setelah perawatan pertama dan untuk 86,59% setelah perlakuan kedua, (3) perhatian siswa dalam menghadiri belajar meningkat dari 47,73% sebelum pengobatan menjadi 62,50% setelah perawatan pertama dan hingga 85,45% setelah perawatan kedua, dan (4) keterlibatan siswa dalam menghadiri pembelajaran meningkat dari 55,23% sebelum pengobatan menjadi 66,14% setelah pengobatan pertama dan 88,18% setelah pengobatan kedua. Peningkatan seperti itu terjadi setelah guru melakukan upaya-upaya berikut: (1) guru

dapat melakukannya mengoperasikan, mengembangkan dan menerapkan perangkat lunak *prezi* dengan baik dalam pembelajaran, dan (2) guru menyadari perlunya melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran di Indonesia untuk mengatasi kelemahan dan untuk mencegah mereka terjadi lagi di Internet proses pembelajaran selanjutnya.

e) Dalam Skripsi Penelitian yang di lakukan oleh Selly Rosalia Pertiwi (2014). Dengan judul Keefektifan Penggunaan Multimedia *Prezi* Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 1 Muntilan Magelang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang antara yang diajar dengan menggunakan multimedia *Prezi* dan yang diajar dengan media konvensional, (2) keefektifan penggunaan multimedia *Prezi* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment dengan pre- post-test control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang sebanyak 255 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *simple random sampling*. Berdasarkan pengambilan sampel diperoleh kelas XI IPA 4 (32 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 1 (31 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Uji validitas menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Data dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan  $t_{hitung} = 2,267$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,999$  dengan taraf

signifikansi 0,05 dan  $db = 61$ . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar antara yang diajar dengan menggunakan multimedia *Prezi* dan yang diajar dengan media konvensional. Bobot keefektifannya adalah 8,9%. Nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 12,000 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 11,242. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *Prezi* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

## 2. Pengaruh

WJS. Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardaminta:731).

Bila ditinjau dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh terhadap apa yang ada di sekelilingnya”.

## 3. Media

### a. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ”*medius*” yang secara harfiah media dapat dipahami sebagai tengah, perantara atau pengantar, dalam hal ini media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan.

Puput Fathurrohma (2007: 65) dalam aktivitas pembelajaran,

media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan kedalam proses pembelajaran, media yang digunakan kedalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas hasil belajar apabila integrasi kata dan gambar dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara diorganisasikan secara baik, spesifik dan jelas (Azhar Arsyad, 2010: 23).

Selaras dengan pendapat di atas Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab berasal kata "*wasaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti '*tengah*', pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab media disebut '*wasail*' bentuk *jama'* dari kata '*wasilah*' yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Yudhi Munadi, 6 : 2010).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suaranya yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pelajar mempelajari bahan ajar. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.

Media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Yudhi Munadi, 8 : 2010)

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2013).

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2013).

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Seel dan Richey mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu, (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audiovisual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dikelompokkan dalam dua kategori luas, sebagaimana dikatakan Seels dan Glasgow (Dalam Arsyad 2010:6) yaitu :

1) Pilihan media tradisional :

- a) Visual diam yang diproyeksikan, seperti *over head*, *filmstrip*, dll.
- b) Visual yang tak diproyeksikan, seperti poster, grafik, diagram, dll.
- c) Audio, seperti rekaman piringan, dll.
- d) Penyajian multimedia, seperti video, film, televisi.
- e) Cetak, seperti buku teks, modul, majalah, dll.
- f) Penyajian multimedia, seperti slide plus suara.
- g) Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h) Realia, seperti benda manipulatif (boneka, peta)

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi, dan kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis *mikroprocessor*, seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, *compact video disc*.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu sekali anda camkan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

Memahami arti media secara umum belum bisa di ketahui secara pasti sesuai dengan pembahasan diatas bahwa media memiliki arti multi makna yang menafsirkan media sesuai dengan fungsi, tujuan dan bentuknya. Dalam memahami pengertiannya, media biasanya dikelompokkan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dikehendaki seperti media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri secara umum merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media sebagai alat yang digunakan baik berupa media audio, visual dan maupun yang berbentuk audio visual, agar materi yang disampaikan dapat diterima lebih baik dan cepat dipahami.

Dari pendapat beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki arti yang kompleks yang dapat diartikan secara luas sebagai material atau kejadian yang dapat membentuk

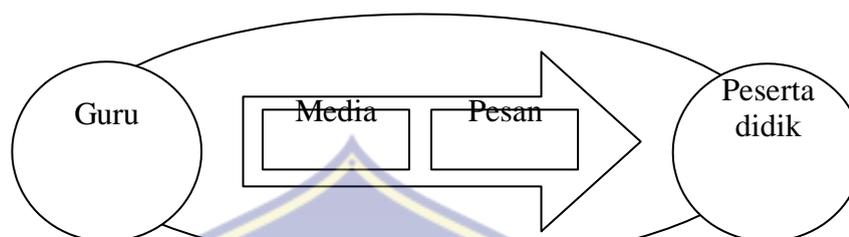
perubahan sikap tingkahlaku siswa dapat pula diartikan sebagai benda yang berupa alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Perbedaan arti media secara luas dan sempit memiliki pandangan yang berbeda, disatu sisi media lebih mengarah pada pembentukan sikap dan proses serta hasil ketika menggunakan media sedangkan disisi lain media diartikan sebagai alat berupa benda yang digukan. Pada umumnya di masyarakat media biasanya dianggap dan di artikan sebagai tempat atau alat yang memberikan informasi berupa peristiwa atau kejadian yang dianggap perlu untuk diketahui. Dalam pendapat diatas khususnya pengertian media pembelajaran secara luas dan sempit sebenarnya memiliki satu tujuan yaitu agar terjadi perubahan sikap berupa pengetahuan maupun keterampilan bagi masyrakat dan siswa.

Pengajar (guru) bukan sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran yang secara penuh mengisi pengetahuan bagi siswa. Memindahkan pengetahuan yang dimiliki layaknya sebuah botol kosong kemudian diisi dengan air lalu ditutup, melainkan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang dimiliki. Dan pendidik (guru) tidak hanya berperan untuk mengajarkan ilmu-ilmu pasti, tetapi dituntut juga untuk memberikan pengetahuan yang bersifat moral dan keagamaan serta menjadi contoh atau panutan.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan model

adalah prosedur untuk membantu peserta didik menerima dan mengelola informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Ilustrasi kalimat tersebut disajikan dalam gambar 2.1



**Gambar 2.1**  
**Fungsi Media Pembelajaran**

Selain itu, fungsi media pembelajaran dapat diidentifikasi dari kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran. Tiga kelebihan media pembelajaran antara lain adalah :

1) Kemampuan Fiksatif

Kemampuan fiksatif dapat dipahami sebagai kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan, dan pada saat dibutuhkan dapat digunakan kembali.

2) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dapat dipahami sebagai kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran. Misalnya ukurannya dapat dirubah ataupun

penyajianya dapat dilakukan berulang-ulang.

### 3) Kemampuan Distributif

Kemampuan distributif dapat dipahami sebagai kemampuan media dalam menjangkau target audien (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu kali penggunaan. Misalnya memanfaatkan siaran TV atau radio (Karwati dan Priansa, 2015: 225).

Adapun fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, menurut Puput Fathurrohman, diantaranya:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 4) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- 5) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar.
- 6) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.
- 7) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Puput Fathurrohman, 2007: 67).

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat menimbulkan gairah dan rasa ketertarikan siswa dalam belajar sehingga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan,

mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Nana Sudjana, 2011: 2) .

d. Landasan Pemanfaatan media Pembelajaran

Landasan pemanfaatan media pembelajaran terdiri dari empat perspektif utama, yaitu landasan psikologis, teknologi, empirik dan filosofis. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1) Landasan Psikologis

Belajar merupakan proses yang kompleks dan unik karena melibatkan aspek kepribadian peserta didik, baik secara fisik maupun mental. Keterkaitan seluruh aspek kepribadian tersebut akan nampak

dari perilaku belajar peserta didik. Perilaku belajar sifatnya unik, artinya perilaku yang terjadi pada peserta didik yang satu belum tentu berlaku bagi peserta didik yang lainnya. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh gaya belajar (visual vs auditorial), gaya kognitif (*field independent vs field dependent*), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual dan lain sebagainya yang dapat dicirikan melalui karakteristik peserta didik secara individu. Kajian psikologi menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.

## 2) Landasan Teknologi

Penerapan teknologi dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan karakteristiknya. Teknologi bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan desainnya, produksi, evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya dan akhirnya menggunakannya, baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas lagi (diseminasi).

