

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Pembelajaran materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya di SMA N 1 Sukoharjo

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi IPS Sosiologi kelas XI, Bapak Lyly Suryana, S.Sos. langkah awal proses pembelajaran yaitu membuat silabus dan RPP yang diserahkan setiap awal semester dan sudah mencakup dua semester, kemudian dibukukukan oleh guru dan pihak sekolah, untuk digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Untuk materi yang akan diajarkan termasuk materi dalam bab konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya sudah masuk dalam rangkuman RPP.

Pada awal kegiatan pembelajaran, guru akan membahas tugas yang diberikan sebelumnya dan melakukan tanya jawab secara lisan terlebih dahulu kepada siswa mengenai perlu tidaknya membahas ulang materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Dari hasil wawancara, tentang keterampilan membuka pembelajaran, hal yang biasa dilakukan oleh guru adalah memberikan motivasi belajar untuk siswa supaya siswa senang dengan materi yang telah disampaikan, karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap nilai siswa. Dalam hal menyajikan inti pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, atau membuat kliping kelompok untuk didiskusikan dengan siswa di depan kelas, yang dirasa lebih efektif untuk KBM. Media yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran sosiologi adalah dengan menggunakan gambar-gambar kliping dan power point.

Selanjutnya dalam menutup pembelajaran, guru selalu memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas, kemudian mengadakan tanya jawab pada siswa, dan memberikan tugas untuk PR.

commit to user

Dalam evaluasi pembelajaran, guru biasanya melakukan penilaian atau mengadakan evaluasi pada setiap selesai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan. Hal tersebut dapat menjadi nilai tambah bagi siswa yang nilai ulangnya kurang bagus. Selain itu, guru juga memberikan soal-soal latihan ketika akan memulai materi baru, apabila ada siswa yang nilainya masih kurang maka guru mengadakan remedial dan memberikan pengayaan pada siswa yang nilainya diatas rata-rata.

Kendala yang hadapi guru yaitu keterbatasan sarana pembelajaran, mengingat banyak sekali materi sosiologi yang perlu dijelaskan secara visual. Selain itu, keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran power point juga menjadi salah satu kendala. Selain itu guru mengamati motivasi atau minat belajar yang terlihat pada diri siswa terhadap pelajaran sosiologi sangat kurang.

Dalam hal motivasi, guru mengamati sikap siswa saat di dalam kelas, yaitu ketika guru menerangkan materi pelajaran, motivasi setiap siswa berbeda-beda. Banyak siswa yang memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan materi tetapi terkadang ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan seperti yang sedang mengobrol dengan teman sebangku atau sibuk dengan kegiatannya sendiri. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran sosiologi yaitu dengan berusaha keras bagaimana siswa dapat memahami pentingnya mempelajari ilmu sosiologi, dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat yang akan dijawab oleh siswa yang angkat tangan, kemudian akan dipilih siswa yang nilainya kurang, untuk mendongkrak nilai.

2. Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Prezi*

Prosedur penelitian ini didasarkan pada desain yang dikembangkan oleh peneliti melalui model Alessi&Trollip (2001) yaitu terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*).

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

commit to user

Tahap perencanaan ini merupakan tahap awal untuk

mengembangkan media pembelajaran, pada tahap ini peneliti memulai dengan menentukan tujuan pembuatan media dan mempersiapkan beberapa aspek yang digunakan untuk memulai pengembangan media pembelajaran.

1) Mendefinisikan ruang lingkup materi

Pengembangan diawali dengan mendefinisikan ruang lingkup materi yang akan disajikan pada media pembelajaran. Ruang lingkup materi yang disajikan berdasarkan Kompetensi Dasar yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan media pembelajaran yaitu dikhususkan pada materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya, diambil dari silabus mata pelajaran Sosiologi kelas XI. Kompetensi Dasar yang dimaksud tersebut terdiri dari 2 kompetensi dasar, yaitu menganalisis potensi-potensi terjadinya konflik dan kekerasan dalam kehidupan masyarakat yang beragam serta penyelesaiannya dan juga melakukan kajian, pengamatan dan diskusi tentang konflik dan kekerasan serta upaya penyelesaiannya Materi yang akan dideskripsikan pada media pembelajaran adalah konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya. Mendefinisikan ruang lingkup materi dilakukan dengan menganalisis cakupan materi yang terdapat pada buku BSE mata pelajaran Sosiologi kelas XI dengan pengarang Wida Widianti (2009). Hasil analisis cakupan materi terdiri atas 5 materi, yaitu keteraturan sosial, interaksi sosial, kerjasama, konflik kekerasan dan upaya penyelesaiannya, dan integrasi sosial.

2) Identifikasi Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil identifikasi dengan menggunakan angket, terdapat beberapa gambaran dari karakteristik siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Sukoharjo, yaitu minat belajar siswa terhadap pelajaran terhitung hanya sebesar 66,76% dengan kriteria cukup. Hasil ini diperoleh dari sebaran pernyataan pada angket yang terdiri dari pernyataan siswa merasa lebih mudah mengingat materi tanpa

menggunakan media diperoleh angka sebesar 57,65% (kurang), pembelajaran menyenangkan tanpa menggunakan media diperoleh angka sebesar 55,29% (kurang), senang dengan pembelajaran tanpa menggunakan media diperoleh angka sebesar 58,82% (kurang).