Jadi, dalam kaitannya dengan teknologi, media pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari alternatif pemecahannya, mengevaluasi, serta memutuskan alternatif pengelolaan pemecahan, masalah dalam situasi dimana

kegiatan belajar mengajar berlangsung. Komponen penting dari penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah terkait dengan pesan yang ingin disampaikan, orang, bahan, media, peralatan, teknik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

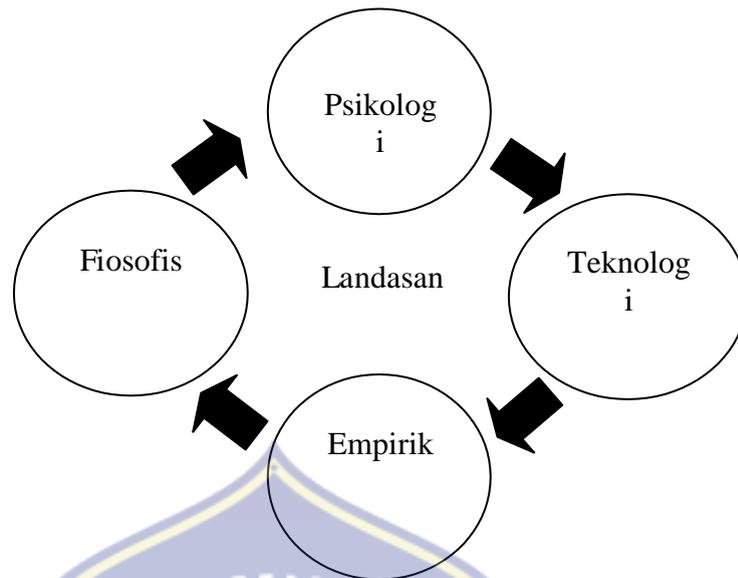
### 3) Landasan Empirik

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Artinya, peserta didik akan mudah dalam belajar jika ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media peserta didik yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru/pengajar. Akan lebih tepat dan menguntungkan peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan hanya dilandasi faktor kesukaan guru, tetapi juga perlu mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik peserta didik, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media pembelajaran itu sendiri. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual peserta didik menjadi semakin optimal.

#### 4) Landasan Filosofis

Terdapat perdebatan dua pandangan, yang pertama berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan dehumanisasi, sedangkan pandangan kedua berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran justru akan memudahkan pandangan tersebut tidak berlarut diperdebatkan, yang penting diperhatikan justru bagaimana pandangan guru terhadap peserta didik sebagai manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Di samping itu, persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Karwati dan Priansa, 2015: 226-229). Disajikan dalam gambar 2.2



**Gambar 2.2**  
**Landasan Pemanfaatan Media Pembelajaran**

e. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Tidak ada satu media pembelajaran tunggal yang paling unggul untuk semua tujuan pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu.
- 2) Media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, sehingga media bukan hanya sekedar alat bantu guru dalam mengajar, namun juga merupakan bagian terpenting yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran apapun yang akan digunakan hendaknya bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudahan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan acuan utama pemilihan dan penggunaan media

pembelajaran.

- 4) Penggunaan beberapa media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejatinya ditujukan sebagai media yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif.
- 5) Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajara, bukan hanya didasarkan atas kesenangan pribadi guru.
- 6) Penggunaan beberapa media pembelajaran sekaligus akan dapat membingungkan peserta didik jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan multimedia bukan berarti bahwa guru harus menggunakan media pembelajaran secara sekaligus, namun disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- 7) Kebaikan dan keburukan media pembelajaran tidak bergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya. Media pembelajaran yang kongkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena kerumitannya, tetapi media pembelajaran yang abstrak dapat pula memberikan pemahaman yang tepat bagi peserta didik. (Karwati dan Priansa, 2015: 229-230).

f. Kriteria dan Aspek Penting Memilih Media Pembelajaran

Media merupakan perangkat lunak atau alat yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu mempercepat proses penyajian materi pembelajaran yang disampaikan di kelas. Sejumlah kriteria yang perlu dipertimbangkan adalah:

#### 1) Kemudahan untuk Mengakses dan Menggunakannya.

Kemudahan untuk mengakses dan menggunakan menjadi pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Misalnya, guru ingin memanfaatkan penggunaan media internet. Pertanyaannya: apakah jaringan internet telah tersedia di sekolah?

#### 2) Biaya

Penggunaan media teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran biasanya membutuhkan biaya yang cukup besar, baik dalam pengadaan peralatannya, perawatannya, maupun pada saat peng-*upgrade*-an peralatannya agar sesuai dengan perkembangan jaman. Untuk itu, penggunaan media teknologi dan informasi perlu disesuaikan dengan ketersediaan anggaran di sekolah.

#### 3) Fasilitas yang Tersedia

Guru harus mampu mengorganisasikan proses pembelajaran dengan tepat melalui pemanfaatan ketersediaan fasilitas yang ada di kelas. Penggunaan media pembelajaran perlu didukung oleh ketersediaan fasilitas yang memadai di sekolah.

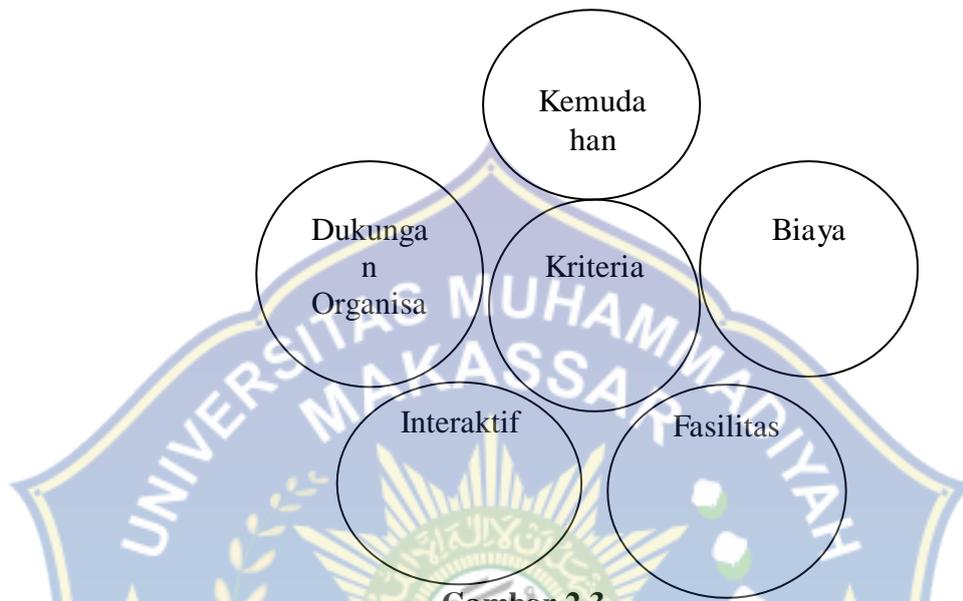
#### 4) Media Interaktif

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas antara guru dengan peserta didik.

#### 5) Dukungan Organisasi

Organisasi yang mendukung dan memfasilitasi media pembelajaran secara optimal, biasanya akan lebih maju ketersediaan media pembelajarannya (Karwati dan Priansa, 2015: 230-232).

Ilustrasi kalimat tersebut disajikan dalam gambar 2.3



**Gambar 2.3**  
**Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Guru merupakan ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa peserta didiknya kepada tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, guru harus mampu mempertimbangkan beberapa pengaruh aspek penting terkait dengan keputusannya untuk menggunakan media pembelajaran.

#### 1) Perbedaan Individu

Peserta didik satu dengan yang lainnya memiliki kemampuan

belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan inteligensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan peserta didik untuk belajar. Tingkatan kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik.

## 2) Motivasi

Motivasi merupakan faktor penting yang menghasilkan sikap dan perilaku yang ditampilkan peserta didik dalam belajar. Untuk itu, kebutuhan, minat, atau keinginan belajar dari peserta didik perlu diutamakan sebelum guru memberikan tugas dan latihan. Oleh karena itu, penggunaan media dapat memberi stimulus kepada peserta didik agar mereka termotivasi untuk belajar lebih giat dan terfokus sehingga mampu mencapai tujuan pendidikan seperti apa yang diharapkan.

## 3) Emosi

Pembelajaran yang mengakibatkan munculnya emosi dan perusahaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen dalam perancangan media pembelajaran agar hasil yang diharapkan menjadi lebih optimal.

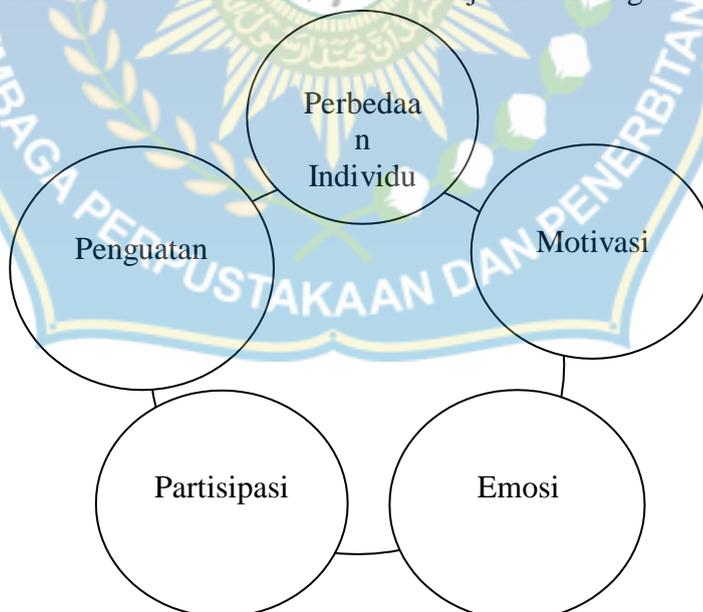
## 4) Partisipasi

Agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, maka

peserta didik harus menginternalisasi informasi secara utuh, yang tidak sekadar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan partisipasi yang aktif dari peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat dirangsang menggunakan media pembelajaran yang tepat.

#### 5) Penguatan

Apabila peserta didik berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku yang akan ditampilkan oleh peserta didik di masa yang akan datang (Karwati dan Priansa, 2015: 232-233). Oleh karena itu pentingnya memerhatikan aspek pengaruh media mengenai penguatan dalam memilih media pembelajaran, agar dalam memilih media tidak terjadi kesalahan. Ilustrasi kalimat tersebut disajikan dalam gambar 2.4



**Gambar 2.4**  
**Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran**

#### 4. Pembelajaran

##### a) Pengertian Pembelajaran

Pengertian Pembelajaran Pembelajaran terjemahan dari kata “*instruction*” yang berarti *self instruction* dan *external instruction*. Pembelajaran yang eksternal datangnya dari guru yang disebut “*teaching*” atau pengajaran. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran yang berupa aturan/ketentuan dasar yang bila dilakukan secara konsisten akan efektif atau sebaliknya. Pembelajaran yang berorientasi bagaimana perilaku guru yang efektif mendeskripsikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan yang kondusif agar menjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik (*behavioristik*).

Hamalik (2005:57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi: unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari peserta didik, guru & tenaga lainnya, misal tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, *slide film*, audio & video tape.

Dari uraian di atas peneliti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan pengelolaan lingkungan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar mampu belajar optimal sehingga

menghasilkan perubahan perilaku yang diinginkan serta menekankan pada terjadinya perubahan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran tersebut.

b) Ciri-ciri Pembelajaran

Yang menjadi ciri-ciri dalam pembelajaran Hamalik

(2005:66) yaitu:

- 1) rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
- 2) kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan
- 3) tujuan sistem pembelajaran. Dalam pembelajaran memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai oleh guru.

c) Tujuan Pembelajaran

Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan dan diapresiasi. Berdasarkan mata pelajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri ialah sumber utama tujuan bagi peserta didik dan mereka harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna.

Tujuan (goal) adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan pilar untuk menyediakan

pengalaman-pengalaman belajar. Suatu tujuan pembelajaran sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut;

- 1) Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya: dalam situasi bermain peran.
- 2) Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati,
- 3) Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.

## 5. *Prezi*

*Prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis *online* maupun *offline* selain untuk presentasi *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi ide bagi pengguna diatas kanvas kosong, seperti membentuk peta konsep atau *mind-map*.

Enterprise (2013:115) menyatakan bahwa “*prize* memiliki prinsip presentasi yang berbeda, mampu menyajikan presentasi lewat pendekatan *futuristic* seperti film-film masa depan menawarkan konsep presentasi non linear” *prezi* digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linear artinya materi yang ditampilkan tidak lagi saling terpisah sebaliknya materi yang dibuat ditampilkan dalam satu lembar kanvas yang utuh karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka.

*Prezi* bukan hanya mampu membuat presentasi yang berbentuk linear tetapi dapat pula membuat presentasi dalam bentuk non linear yaitu

presentasi terstruktur seperti presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi non-linear. Pada *prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas satu kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relative dan posisi antara semua objek presentasi dan dapat mengitaris serta menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linear, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah di tentukan sebelumnya.

Prayoga (2013) menyatakan bahwa “*prezi* adalah salah satu *software* pembuatan *slide* presentasi secara *online*, memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi dalam pembuatan *slide* presentasi”. Misi yang dimiliki oleh *prezi* yaitu untuk membuat berbagai ide menjadi lebih menarik dan *prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual di atas satu kanvas yang bersifat naratif. Sampai saat ini melalui berbagai pengembangan dan kemajuan yang dilakukan, *prezi* tidak hanya digunakan dalam bidang arsitektur saja tetapi *prezi* menjadi salah satu *software* media presentasi yang dimanfaatkan oleh berbagai kalangan mulai dari orang yang bergelut di dunia bisnis sampai dunia pendidikan sebab memiliki keunggulan dan tampilan yang menarik.

a) Kelebihan media *prezi*

Penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan materi dan metode pembelajaran yang kita gunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan masing-

masing dikarenakan tidak ada satu media yang bisa digunakan untuk semua mata pelajaran akan tetapi ada satu media yang bisa kita gunakan hampir setiap mata pelajaran sebab memiliki kelebihan. Salah satu kelebihan media *prezi* bukan hanya dapat digunakan secara *online* tetapi dapat digunakan secara *offline*.

Media *prezi* menyediakan beberapa fitur yang menjadi kelebihan dari media *software* presentasi lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh Enterprise (2013) sebagai berikut:

1) *Pan dan Zoom*

Perbesar dan perkecil kanvas *prezi* untuk memvisualisasikan ide dan menyorot detail serta melihat keseluruhan presentasi.

2) *Impor Media*

Sisipkan gambar, video, video *youtube*, PDF, atau media lainnya kedalam *prezi*.

3) *Set perlengkapan Lengkap*

Pilih tempat dan atau tema yang anda inginkan untuk kostumisasi tampil *prezi*.

4) *Presentasi Online dan Offline*

Mempresentasikan *prezi* milik pengguna secara *online* atau mengunduh presentasi milik pengguna serta menampilkan *prezi* pengguna secara *offline*.

5) *Buat Alur Cerita*

Mungkin pengguna untuk menggunakan bingkai dan jalur untuk membuat perjalanan presentasi yang sinematis.

*Prezi* menjadi salah satu media presentasi yang banyak digunakan untuk menyampaikan materi atau gagasan dalam suatu kelompok, organisasi maupun untuk menyampaikan materi atau gagasan suatu kelompok, organisasi maupun dalam proses pengajaran di kelas. Berbagai keunggulan yang ditawarkan oleh pilihan untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang dimiliki, Dalam perkembangan kedepannya media ini mungkin akan mengalami kemajuan yang lebih baik seiring dengan pengguna semakin banyak dan diharapkan memberikan nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik.

b) Kekurangan Media *Prezi*

1. Simbarena hanya menggunakan teknologi ZUI (tampilan yang ngezoom), software ini terlihat menonton.
2. Sulit memasukkan simbol matematika
3. Untuk trialnya berlaku 30 hari.

c) Menu Menu media *prezi*

Dalam media *prezi* memiliki menu-menu tampilan yang tersedia di dalam program ini yang memberikan kemudahan bagi pengguna termasuk tenaga pendidik dalam membuat media presentasi yang menarik, adapun menu-menu yang ditawarkan sebagaimana yang dikemukakan oleh Enterprise (2013) yaitu:

1) *Write*

Mengetikteks, menyisipkan pranala *web*, dan mengakses *transformasio zebra*.

2) *Transformasio Zebra*

Ikon memanipulasi objek yang memungkinkan pengguna untuk mengatur ukuran, merotasi objek dan mengedit objek presentasi.

3) *Insert*

Menggunakan berkas media dari internet dan komputer pengguna serta memasukkan bentuk-bentuk seperti panah, garis.

4) *Frame*

Memberikan *container* disekeliling objek presentasi untuk mengelompokkan konten *container* yang disediakan berupa kurungkur awal, lingkaran segiempat dan sebagainya.

5) *Path*

Mengatur tampilan navigasi satu per satu, menangkap tampilan yang spesifik di dalam sebuah *frame*, atau menghapus seluruh alur presentasi dan memulai ulang.

6) *Colors and font*

Mengaplikan gaya-gaya presentasi tertentu. Masing-masing gaya memiliki pilihan huruf dan warna yang berbeda.

Menu dalam media *prezi* memberikan kebebasan pengguna dalam menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki, menu yang ditawarkan seperti *insert*, *write* dan sebagainya memberikan kemudahan dalam melengkapi materi yang akan dipresentasikan. Dalam setiap menu terdapat sejumlah ikon-ikonpilihan yang digunakan yang dianggap sesuai dengan yang kita butuhkan.

## 6. Minat

Pada setiap diri seseorang minat berperan sangat penting dalam kehidupannya. Minat mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap orang tersebut. Di dalam belajarpun minat dapat menjadi sumber motivasi yang kuat dalam mendorong seseorang untuk belajar.