3) Menentukan batasan

Menentukan batasan ini diperlukan sebagai informasi pengguna media pembelajaran yang dihasilkan. Adapun batasan yang ditentukan adalah minimal *hardware* dan *software* dari *laptop* atau *PC* yang akan digunakan, diantaranya:

- a) Media pembelajaran ini didesain untuk pembelajaran materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA
- b) Desain media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *prezi for window or Macbook*
- c) Desain media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *prezi* tipe *prezi for education*.
- d) Desain media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan lisensi tipe *prezi enjoy edu* dengan fasilitas berbagai macam slide presentasi yang menarik, *background theme*, recorder, film, video, dan memiliki kapasitas 100 MB.
- e) Desain media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan memuat materi kurikulum mata pelajaran sosiologi SMA dengan desain menarik yang tersedia di situs www.prezi.com.

4) Menentukan dan mengumpulkan sumber yang dibutuhkan

Materi yang disajikan pada media yang dikembangkan tidak hanya berupa teks materi saja tetapi disajikan juga komponen pendukung berupa gambar, audio, dan animasi.

a) Sumber Materi

Materi yang digunakan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran berbasis *prezi* ini berbasarkan pada buku BSE mata

pelajaran Sosiologi kelas XI SMA karangan Wida Widianti (2009).

b) Sumber Gambar

Gambar-gambar yang dijadikan tampilan dalam aplikasi maupun gambar yang menjadi pendukung materi didapatkan dari internet (halaman lampiran).

b. Tahap Perancangan (Design)

Tahapan selanjutnya adalah perancangan, dari hasil proses perencanaan kemudian dirancang prototype produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangannya adalah sebagai berikut:

1) Mengembangkan ide slide prezi

Dalam mengembangkan ide slide prezi ini dilakukan identifikasi dasar-dasar kompetensi dan indikator yang akan disajikan pada media yang dikembangkan, dengan mengacu pada silabus mata pelajaran Sosiologi, kompetensi dasar yang digunakan adalah “menganalisis potensi-potensi terjadinya konflik dan kekerasan dalam kehidupan masyarakat yang beragam serta penyelesaiannya serta melakukan kajian, pengamatan dan diskusi tentang konflik dan kekerasan serta upaya penyelesaiannya”. Berikut ini hasil analisis indikator sebelum dan indikator sesudah pengembangan yang kemudian hasilnya menjadi indikator pembelajaran yang menjadi tujuan pembuatan media:

Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Ide Slide Prezi

Indikator Sebelum	Indikator Sesudah
Menjelaskan Keteraturan Sosial	Menjelaskan pengertian keteraturan sosial dan proses terbentuknya
Menjelaskan Interaksi Sosial	Menjelaskan interaksi sosial lengkap dengan contohnya

Menjelaskan Kerja Sama	Menjabarkan bentuk kerjasama menurut James D. Thompson dan William J. Mc Ewen
Menjelaskan Konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya	Menjabarkan mmacam-macam bentuk konflik dan upaya penyelesaiannya
Menjelaskan Integrasi Sosial	Menjelaskan pengertian integrasi menurut Paul Horton

Pada langkah ini materi dan submateri yang akan disajikan dalam media pembelajaran ditentukan. Adapun submateri yang akan dimasukkan ke dalam media yaitu: keteraturan sosial, interaksi sosial, kerja sama, konflik kekerasan dan upaya penyelesaiannya, dan integrasi sosial. Submateri ini yang akan disajikan dalam slide dengan tambahan fitur lain sebagai penunjang pembelajaran siswa yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun.

2) Membuat *flowchart*

Pada langkah ini dirancang gambaran alur dari slide yang akan dibuat. Slide yang dibuat harus jelas alurnya agar mempermudah proses produksi medianya. *Flowchart* dibuat menggunakan simbol-simbol dan anak panah yang digunakan menggambarkan alur media pembelajaran.

Dalam *flowchart* dijelaskan alur saat memulai menggunakan media pembelajaran maka akan muncul tampilan awal yang berisi judul presentasi yaitu konflik kekerasan dan upaya penyelesaiannya. Selain judul, juga terdapat identitas nama pembuat, sub judul, dan juga icon lup. Untuk lanjut pada slide selanjutnya dapat di klik icon lup atau menggunakan tanda panah kekanan.

commit to user

Setelah icon lup, slide selanjutnya adalah icon tablet dan juga

selembar kertas. Slide ini berisi materi keketeraturan sosial dan proses terbentuknya keteraturan sosial. Dalam gambar tablet, terdapat 5 icon yang masing-masing dapat ditampilkan secara otomatis dengan menekan tanda panah kekanan pada keyboard laptop atau PC.

Selanjutnya, pada slide berikutnya terdapat gambar tumpukan file bertuliskan materi interaksi sosial dan kerjasama. Pada tampilan paling bawah, terdapat 5 icon kecil yang masing-masing dapat diklik, berisikan penjelasan mengenai bentuk kerjasama menurut James D. Thomson dan William J. Mc Ewen. Masing-masing penjelasan disertai dengan contoh gambar.

Slide berikutnya menampilkan materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya. Slide ini juga berisikan berbagai icon yang dapat di klik, atau dapat dipindah dengan menekan tombol panah kekanan pada PC atau keyboard laptop. Dan yang terakhir yaitu gambar handphone yang berisikan penjelasan mengenai faktor pendorong integrasi sosial. Setelah itu, jika diklik panah kanan maka tampilan akan kembali seperti tampilan awal.