Pengertian minat menurut bahasa (Etimologi), ialah usaha dan kemauan untuk mempelajari (*learning*) dan mencari sesuatu. Secara (Terminologi), minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal.

Muhibbin Syah (2014) mengemukakan secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Sementara Abu Ahmadi (2003) mendefinisikan bahwa minat merupakan sikap jiwa seseorang yang tertuju pada suatu objek tertentu ketiga jiwanya (kognisi, konasi dan emosi) dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang terkuat.

Minat atau *interest* adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Mahmud, 2006).

Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya dengan senang hati. Sebaliknya tanpa minat, seseorang mungkin tetap melakukan kegiatannya tapi dengan terpaksa atau bahkan mungkin tidak melakukannya sama sekali.

Djaali (2013) minat juga didefinisikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas belajar seseorang dalam bidang-bidang studi tertentu dan dari kualitas belajar juga akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri (Syah, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat dan literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan hati untuk memperhatikan suatu hal atau aktivitas dimana aktivitas tersebut secara terus menerus diperhatikan dan dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain, sebaliknya dengan disertai rasa senang.

## **7. Pendidikan Kewarganegaraan**

- 1) Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan dalam Kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran kewarganegaraan (citizenship). Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya

untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas 2006: 2). Sementara menurut Arnie Fajar (2005:141), Pendidikan kewarganegaraan (*citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

## 2) Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut. Depdiknas menegaskan bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

- a) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara;
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;

- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Depdiknas 2006: 2).
- 3) Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMP/MTS berdasarkan Kurikulum Satuan Pendidikan yang di keluarkan oleh Depdiknas tahun 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut.
- a) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
  - b) Norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
  - c) Hak Asasi Manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional Hak Asasi Manusia, pemajuan, penghormatan dan perlindungan Hak Asasi Manusia.
  - d) Kebutuhan warga negara, meliputi : hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi,

kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.

- e) Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- f) Kekuasaan politik, meliputi: pemerintahan dasa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g) Pancasila, meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi Negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

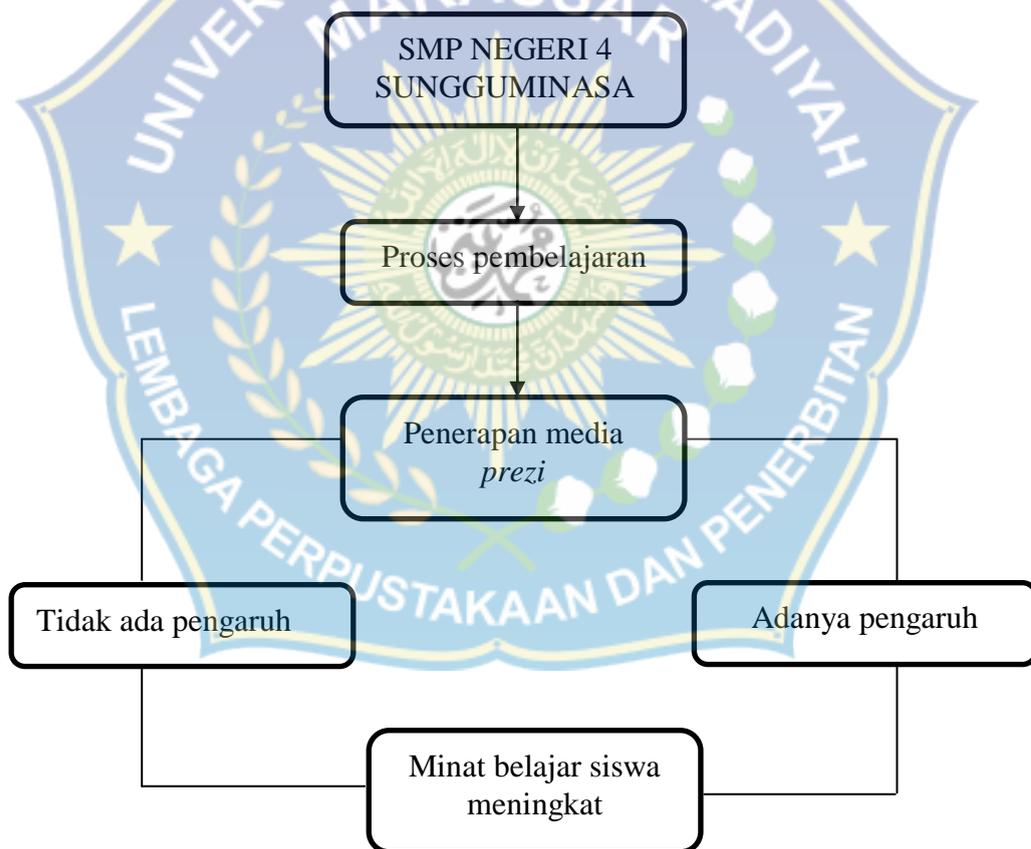
## **B. Kerangka Pikir**

Dalam pengelolaan proses pembelajaran masih banyak siswa yang mengeluhkan sistem metode ceramah atau metode konvensional yang dipakai oleh guru sehingga minat belajar siswa itu kurang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menunjang kegiatan

belajar siswa di sekolah. Tentunya media yang diharapkan relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, kondisi peserta didik, dsb sehingga dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dari uraian sebelumnya apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran maka dari itu berikut hal yang menjadi landasan pikiran, landasan ini mengarahkan dalam menganalisis data sehingga dapat diketahui manfaat penggunaan media *prezi* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat dituangkan dalam gambar 2.5



**Gambar 2.5 Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan pengujian hipotesa ternyata nilai  $t_{hit}$  (0,652) lebih besar dari pada  $t_{tab}$  (yang besarnya hanya 0,361). Karena  $t_{hit}$  lebih dari  $t_{tab}$  maka hipotesa alternative ( $H_a$ ) diterima dan nihil ( $H_o$ ) ditolak.



## BAB III METODE

### PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada umumnya penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan dari hasil penelitiannya.

##### 2. Jenis penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Tujuan utama dalam menggunakan metode ini adalah untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian yang dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu.

#### B. Desain Penelitian

M. Nazir (2013 : 84) mengemukakan bahwa desain penelitian adalah semua proses diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Meolong (2014: 71) berpendapat bahwa desain penelitian adalah pedoman atau prosedur serta teknik dalam perencanaan penelitian yang bertujuan untuk membangun strategi yang menghasilkan *blurprint* atau model penelitian.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* yaitu dengan model *one-shot case study* adalah suatu penelitian pre eksperimen yang

dilakukan dengan cara memberikan perlakuan pada kelompok studi dan selanjutnya di observasi efeknya.

1. Jenis-jenis penelitian yaitu :

a. Desain penelitian eksperimental

Desain penelitian eksperimental adalah desain riset yang diterapkan untuk peyajagan atau memperoleh pengetahuan awal. Desain eksperimen dilakukan sebagai landasan menerapkan program atau kebijakan.

b. Desain penelitian survey

Desain penelitian survey juga di sebut dengan *cross-sectional d* desain ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari responden melalui sampel yang di teliti.

c. Desain penelitian longitudinal

Desain penelitian longitudinal pada umumnya menerapkan metode survey. Perbedaanya adalah desain riset longitudinal dilakukan secara berkala dalam waktu yang relative lama dengan sampel yang sama.

d. Desain penelitian studi kasus

Desain penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengeksplorasi isu yang spesifik dan kontekstual secara mendalam.

e. Desain penelitian komparatif

Desain penelitian komparatif ini diterapkan pada penelitian yang memiliki focus pembahasan lebih dari satu kasus.

Paradigma dalam penelitian ini dapat di gambarkan di bawah ini, untuk lebih jelas pola gambar hubungan variabel X terhadap Variabel Y dapat dilihat pada gambar

3.1



**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

Keterangan :

X : Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi*

O : Minat Belajar Siswa

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Margono (2010:118) mengemukakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.

Husaini Usman (2006 : 181) populasi ialah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, dari karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002) Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sungguminasa tahun ajaran 2018/2019.

**Tabel 3.2 Populasi**

No	Kelas	JenisKelamin		Jumlah
		L	P	
1	VIII. A	14	17	31
2	VIII. B	14	18	32
3	VIII. C	11	21	32
4	VIII.D	14	18	32
5	VIII. E	12	20	32

6	VIII. F	13	19	32
7	VIII. G	13	19	32
8	VIII. H	12	20	32
9	VIII. I	11	20	31
10	VIII. J	18	14	32
11	VIII. K	15	15	30
Jumlah		147	201	348

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 4 Sungguminasa

## 2. Sampel Populasi

Sugiyono (2016:81) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik ini dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu senada dengan Arikunto (2002) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

Soekidjo (2005 : 79) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian untuk diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi.

Untuk memperoleh kelas manah akan menjadi sampel dari populasi tersebut, dapat digunakan teknik ini, baik dengan cara undian, ordinal, maupun tabel bilangan random. Peneliti menggunakan cara undian, dengan 10 kali undian, setelah mendapatkan sampel pertama, maka nama yang terpilih dikembalikan lagi agar populasi tetap utuh sehingga probabilitas responden berikutnya tetap sama dengan responden pertama. Langkah tersebut kembali dilakukan hingga jumlah sampel memenuhi kebutuhan penelitian. hasilnya kelas VIII.K yang terpilih sebagai sampel.

**Tabel 3.3 Sampel Populasi**

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	15
2.	Perempuan	15
		30

#### **D. Definisi Operasional Penelitian**

##### 1. *Prezi*

*Prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis *online* maupun *offline* selain untuk presentasi *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi ide bagi pengguna diatas kanvas kosong, seperti membentuk peta konsep atau *mind-map*.

##### 2. Minat

Minat adalah kecenderungan hati untuk memperhatikan suatu hal atau aktivitas dimana aktivitas tersebut secara terus menerus diperhatikan dan dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain, sebaliknya dengan disertai rasa senang.

Kerlinger (1973) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari.

Sugiyono (2016:38) mengemukakan variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi variable penelitian meliputi variable sebab dan variable akibat.

##### a) Variabel sebab (Independen)

Variabel sebab adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (akibat).

Yang menjadi variabel sebab dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *prezi* yang diberi simbol (X).

b) Variabel akibat (dependen).

Variabel akibat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel sebab. Yang menjadi variabel akibat dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa yang diberi simbol (Y).

### **E. Instrumen Penelitian**

Istrumen penelitian dalam penelitian ini dengan kuesioner (angket), variabel yang ada dalam penelitian ini akan di ukur dengan menggunakan instrument dengan model skala *Likert* yang dimodifikasi. Pengukuran tersebut dilakukan dengan merumuskan sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang mengacu pada definisi operasional variabel dan indikator-indikator dalam implementasi pembelajaran berbasis *prezi* terhadap perkembangan hasil belajar siswa.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian, dan kualitas pengumpulan data.

Agar data yang diperoleh dalam penelitian benar-benar akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sugiyono (2016:142) mengemukakan bahwa “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala yaitu merupakan kumpulan dari pernyataan atau pertanyaan yang pengisiannya oleh responden dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada tempat yang sudah disediakan dengan alternatif jawaban yang disediakan merupakan sesuatu yang berjenjang.

Bentuk angket dalam penelitian ini adalah angket berstruktur, dimana responden hanya memilih *alternative* jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dari sejumlah pertanyaan angket, dengan cara mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variabel yang pengumpulan datanya menggunakan keusioner (angket).

Sugiyono (2016:93) mengemukakan bahwa Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *Likert* dalam lima pilihan yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), CS (Cukup Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju) pembobotan angket tergantung pada butir pertanyaannya.

Pemberian bobot setiap item pada angket menggunakan rentang antara 1 sampai 5 untuk respon yang menjawab, sebagai berikut:

- SS (Sangat Setuju) dengan bobot 5

- S (Setuju) dengan bobot 4
- CS (Cukup Setuju) dengan bobot 3
- KS (Kurang Setuju) dengan bobot 2
- TS (Tidak Setuju) dengan bobot 1

### **G. Teknik Analisis Data**

Pengujian validitas tiap item digunakan analisis item yaitu mengkorelasikan skor tiap butir instrumen dengan skor total yang merupakan jumlah skor tiap butir. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat.

Sugiyono (2004:137) validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur.

Didalam metode penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik analisis data kuantitatif merupakan suatu kegiatan sesudah data dari seluruh responden atau sumber data-data lain semua terhimpun. Teknik analisis data kuantitatif di dalam penelitian kuantitatif yakni menggunakan statistik.

#### **1. Analisis Deskriptif Kuantitatif**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan perhitungan manual untuk menghitung presentase dari setiap item pertanyaan angket dalam bentuk penyajian angket.

Maka digunakan rumus presentase sebagai berikut :

---

Keterangan :

P = Persentase (%)

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah Skor jawaban ideal

Maka dilakukan pengukuran yang dikemukakan oleh Arikunto (2003: 246)

sebagai berikut :

- 1) 76% - 100% dikategorikan sangat baik
- 2) 56% - 75% dikategorikan baik
- 3) 40% - 55% dikategorikan cukup baik
- 4) Kurang dari 40% dikategorikan tidak baik

## 2. Analisis Korelasi

Rumus yang digunakan dalam menguji validitas adalah korelasi *product moment* dalam Arikunto (2002) yang rumusnya:

$$r = \frac{\sum (X)(Y)}{\sqrt{\sum (X)^2 \sum (Y)^2}}$$

Keterangan :

r = Angka korelasi

N = Jumlah responden

X = Skor pertanyaan dari responden

Y = Skor total responden

## 3. Uji Hipotesis (uji-t)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis

video terhadap minat belajar siswa. Rumus yang digunakan untuk mengetahui pengaruh adalah:

$$t = \frac{\sqrt{\quad}}{\sqrt{\quad}}$$

Sugiyono, (2010:187)



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKKn di SMP Negeri Sungguminasa, dengan menggunakan angket terhadap 30 responden, selanjutnya hasil angket tersebut dianalisis menggunakan analisis presentase dan dengan tabel frekuensi untuk memudahkan dalam memahami penelitian tersebut dideskripsikan berdasarkan hasil angket dan berdasarkan kenyataan yang ada selama penulis meneliti.

##### 1. Analisis Deskriptif

Sugiyono (2014:206) mengemukakan analisis deskriptif adalah Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa maka data dan angka secara frekuensi akan dipresentasikan berdasarkan pernyataan responden berdasarkan dimensi berikut ini.

##### a. Media Pembelajaran *Prezi*

Dalam variabel ini terdiri dari 10 item pernyataan dimana setiap item diberi skor 5 dan skor terendah 1 dengan jumlah responden 30 dengan demikian skor yang tertinggi adalah (skor ideal) untuk setiap item pernyataan sebesar 150 (30 x 5 ) berdasarkan data hasil pengisian kuisioner, distribusi penelitian responden disajikan dalam bentuk table berikut ini.

1. Hasil yang diperoleh mengenai pertama kali melihat pembelajaran dengan media *prezi* ini, saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor 95%.
2. Hasil yang diperoleh mengenai tertarik untuk mengikuti pelajaran PPKn menggunakan media *prezi*. dalam kategori sangat baik dengan skor 94%
3. Hasil yang diperoleh mengenai pembelajaran PPKn menggunakan media *prezi* lebih menyenangkan, termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor 94%
4. Hasil yang diperoleh mengenai hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika menggunakan media *prezi*, termasuk kategori sangat baik dengan skor 94%
5. Hasil yang diperoleh mengenai manfaat penerapan media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa, termasuk kategori sangat baik dengan skor 94%

6. Hasil yang diperoleh mengenai senang menggunakan media *prezi* karena kita tidak jenuh dalam proses pembelajaran, termasuk kategori sangat baik dengan skor 96%
7. Hasil yang diperoleh mengenai menggunakan media *prezi* saya lebih senang belajar PPKn karena pembelajarannya tidak menoton, termasuk kategori sangat baik dengan skor 97 %
8. Hasil yang diperoleh mengenai lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena merasa tertantang untuk menyelesaikan soal yang ada pada media *prezi.*, termasuk kategori sangat baik dengan skor 95%
9. Hasil yang diperoleh mengenai berusaha menjawab semua pertanyaan yang ada pada media *prezi*, termasuk kategori sangat baik dengan skor 98%
10. Hasil yang diperoleh mengenai dengan menggunakan media *prezi* membuat saya lebih memahami materi, termasuk kategori sangat baik dengan skor 98%

Berdasarkan analisis dan akumulasi data tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran *prezi* termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor 95%

b. Minat Belajar Siswa.

Dalam variabel minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* terdiri dari 10 item pernyataan dimana setiap item diberi skor 5 dan skor terendah 1 dengan jumlah responden 30. Dengan demikian skor yang tertinggi adalah (skor ideal) untuk

setiap item pernyataan adalah sebesar 150 (30 x 5). Berdasarkan data hasil pengisian kuisioner, distribusi presentase pilihan responden pada setiap pernyataan disajikan dalam table berikut.

11. Hasil yang diperoleh mengenai mudah mengingat materi jika pembelajaran menggunakan *prezi*, termasuk kategori sangat baik dengan skor 97%

12. Hasil yang diperoleh mengenai berkonsentrasi dalam proses pembelajaran PPKn saat belajar menggunakan media *prezi*, termasuk kategori sangat baik dengan skor 97%

13. Hasil yang diperoleh mengenai pembelajaran berlangsung saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat, termasuk kategori sangat baik dengan skor 96%.

14. Hasil yang diperoleh mengenai menggunakan media *prezi* lebih menyenangkan di banding dengan metode ceramah saja, termasuk kategori sangat baik dengan skor 95%.