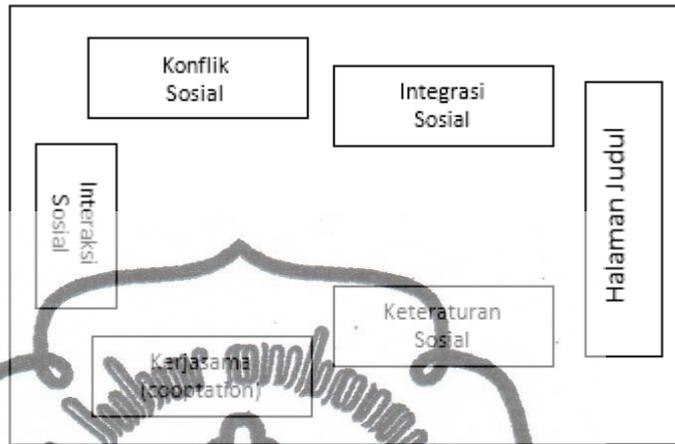
3) Membuat *storyboard*

Setelah didapatkan alur dari program yang akan dibuat, selanjutnya adalah menentukan desain tampilan dalam bentuk storyboard. Desain tampilan media pembelajaran terdiri dari tampilan pembuka, menu utama, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan materi, dan tampilan pada submenu.

a) Halaman awal

Pada saat pertama kali aplikasi prezi dijalankan akan muncul tampilan halaman awal yang berisi halaman judul, halaman keteraturan sosial, halaman kerjasama (cooptation), halaman interaksi sosial, halaman konflik sosial, dan halaman integrasi

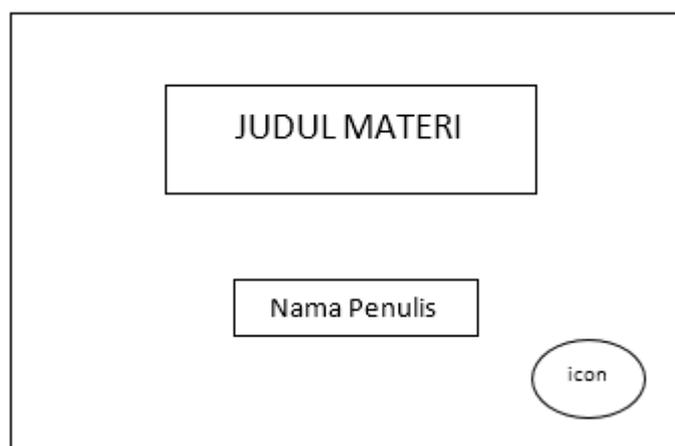
sosial. Untuk dapat beralih menuju halaman selanjutnya, klik tombol panah kanan pada keyboard.



Gambar 4.1 Desain Halaman Awal

b) Halaman Judul

Halaman judul merupakan tampilan awal yang berisi judul materi, nama penulis, dan icon. Untuk dapat beralih ke halaman selanjutnya, dapat diklik tanda panah kekanan atau mengklik tanda icon, dengan mengarahkan pointer ke gambar icon. Gambar icon yang akan dibuat adalah dengan menggunakan gambar lup.

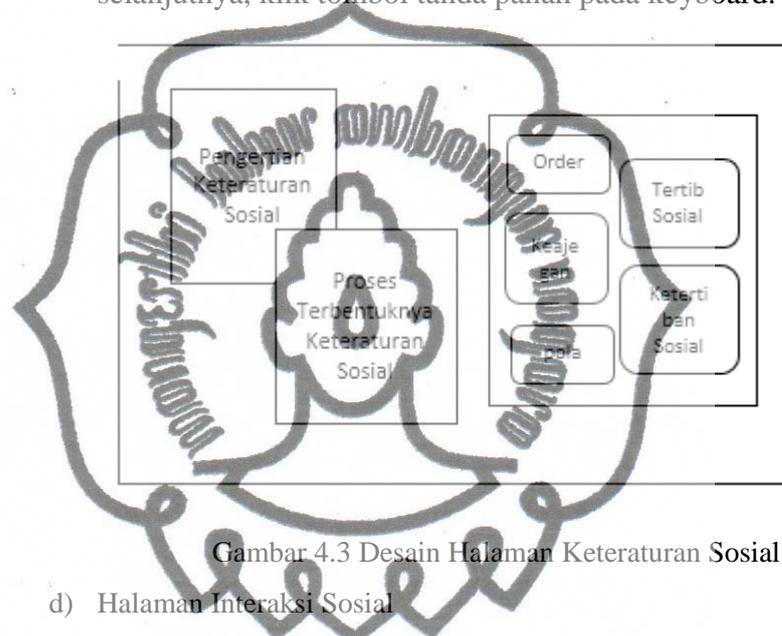


Gambar 4.2 Desain Halaman Judul

commit to user

c) Halaman Keteraturan Sosial

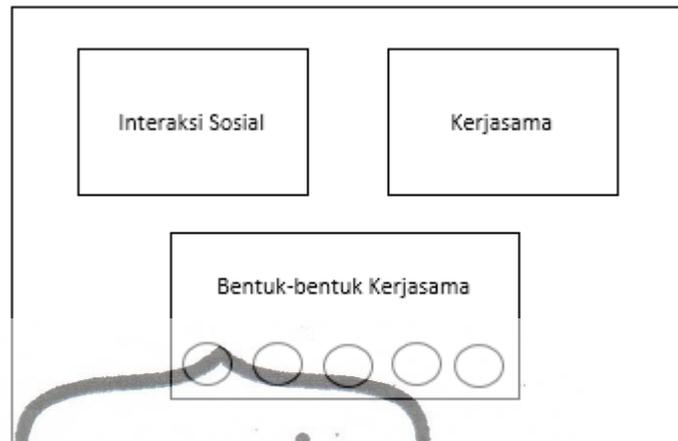
Pada halaman ini terdapat gambar kertas dan juga gambar tablet. Pada gambar kertas, berisi pengertian keteraturan sosial, proses terbentuknya keteraturan sosial. Sedangkan pada gambar tablet berisi penjelasan mengenai proses terbentuknya keteraturan sosial dan dijabarkan satu-persatu. Untuk berpindah kehalaman selanjutnya, klik tombol tanda panah pada keyboard.