15. Hasil yang diperoleh mengenai proses belajar mengajar yang interaktif (diskusi, penggunaan media-media dll) karena lebih cepat memahami materi pelajaran, termasuk kategori sangat baik dengan skor 96%

16. Hasil yang diperoleh mengenai lebih giat belajar PPKn setelah menggunakan media *prezi*, termasuk kategori sangat baik dengan skor 96%

17. Hasil yang diperoleh mengenai Saya merasa lebih tertantang untuk belajar agar dapat menjawab setiap soal, termasuk kategori sangat baik dengan skor 97%.
18. Hasil yang diperoleh mengenai media pembelajaran *prezi* dapat memicu minat belajar, termasuk kategori sangat baik dengan skor 94%
19. Hasil yang diperoleh mengenai minat belajar saya berkembang ketika menggunakan media pembelajaran *prezi*, termasuk kategori sangat baik dengan skor 99%
20. Hasil yang diperoleh mengenai dengan menggunakan media pembelajaran media *prezi* pengetahuan saya semaki berkembang, termasuk kategori sangat baik dengan skor 95%

Hasil yang diperoleh mengenai media pembelajaran *prezi* banyak dipakai sebagai media bahan ajar, termasuk kategori sangat baik dengan skor 95%

Berdasarkan hasil analisis dan akumulasi data tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa minat belajar siswa kategori sangat baik dengan skor 96%.

## 2. Analisis Korelasi

Data yang akan disajikan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* (X) dan Angket minat belajar siswa variable (Y), sedangkan Sugiyono (2013:248) mengemukakan bahwa menemukan koefisien korelasi dengan menggunakan metode analisis korelasi *Pearson Product Moment*.

**Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Responden Angket**

No	Nama Responden	(X)	(Y)	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	Muh. Aksan Zildjian	45	49	2205	2025	2401
2	Ajril Nur Ratu	48	47	2256	2304	2209
3	Alya Aprillia Muchis	49	49	2401	2401	2401
4	Andi Aiska Firani	48	48	2304	2304	2304
5	Andi Muh. Yusuf Akbar	49	47	2303	2401	2209
6	Arifan Amalia	50	50	2500	2500	2500
7	Aulia Putri Ananda	46	46	2116	2116	2116
8	Aulia Rahmi	49	49	2401	2401	2401
9	Giska Aulia Putri	50	49	2450	2500	2401
10	Hasniar	49	49	2401	2401	2401
11	Jihan Ayu Al Syahadat	47	48	2256	2209	2304
12	Juliana Ningsih	49	49	2401	2401	2401
13	M. Fajar Guntur	50	49	2450	2500	2401
14	Muh. Agung Setiawan	48	49	2352	2304	2401
15	Mh. Alif Shihan Zihni	49	48	2352	2401	2304
16	Muh. Akbar	45	46	2070	2025	2116
17	Muh. Akbar	45	45	2025	2025	2025
18	Muh. Arafhdhan Rayhan	50	50	2500	2500	2500
19	Muh. Falaqiah Rahman	46	47	2162	2116	2209
20	Muh. Mahdi	48	47	2256	2304	2209
21	Muh. Risaldy	47	49	2303	2209	2401
22	Muhammad Reski	50	49	2450	2500	2401
23	Nerina Nasya Natasya	50	50	2500	2500	2500
24	Nia Putri Rahmadani	48	48	2304	2304	2304
25	Reno Sputra	46	47	2162	2116	2209
26	Revalino Dista Dwi Y	49	49	2401	2401	2401
27	Reyfani Aprilia	48	48	2304	2304	2304
28	Rezki Aril Saputra	45	47	2115	2025	2209
29	Rizka Zahra Ramadhani	47	50	2350	2209	2500
30	Titania Nurul Aisyah	47	49	2303	2209	2401
<b>ΣN=30</b>		<b>ΣX=1437</b>	<b>ΣY=1447</b>	<b>ΣXY=69353</b>	<b>ΣX<sup>2</sup>=6891</b>	<b>ΣY<sup>2</sup>69843</b>

Sumber : Hasil Perhitungan Responden Angket

Data analisis akan diuraikan dalam tabel berikut :

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa :

Σ

Σ

Σ

$\Sigma$  $\Sigma$ 

Untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 4 Sungguminasa dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\Sigma (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{\Sigma (X - \bar{X})^2 \Sigma (Y - \bar{Y})^2}}$$

Jadi nilai  $r_{xy} = 0,652$

Dengan melihat pada tabel interpretasi  $r_{xy}$ , maka nilai  $r_{xy}$  termasuk hubungan variable cukup.

**Tabel 4.2 Interpretasi**

Koefisien Korelasi	Interpretasi
Antara 0,800-1,000	Hubungan variable tinggi

· Antara 0,600-0,800	Hubungan variable cukup
· Antara 0,400-0,600	Hubungan variable agak rendah
· Antara 0,300-0,400	Hubungan variable rendah
· Antara, 0,000-0,200	Hubungan variable sangat rendah tak berkorelasi

Sumber: Sugiyono (2010)

### 3. Uji Hipotesis (uji-t)

Penggunaan media pembelajaran berbasis video memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat belajar siswa. Setelah didapatkan pada r tabel, kemudian dilakukan uji hipotesis (uji-t) untuk mengetahui signifikan hubungan antara media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\sqrt{r}}{\sqrt{1-r}}$$

$$= \frac{\sqrt{0,5}}{\sqrt{1-0,5}}$$

$$= \frac{0,707}{0,707}$$

$$t = 5,5$$

Maka didapatkan nilai t hitung selanjutnya dibandingkan dengan t tabel nilai t tabel pada df N = 2.048 pada taraf signifikan 5%, berarti nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel. Bahwa Adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 4 Sungguminasa nilai hipotesa alternatifnya di terima.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil data nilai  $r_{xy}$  maka penulis memberikan interpretasi data terhadap angka indeks korelasi product moment, melalui dua cara yaitu :

- a. Interpretasi dengan cara sederhana atau secara kasar terhadap  $r_{xy}$  dari perhitungan di atas, ternyata angka korelasi antara variable  $x$  dan  $y$  tidak bertanda negatif, berarti diantara kedua variable tersebut terdapat korelasi positif, korelasi yang berjalan searah. Dengan memperhatikan besarnya  $r_{xy}$  (yaitu = 0,652), yang berkisar antara 0,600 - 0,800 berarti korelasi positif antara variable  $X$  dan  $Y$  dan itu termasuk variable cukup
- b. Uji Hipotesis untuk mengetahui apakah variable bebas ( $X$ ) memiliki hubungan signifikan atau tidak dengan variable terikat ( $Y$ ) dapat diketahui dengan menguji  $t$  signifikan dengan criteria pengujian :

Jika  $t_{hit} > t_{tabel} = H_a$  diterima

Jika  $t_{hit} < t_{tabel} = H_0$  ditolak

Berdasarkan perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai  $t_{hit}$  (0,652) ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai tabel pada taraf 5% yaitu signifikan sebesar 0,361. Ternyata nilai hitung lebih besar dari  $t_{tab}$  maka hipotesa alternative ( $H_a$ ) diterima dan nilai nihil ( $H_0$ ) ditolak. Berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variable  $X$  dan variable  $Y$ .

Sugiyono (2010), menyatakan jika  $t_{hit}$  itu lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tab}$  maka pengujian hipotesa itu diterima dan sebaliknya jika  $t_{hit}$  lebih kecil dibandingkan  $t_{tab}$  maka hipotesa ditolak.

Selanjutnya penulis menghitung koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* ( $X$ ) terhadap minat belajar siswa ( $Y$ ). Adapun perhitungan Koefisien Determinasi ( $KD$ ) yang

penulis memanfaatkan untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi*(X) terhadap minat belajar siswa (Y) sebagai berikut dengan ( $r = 0,652$ ):

$$\begin{aligned} \text{KD} &= (r)^2 \times 100\% \\ &= (0,652)^2 \times 100\% \\ &= 0,425104 \times 100\% \\ &= 42,51\% \end{aligned}$$

Jadi, konstribusi pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) sebesar 42,51%.

Memperhatikan nilai KD sebesar 43% dan nilai  $RXY = 0,652$  (cukup), maka  $H_a$  yang menyatakan jika  $t_{\text{hit}} > t_{\text{tab}} = H_a$  diterima dan  $t_{\text{hit}} < t_{\text{tab}} = H_0$  ditolak. Jadi nilai  $H_a$  diterima.