Gambar 4.3 Desain Halaman Keteraturan Sosial

d) Halaman Interaksi Sosial

Pada halaman ini terdapat gambar tiga buah amplop. Amplop pertama bertuliskan pengertian interaksi sosial, amplop kedua bertuliskan pengertian kerjasama (cooptation), dan amplop terakhir bertuliskan bentuk-bentuk kerjasama. Pada amplop ketiga ini, terdapat lima icon yang masing-masing berisikan penjelasan dan gambar dari lima bentuk kerjasama. Untuk berpindah kehalaman selanjutnya, klik tombol tanda panah pada keyboard.



Gambar 4.4 Desain Halaman Interaksi Sosial

e) Halaman Konflik, Kekerasan, dan Upaya Penyelesaiannya

Pada halaman ini terdapat dua gambar dan masing-masing gambar berisikan pengertian konflik dan juga upaya penyelesaian konflik. Untuk berpindah kehalaman selanjutnya, klik tombol tanda panah pada keyboard.



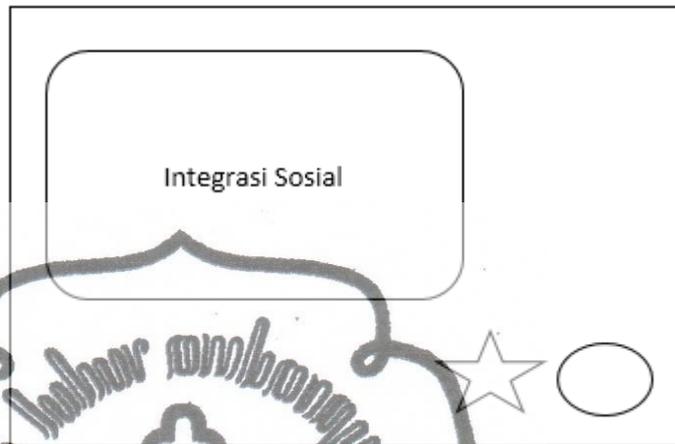
Gambar 4.5 Desain Halaman Konflik, Kekerasan, dan Upaya Penyelesaiannya

f) Halaman Integrasi Sosial

Pada halaman integrasi sosial, terdapat satu gambar kertas besar yang bertuliskan integrasi sosial beserta penjelasannya. Dalam halaman ini, juga terdapat dua icon yang masing-masing berisikan materi bentuk integrasi dan faktor pendorong integrasi sosial. Untuk

commit to user

berpindah kehalaman selanjutnya, klik tombol tanda panah pada keyboard.



Gambar 4.6 Desain Halaman Integrasi Sosial

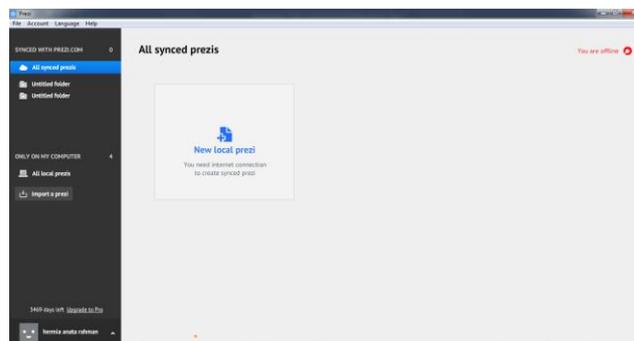
c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap terakhir dari tiga tahapan yang dibuat oleh Alessi dan Trollip. Pada tahap mulai dilakukannya produksi media, melakukan evaluasi, dan merevisi media. Tahapan ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu: produksi media, tes alpa, revisi, *Beta test*, dan revisi final.

1) Produksi media

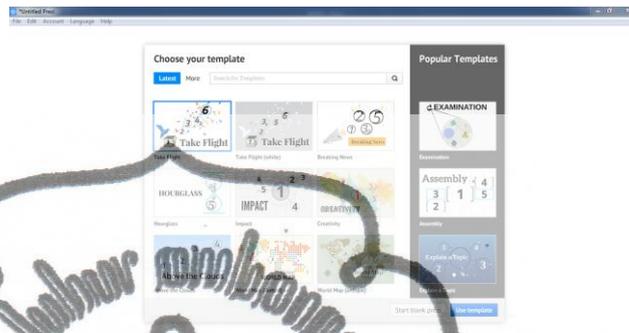
Pada tahap ini dikembangkan media pembelajaran berupa aplikasi sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tahapan pembuatannya adalah:

a) Membuka aplikasi prezzi



commit to user

- b) Setelah aplikasi prezi dibuka akan muncul halaman yang berisikan menu-menu pada prezi. Untuk membuat prezi, klik pada icon New Local Prezi. Selanjutnya, akan muncul halaman seperti di bawah ini.



- c) Pilih salah satu template yang akan digunakan untuk membuat prezi dengan cara klik pada gambar yang diinginkan. Setelah selesai, klik tombol Use Template pada pojok kanan bawah (berwarna biru). Setelah itu, akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



- d) Pada tampilan halaman template yang dipilih, akan muncul gambar dengan icon yang bisa diubah (ditambah atau dihapus) dan juga text yang bisa diedit. Untuk menambahkan icon, klik pada menu Insert > Symbol and Shapes.



- e) Setelah diklik menu tersebut akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Untuk menambahkan icon, klik icon yang diinginkan.



- f) Langkah selanjutnya yaitu mendesain tampilan prezzi. Untuk membuat teks, klik icon text pada halaman prezzi. Berikut ini adalah halaman prezzi yang telah selesai dibuat.





- g) Untuk menyimpan halaman prezi yang telah dibuat, klik icon Save pada menu bagian atas.



Setelah itu *file* akan tersimpan di halaman akun prezi. Untuk dapat membukanya cukup diklik file yang diinginkan. Kemudian berlanjut ke langkah berikutnya yaitu validasi atau tahap *alpha test*.