Dengan hasil bahwa penelitian di atas yang menunjukkan nilai  $r_{xy}$ , maka hipotesis kerja  $H_a$  yang menyatakan bahwa : ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 4 Sungguminasa diterima.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan, dan analisis data serta pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat diambil simpulan bahwa pengaruh implementasi media pembelajaran *prezi* lebih di minati oleh siswa , mengingat media pembelajaran ini lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dari pada model pembelajaran konvensional.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, pembahasan penelitian ini maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Pengaruh Implementasi media pembelajaran *prezi* hendaknya dapat diimplementasikan sebagai media belajar baru yang efektif kegunaannya untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi tenaga pengajar, alangkah baiknya perbanyaklah menggunakan media pembelajaran baru, agar siswa tidak merasa bosan dan ketinggalan oleh zaman IT saat ini.
3. Perlu adanya kerjasama antara tenaga pengajar, tenaga kependidikan, dan siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. 2003. *Psikologi umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chandra, W. M. 2011. *Pro dan Kontra Teknologi Internet, Dampak Psikologis Teknologi Internet & Rekomendasi Teknologi Internet yang Baik dan Aman Untuk Anak dan Remaja*, (Online), (<http://mlymutz.blogspot.com/2011/11/pro-dan-kontra-teknologi-internet.html>)
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan : Hakikat Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. diakses 11 Januari 2019).
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan (Isted.)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Direktorat Jendral Pendidikan Islam. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Direktur Pendidikan Tinggi Islam
- Egi Nuryadin. 2018. di SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya. *pengaruh media prezi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia*.
- [Fajar, Arnie. 2005. Portofolio Dalam Pembelajaran IPS. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya](#)
- Fathurrohma, Puput. 2007. *Strategi Belajar Mengajar melalui Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, 1986, *Asik Belajar.Com*, (Online), (<https://asikbelajar.com/manfaat-media-dalam-pembelajaran/>), di akses 22 September 2018)
- Karwati dan Donni. 2014. *Manajemen Kelas (Classroom management): Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Penerbit
- Karwati Euis dan Doni Juni Priansa. 2015. *Manajemen Kelas. Guru Profesional*

- yang inspiratif, kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi. Bandung: Alfabeta.
- Kemp dan Dayton, 1985, *Asik Belajar.Com*, (Online), (<https://asikbelajar.com/manfaat-media-dalam-pembelajaran/>), di akses 22
- Kerlinger, Fed, N, *Foundation of behavioral Research*, Holt, Rinehart, 1973
- Iskandar. 2013 *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Ciputat Mega Mall.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Ikhwanuddin Al Fatakh, .2010. di SMAN 1 Parung, Bogor, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Asam Basa Teringritas Nila*
- Mahmud. 2006. *Psikologi Pendidikan Mutakhir*. Bandung: sahifa.
- Moleong. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. PT Remaja Bandung.
- Mulyasa, 2013, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Mulyana, D. 2012. *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing : Menciptakan Pendidikan Bermutu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Prayoga. 2013. *Penggunaan media Prezi dan metode pembelajaran snowballthrowing untuk meningkatkan prestasi belajara kuntansi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) UNS, 1 (2), hlm. 1-8.
- Poerwadarminta. W.J.S. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Usaini Usman. 2006. *Pengantar Statistika*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Fajar Inter pratama Offset.
- Sarifa .2014. Di SMPN 26 Makassar dengan judul. *Pengaruh penggunaan media animasi 3D terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar*
- Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Seel dan Richey. 1994. *Instructional Technology*. AECT. Washington, DC
- Selly Rosalia Pertiwi. 2014. Negeri 1 Muntilan Magelang. *Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA*.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2003. *Teknologi Pendidikan : Pengembangan Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

- Sudjan, Nana. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo,
- Sumaatmadja, N. & Wihardit Kuswaya. 2007. *Perspektif Global : Perspektif Global dari Iptek, Transportasi, Komunikasi, dan Internasional*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Soekidjo Notoatmodjo. 2003. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar* (Revisi 12). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syamsuri, Syukri. 2014. *Pedoman Penelitian Skripsi*. Makassar : FKIP Unismuh Makassar.
- Sugiyono. 2004. *Metode penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabet Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Cet. IX. Bandung: Alfabeta, 2010).)
- Sugioyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D: Pre-Experimental Designs*. Bandung : Alfabeta September 2016
- Suharjanto, Ari. Dkk. 2013. Di Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi Dalam upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi*
- Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press. 2010

**KUESIONER BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *PREZI***

Nama Siswa : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_

**Petunjuk :**

Berilah tanda cek(✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi*)

**Keterangan :**

SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
CS = Cukup Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	TS
1.	Pertama kali melihat pembelajaran dengan media <i>prezi</i> ini, saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.					
2.	Saya merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran PPKn menggunakan media <i>prezi</i> .					
3.	Bagi saya pembelajaran PPKn menggunakan media <i>prezi</i> lebih menyenangkan					
4.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika menggunakan media <i>prezi</i>					
5.	Ada manfaat penerapan media pembelajaran <i>prezi</i> terhadap minat belajar siswa					
6	Saya senang menggunakan media <i>prezi</i> karena kita tidak jenuh dalam proses pembelajaran					
7.	Setelah menggunakan media <i>prezi</i> saya lebih senang belajar PPKn karena pembelajarannya tidak monoton					
8.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena merasa tertantang untuk menyelesaikan soal yang ada pada media <i>prezi</i> .					
9.	Saya berusaha menjawab semua pertanyaan yang ada pada media <i>prezi</i>					
10.	Saya yakin dengan menggunakan media <i>prezi</i> membuat saya lebih memahami materi					
11.	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran menggunakan <i>prezi</i>					

12.	Saya lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran PPKn saat belajar menggunakan media <i>prezi</i>					
13.	Saat pembelajaran berlangsung saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat					
14.	Pembelajaran dengan menggunakan media <i>prezi</i> lebih menyenangkan di banding dengan metode ceramah saja					
15.	Saya lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (diskusi, penggunaan media-media dll) karena lebih cepat memahami materi pelajaran					
16.	Saya lebih giat belajar PPKn setelah menggunakan media <i>prezi</i>					
17.	Saya merasa lebih tertantang untuk belajar agar dapat menjawab setiap soal					
18.	Tampilan media pembelajaran <i>prezi</i> dapat memicu minat belajar					
19.	Minat belajar saya berkembang ketika menggunakan media pembelajaran <i>prezi</i>					
20.	Dengan menggunakan media pembelajaran media <i>prezi</i> pengetahuan saya semaki berkembang					



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Sungguminasa  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Kelas/Smester : VIII/2 ( Dua )  
Materi Pokok : Pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur UUD  
Negara Republik Indonesia Tahun 1945  
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

### **A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

1.1	Menghargai perilaku beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia dalam kehidupan di lingkungan sekolah, masyarakat, bangsa, dan negara
2.3	Menghargai sikap kebersamaan dalam keberagaman masyarakat sekitar
3.5	Memahami Hak Asasi Manusia (HAM) dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
4.5	Menyaji pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Melalui Model pembelajaran Discovery Learning, siswa dapat :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945

**D. Materi Pembelajaran**

Pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Diskusi Kelompok

**F. Media, alat dan sumber pembelajaran**

1. Media : Gambar dan bagan
2. Alat/Bahan : Komputer, laptop , LCD
3. Sumber Belajar :
  - Buku Pelajaran PKn Kelas VIII
  - Internet sesuai materi pokok
  - Tim Penyusun, *Pendidikan Kesadaran Berkonstitusi untuk SMP dan MTs.* Jakarta : Sekjen dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI, 2009
  - UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945
  - UU Nomor 39 Tahun 1999
  - Referensi/internet yang sesuai materi pokok

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan psikis dan fisik membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama</li> <li>2. Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran</li> </ol>	15

	<p>3. Menyampaikan secara singkat garis besar materi yang akan disajikan selama pembelajaran</p> <p>4. Menyambungkan materi sekarang dengan materi sebelumnya</p> <p>5. Memberi motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menyanyikan lagu</p>	
Inti	<p><b>Mengamati</b> Kegiatan-kegiatan di masyarakat yang berkaitan dengan pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p> <p><b>Menanya</b> Tanya jawab tentang bentuk-bentuk kegiatan di masyarakat yang berkaitan dengan pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p> <p><b>Mengeksperimen/Mengeksplorasi</b> Mengumpulkan data tentang bentuk-bentuk kegiatan di masyarakat yang berkaitan dengan pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menentukan contoh bentuk-bentuk kegiatan di masyarakat yang berkaitan dengan pelaksanaan kewajiban asasi manusia sebagaimana diatur UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati contoh perilaku sebagai menghargai hak asasi manusia sesuai dengan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 di lingkungan masyarakat</li> <li>• Melaporkan hasil pengamatan secara kelompok</li> <li>• Bermain peran tentang perilaku yang sesuai dengan hak asasi manusia dalam UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945</li> </ul>	45

Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/kesimpulan</li> <li>2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>4. Diadakan Tes Tulis terhadap siswa</li> <li>5. Memberikan tugas individu sebagai pekerjaan rumah.</li> <li>6. Doa Tutup.</li> </ol>	20
-----------	--	----

## H. PENILAIAN

### 1. *Jenis/Teknik Penilaian*

- a. Observasi Proses Pembelajaran
- b. Laporan Tugas (Individu/Kelompok)
- c. Tes Lisan/Tulis