2) Alpha Test

Alpha test dilakukan oleh lima orang ahli yang terdiri dari tiga orang ahli materi dan dua orang ahli media. Para ahli diminta menilai media yang sudah diproduksi. Penilaian media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian materi untuk ahli materi,

dan angket media untuk ahli media. Tes ini dilakukan sebanyak beberapa kali sampai tes menghasilkan 100%. Berdasarkan kesimpulan penilaian dari ahli materi dan ahli media, media yang dikembangkan dapat dikatakan “sangat baik” dan “dapat digunakan”. Perkembangan alpha test dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4.2 Perkembangan Alpha Test

Validator	Test Alpha I	Test Alpha II
Ahli Media 1 Bp Agus S	80%	100%
Ahli Media 2 Bp Doni K	82%	100%
Ahli Materi 1 Ibu Atik Catur B	74%	100%
Ahli Materi 2 Bp Lyly Suryana	78%	100%
Ahli Materi 3 Ibu Rini	80%	100%
Rata-rata Presentase (%)	79	100

3) Revisi

Pada proses *alpha test* selain mendapatkan penilaian dari validator juga mendapatkan komentar dan saran. Untuk mendapatkan penyempurnaan, komentar dan saran dari validator dijadikan masukan untuk melakukan revisi media yang dikembangkan. Saran-saran yang diberikan para validator dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Revisi Media Setelah Alpha Test

Validator	No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ahli Media 1	1	Belum ada petunjuk penggunaan prezi	Diberikan petunjuk penggunaan prezi pada halaman ms. word
Ahli Media 2	2	Gambar yang tersedia ukurannya terlalu kecil sehingga perlu dizoom	Gambar yang ditampilkan diperbesar ukurannya
	3	Ditambahkan petunjuk penggunaan prezi	Diberikan petunjuk penggunaan prezi

			pada halaman ms. word
Ahli Materi 1	4	Materi sudah baik, diberikan lembar kegiatan supaya lebih lengkap	Ditambahkan lembar kegiatan pada materi interaksi sosial
Ahli Materi 2	5	Belum terdapat soal dalam materi	Ditambahkan soal latihan pada akhir materi
Ahli Materi 3	6	Pada materi keteraturan sosial akan lebih baik jika dibuat bagan supaya mempermudah pemahaman siswa	Dibuat bagan pada pembahasan materi keteraturan sosial

Semua saran tersebut peneliti ikuti dengan melakukan beberapa revisi terhadap materi dan media sehingga menghasilkan beberapa perubahan (halaman lampiran).

4) *Beta Test*

Beta test dilakukan setelah dilaksanakannya tes alpa. *Beta test* dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi pembelajaran kepada responden. Responden yang dimaksud pada tahap ini adalah siswa SMA Negeri 1 Sukoharjo sebanyak 35 responden. Sebelum melaksanakan pengujian, peneliti menjelaskan secara singkat prosedur pengujian dan cara penggunaan aplikasi. Kemudian masing-masing responden menyaksikan tampilan media pembelajaran berbasis prezi materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya. Setelah itu responden diminta mengisi angket untuk memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media pembelajaran yang diujicobakan. Untuk mendapatkan bukti empiris mengenai kelayakan produk, mengidentifikasi kesalahan-kesalahan, serta mendapatkan saran dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Berikut ini data yang diperoleh dari *Beta test*

Tabel. 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Pada *Beta test*

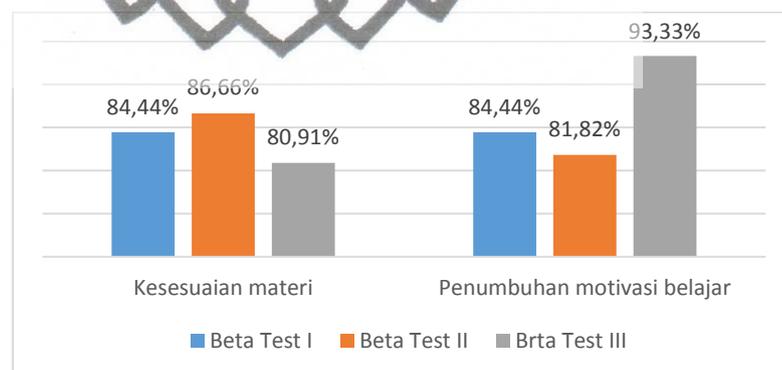
Aspek	Indikator	Persentase			Persentase Rata-rata			Kriteria		
		Bsta Test I	Beta Test II	Beta Test III	Bsta Test I	Beta Test II	Beta Test III	Bsta Test I	Beta Test II	Beta Test III
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian materi	84,44%	86,66%	80,91%	76,67%	80,29%	81,10%	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
	Penumbuhan motivasi belajar	84,44%	81,82%	93,33%						
	Kelengkapan	73,33%	80,00%	81,82%						
	Kemudahan untuk dipahami	66,67%	80,00%	80,00%						
	Kejelasan	73,33%	73,33%	77,27%						
	Ketepatan evaluasi	77,78%	73,33%	80,91%						
Aspek Rekayasa Media	Mudah dikelola (<i>maintenable</i>)	77,78%	86,66%	90,00%	74,43%	85,90%	89,99%	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
	Mudah digunakan (<i>usabilitas</i>)	77,78%	91,82%	93,33%						
	Dokumentasi	73,33%	85,45%	86,66%						
Aspek Komunikasi Visual	Komunikatif	86,67%	78,18%	93,33%	75,34%	76,96%	82,96%	Baik	Baik	Sangat Baik
	Sederhana	82,22%	81,82%	86,66%						
	Tipografi (huruf dan susunannya)	73,33%	75,56%	82,73%						
		66,66%	71,11%	84,55%						
	Gambar	66,66%	75,56%	81,82%						
	Tata letak	68,89%	80,00%	81,82%						
		71,11%	66,66%	82,73%						
	Warna	71,11%	73,33%	83,64%						
		75,56%	80,00%	87,27%						
	Desain	75,56%	85,45%	86,66%						