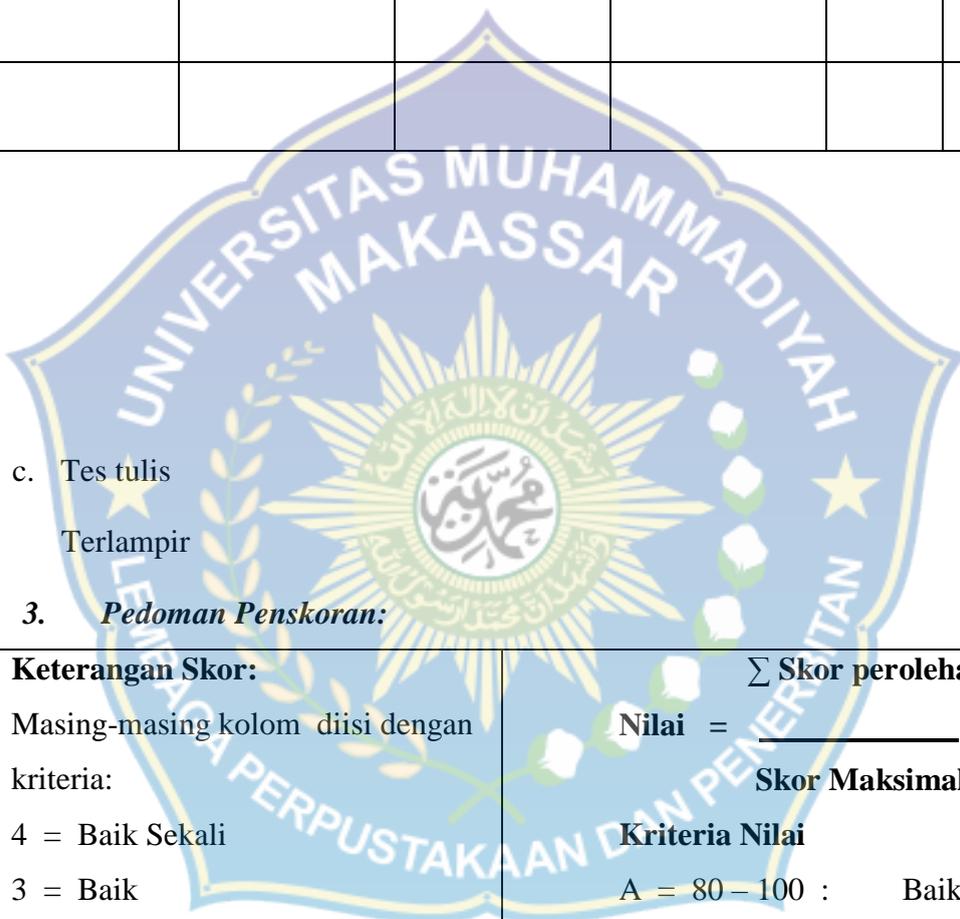
### 2. *Bentuk Instrumen dan Instrumen*

- a. Observasi Proses Pembelajaran

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati				Jumlah	Nilai Akhir
		Sikap/Perilaku Tanggung jawab	Aktivitas	Kerjasama	Berpendapat/Menanggapi		

- b. Laporan Tugas (Individu/Kelompok)

No.	Nama Siswa/ Kelompok	Aspek yang dinilai			Jumlah	Nilai Akhir
		Kerapihan	Ketepatan Waktu	Kesesuaian Isi		



c. Tes tulis  
Terlampir

3. **Pedoman Penskoran:**

<p><b>Keterangan Skor:</b> Masing-masing kolom diisi dengan kriteria: 4 = Baik Sekali 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang</p>	<p style="text-align: right;"><math>\Sigma</math> Skor perolehan</p> <p style="text-align: center;"><b>Nilai = <math>\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100</math></b></p> <p><b>Kriteria Nilai</b></p> <p>A = 80 – 100 : Baik Sekali B = 70 – 79 : Baik C = 60 – 69 : Cukup D = ... &lt; 60 : Kurang</p>
---	--

**Keterangan Nilai Akhir:**

- a. Penilaian Observasi : **Nilai** =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (16)}} \times 100$
- b. Penilaian Laporan Tugas : **Nilai** =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (12)}} \times 100$

c. Penilaian Tes Lisan/Tulis :      **Nilai**      =      Jumlah skor yang diperoleh  
x 100

Jumlah skor maksimal (20)

**Nilai akhir yang diperoleh siswa** = Nilai observasi + nilai laporan tugas+ nilai tes lisan/tulis

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

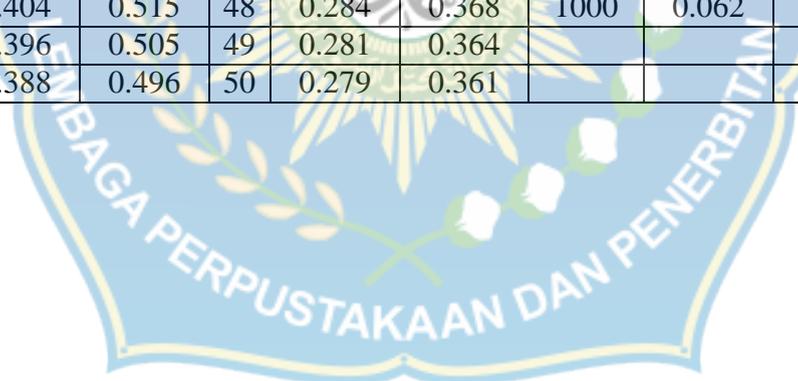
Sungguminasa,      Juni 2019  
Guru Mata Pelajaran PPKn

**H. Zainal, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19690113 199103 007

**Dra. Tenriawaru, M.Pd**  
NIP. 19680902 1999032 003



NILAI-NILAI $r$ PRODUCT MOMENT								
N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			



## Hasil Rerponden Variabel X

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	5	3	5	4	5	4	5	5	5	4	45
2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	48
3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
7	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	46
8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
10	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
11	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47
12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
14	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48
15	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
16	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	45
17	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	45
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46
20	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
21	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	47
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
24	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48
25	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	46
26	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
27	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
28	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	45
29	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47
30	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47



# DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

## 1. SMP Negeri 4 Sungguminasa



## 2. Pengenalan Media Pembelajaran



## 3. Pembelajaran Menggunakan Media Frezi



#### 4. Jumat Ibadah



#### 5. Pemberian Angket Kepada Siswa



#### 6. Foto Bersama





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 15777/S.01/PTSP/2019  
Lampiran :  
Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.  
Bupati Gowa

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1382/05/C.4-VIII/V/1440/2019 tanggal 09 Mei 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : FAIZAL  
Nomor Pokok : 10531224715  
Program Studi : Pend. Teknologi  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMPN 4 SUNGGUMINASA KAB. GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 11 Mei s/d 11 Juli 2019

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 10 Mei 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,  
2. Peninggal.



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jln. Masjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 16 Mei 2019

Nomor: 070/S.8 /BKB.P/2019

Lamp : -

Perihal: Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Ka. SMPN . 4 Sungguminasa

Di-  
Tempat

Berdasarkan Surat Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sul-Sel Nomor: 15777/S.01/PTSP/2019 tanggal 10 Mei 2019 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : FAIZAL  
Tempat/Tanggal Lahir : Malaysia , 05 September 1996  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Penjernihan Raya .No .4

Bernaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data Dalam Rangka Penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul " **PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP MINAT BELEJAR SISWA DI SMPN 4 SUNGGUMINASA KAB. GOWA**"

Selama : 11 Mei s/d 11 Juli 2019  
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

An. KEPALA BADAN

Sekretaris,

**Drs. ALWI ARIFIN, M.Si**

Pangkat : Pembina Tk. I

NIP : 19670808 198811 1 001

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
4. Yang bersangkutan;
5. Peninggal.-



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 4 SUNGGUMINASA

Alamat : Jl. Lapangan Sveh Yusuf Discovery No. Tlp. 862812 Sungguminasa Kode Pos 92111

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 063/ Disdik-GW/SMPN4.S./DS/VII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. ZAINAL, S.Pd.,M.Pd  
NIP : 19690113 199103 1 007  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 4 Sungguminasa

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FAIZAL  
Tempat/Tgl Lahir : Malaysia, 05 September 1996  
Jenis kelamin : Laki-Laki  
Alamat : Jl Penjernihan Raya No. 4, Makassar

Benar yang bersangkutan telah mengadakan penelitian skripsi yang berjudul :

**"PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 4 SUNGGUMINASA KAB. GOWA"**

Dermikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sungguminasa, 12 Juli 2019

Kepala



H. ZAINAL, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 19690113 199103 1 007

## RIWAYAT HIDUP



**Faizal.** Dilahirkan di Malaysia pada tanggal 05 September 1996, dari pasangan Muslimin dan Hj. Sitti Halija. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SD Negeri 85 Labotto Kabupaten Bone dan tamat tahun 2009, tamat SMP Negeri 2 Cenrana 2012, dan tamat SMA PGRI 7 Tanjung Harapan 2015. Pada tahun yang sama (2015), penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2019.