Dari Tabel 4.4 dapat diketahui terdapat peningkatan nilai *commit to user* persentase dari hasil pengujiannya sebelumnya pada setiap indikator

yang dinilai kecuali pada indikator kesesuaian materi. Indikator tersebut mengalami penurunan dari 84,44% kemudian naik menjadi 86,66% dan turun menjadi 80,91%. Selain itu dari 3 aspek komponen yang dinilai pada *beta test III* oleh siswa mengenai media pembelajaran berbasis prezi yang dikembangkan memperoleh kriteria rata-rata sangat baik dengan persentase rata-rata 89,99%. Aspek yang mendapat persentase rata-rata terbesar adalah pada aspek pembelajaran yaitu dengan persentase rata-rata sebesar 81,10%. Kemudian pada aspek rekayasa media dengan persentase rata-rata 89,99% sedangkan pada aspek komunikasi visual pada media pembelajaran mendapatkan persentase rata-rata sebesar 82,90%.

Agar mempermudah pembacaan persentase rata-rata yang telah diperoleh, maka hasil persentase respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dituangkan dalam bentuk grafik tiap aspek.

1. Presentase Rata-rata Aspek Pembelajaran

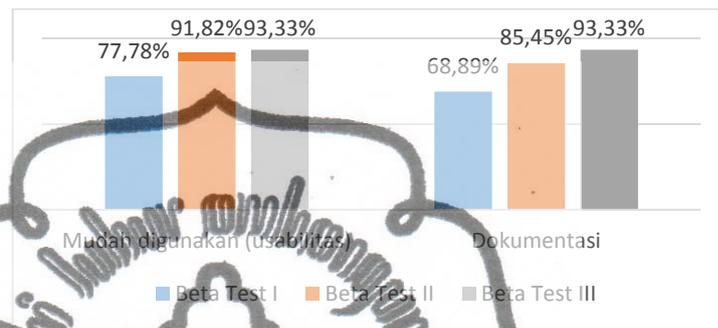


Gambar 4.7 Grafik persentase rata-rata indikator tertinggi dan terendah pada aspek pembelajaran

Dari Gambar 4.7 Dapat diketahui terdapat peningkatan nilai persentase dari hasil pengujian sebelumnya pada setiap indikator yang dinilai kecuali pada indikator kesesuaian materi. Indikator tersebut mengalami penurunan dari 84,44% kemudian naik menjadi 86.66% dan turun menjadi 80,91%. Persentase

tertinggi untuk penilaian media pembelajaran berbasis prezi adalah indikator penumbuhan motivasi belajar sebesar 93.33%. Sedangkan persentase rata-rata terendah adalah aspek kesesuaian materi yaitu mengalami penurunan menjadi 80,91%.

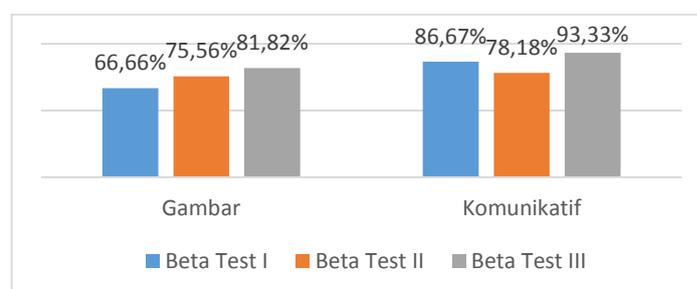
2. Aspek Rekayasa Media



Gambar 4.8 Grafik Persentase rata-rata indikator tertinggi dan terendah pada aspek rekayasa media

Dari gambar 4.8 Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai persentase dari hasil pengujian sebelumnya pada setiap indikator. Urutan persentase tertinggi untuk rekayasa media adalah mudah digunakan (usabilitas) dengan persentase sebesar 93.33%, rekayasa media adalah dokumentasi, yaitu sebesar 68.89%. Hasil persentase rata-rata tersebut menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap rekayasa media dari media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik.

3. Aspek Komunikasi Visual



Gambar 4.9 Grafik Persentase rata-rata indikator tertinggi dan terendah pada aspek komunikasi visual

Dari gambar 4.9 Dapat diketahui bahwa urutan persentase tertinggi untuk penilaian media pembelajaran pada aspek komunikasi visual adalah indikator komunikatif dengan persentase sebesar 93.33% dan indikator dengan persentase terendah adalah gambar sebesar 66.66%. Hasil persentase rata-rata tersebut menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap kualitas teknis dari media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik.

5) Revisi Akhir

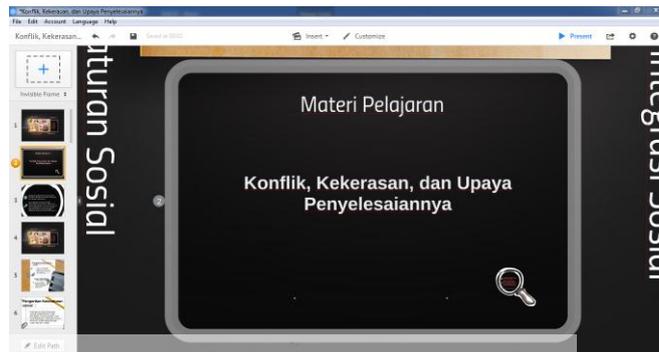
Setelah dilakukan Beta Test oleh siswa, terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan lagi sehingga dilakukan revisi akhir. Revisi dilakukan berdasarkan saran-saran yang diberikan responden. Berikut ini saran-saran yang diberikan responden dan perbaikan yang dapat dilakukan:

Tabel 4.5 Revisi Media Setelah Beta Test

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Font Pembuka Kurang Variatif	Font dimodifikasi
2	Perlu ditambah icon supaya lebih menarik	Ditambahkan beberapa icon menarik

1) Modifikasi font pembuka

Sebelum dilakukan revisi, font yang digunakan dalam slide pembuka terlihat kurang variatif. Kemudian dilakukan modifikasi font dan sedikit desain pada tampilan supaya lebih menarik.



Gambar 4.10 Tampilan slide pembuka sebelum revisi



Gambar 4.11 Tampilan slide pembuka setelah revisi

Adanya revisi ini diharapkan dapat menarik minat siswa ketika pertama kali ditampilkan slide prezzi dikarenakan halaman ini adalah halaman pertama yang terlihat ketika menjalankan prezzi.

2) Penambahan icon

Icon yang terdapat dalam tampilan slide hanya terbatas sehingga terkesan kurang menarik. Supaya terkesan menarik, ditambahkan beberapa icon seperti di bawah ini :



Gambar 4.12 Penambahan icon pada materi macam-macam negoisasi

Selain pada materi macam-macam negoisasi, penulis juga menambahkan icon pada materi penyebab konflik. Hal ini bertujuan supaya memudahkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.



Gambar 4.13 Penambahan icon pada materi penyebab konflik

Penulis memperbaharunya dengan memberikan latar dan perubahan frame pada slide prezi. Revisi yang dilakukan pada tampilan ini dilakukan sesuai saran dari pengguna agar media pembelajaran berbasis prezi ini dapat menarik minat siswa untuk memahami pembelajaran yang disampaikan pada isi media.

3. Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

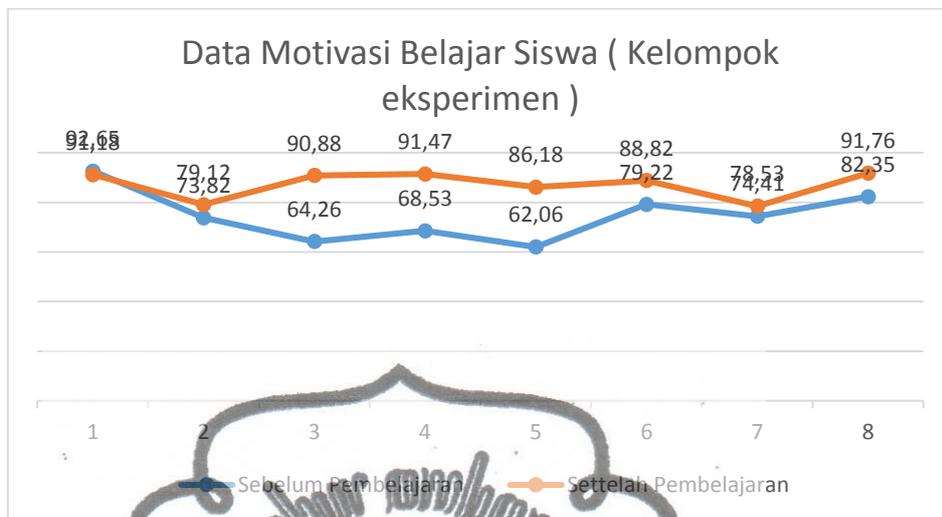
Instrumen yang peneliti gunakan juga menggunakan skala likert dengan lima skala. Penilaian dilakukan pada uji coba lapangan yang berjumlah 34 orang siswa. Kuesioner motivasi belajar diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu sebelum pembelajaran menggunakan media dan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis prezi. Hasil penilaian sebelum dan setelah menggunakan media tersebut kemudian dibandingkan, apakah mengalami peningkatan motivasi belajar sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Data motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Data Motivasi Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

No	Indikator	Rerata Skor (%)		Kriteria	
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1	Tekun mengerjakan tugas	92,65	91,18	sangat baik	sangat baik
2	Ulet menghadapi kesulitan	73,82	79,12	baik	baik
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	64,26	90,88	cukup	sangat baik
4	Lebih senang bekerja mandiri	68,53	91,47	cukup	sangat baik
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	62,06	86,18	cukup	sangat baik
6	Dapat mempertahankan pendapat	79,22	88,82	baik	sangat baik
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	74,41	78,53	baik	baik
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	82,35	91,76	sangat baik	sangat baik

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor secara keseluruhan sebelum menggunakan media adalah sebesar 74,66 % dengan kriteria baik. Untuk rata-rata keseluruhan setelah menggunakan media yaitu skornya sebesar 87,24 % dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, nampak bahwa motivasi siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis prezi.

Perbandingan hasil data motivasi belajar siswa kelompok eksperimen pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media jika disajikan dalam bentuk diagram maka akan tampak hasilnya seperti berikut ini.



Data motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

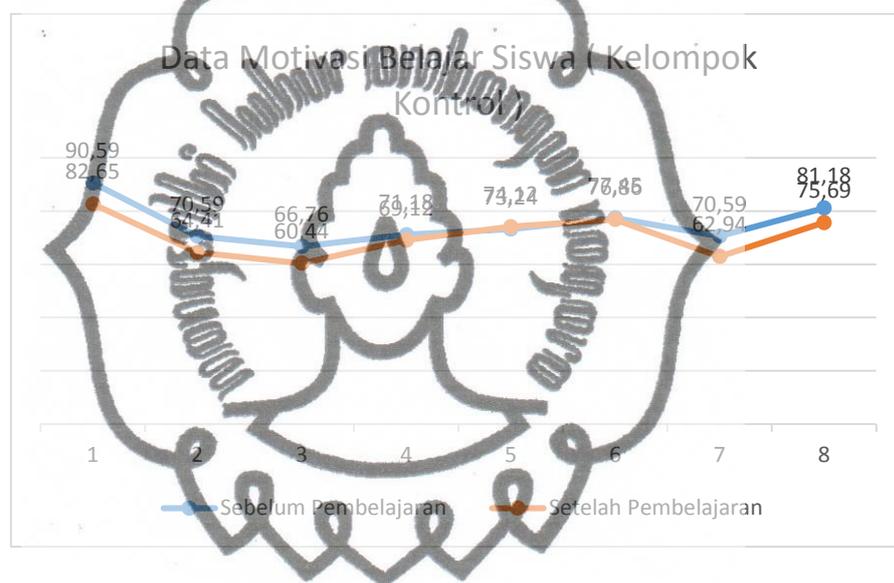
Tabel 4.7 Data Motivasi Belajar Siswa Kelompok Kontrol

No	Indikator	Rerata Skor		Kriteria	
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1	Tekun mengerjakan tugas	90,59	82,65	Sangat baik	sangat baik
2	Ulet menghadapi kesulitan	70,59	64,41	baik	cukup
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	66,76	60,44	cukup	cukup
4	Lebih senang bekerja mandiri	71,18	69,12	baik	cukup
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	73,24	74,12	baik	Baik
6	Dapat mempertahankan pendapat	77,45	76,86	baik	Baik
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	70,59	62,94	baik	cukup
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	81,18	75,69	sangat baik	Baik

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor secara keseluruhan sebelum menggunakan media adalah sebesar 75,20 % dengan kriteria baik. Untuk rata-rata keseluruhan setelah menggunakan media yaitu skornya

sebesar 70,78 % dengan kriteria baik. Dengan demikian, nampak bahwa motivasi siswa mengalami penurunan ketika pembelajaran tidak menggunakan media.

Perbandingan hasil data motivasi belajar siswa kelompok kontrol pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media jika disajikan dalam bentuk diagram maka akan tampak hasilnya seperti berikut ini.



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan dan data mengenai karakteristik pembelajaran di SMA Negeri 1 Sukoharjo khususnya pada saat pembelajaran materi konflik, proses pengembangan media pembelajaran berbasis prezi termasuk data hasil uji coba media pembelajaran berbasis prezi, serta rekapitulasi angket motivasi siswa terhadap pembelajaran berbasis prezi.

1. Karakteristik Pembelajaran materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya di SMA N 1 Sukoharjo

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi IPS Sosiologi kelas XI, Bapak Lyly Suryana, S.Sos, langkah awal proses pembelajaran yaitu membuat silabus dan RPP yang diserahkan setiap awal semester dan sudah mencakup dua semester. Pada awal kegiatan pembelajaran, guru akan membahas tugas dan melakukan tanya jawab

lisan pada awal pembelajaran. Guru selalu memberikan motivasi belajar untuk siswa supaya siswa senang dengan materi yang telah disampaikan, karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap nilai siswa. Metode ceramah, tanya jawab, atau membuat kliping kelompok untuk didiskusikan dengan siswa di depan kelas, dengan menggunakan gambar-gambar kliping dan power point. Kendala yang hadapi guru yaitu keterbatasan sarana pembelajaran, karena materi sosiologi perlu dijelaskan secara visual. Selain itu, kendala lain adalah keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran power point.

Pada akhir pembelajaran, guru selalu memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas, melakukan tanya jawab pada siswa, dan memberikan tugas untuk PR. Evaluasi dilakukan pada setiap selesai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan.

Guru mengamati motivasi belajar siswa yang terlihat pada diri siswa terhadap pelajaran sosiologi sangat kurang. Guru mengamati sikap siswa saat di dalam kelas, banyak siswa yang memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan materi tetapi terkadang ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan seperti yang sedang mengobrol dengan teman sebangku atau sibuk dengan kegiatannya sendiri. Upaya yang dilakukan guru dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat yang akan dijawab oleh siswa yang angkat tangan, kemudian akan dipilih siswa yang nilainya kurang, untuk mendongkrak nilai.

Berdasarkan hasil identifikasi dengan menggunakan angket, terdapat beberapa gambaran dari karakteristik siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Sukoharjo, yaitu minat belajar siswa terhadap pelajaran terhitung hanya sebesar 66,76% dengan kriteria cukup. Hasil ini diperoleh dari sebaran pernyataan pada angket yang terdiri dari pernyataan siswa merasa lebih mudah mengingat materi tanpa menggunakan media diperoleh angka sebesar 57,65% (kurang), pembelajaran menyenangkan tanpa menggunakan media diperoleh angka sebesar 55,29% (kurang), senang

dengan pembelajaran tanpa menggunakan media diperoleh angka sebesar 58,82% (kurang).

2. Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Prezi*

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan ini dilakukan penentuan ruang lingkup materi yang akan dimasukkan ke dalam media dengan mengacu pada ruang lingkup materi yang disajikan berdasarkan Kompetensi Dasar yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan media pembelajaran yaitu dikhususkan pada materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya, diambil dari silabus mata pelajaran Sosiologi kelas XI. Kompetensi Dasar yang dimaksud tersebut terdiri dari 2 kompetensi dasar, yaitu menganalisis potensi-potensi terjadinya konflik dan kekerasan dalam kehidupan masyarakat yang beragam serta penyelesaiannya dan juga melakukan kajian, pengamatan dan diskusi tentang konflik dan kekerasan serta upaya penyelesaiannya materi yang akan dideskripsikan pada media pembelajaran adalah konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya.

Banyaknya materi yang dibahas dalam mapel IPS membuat guru harus melakukan upaya transfer ilmu yang lebih kreatif supaya siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Rusman (2012) memberikan pengertian mengenai media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu.

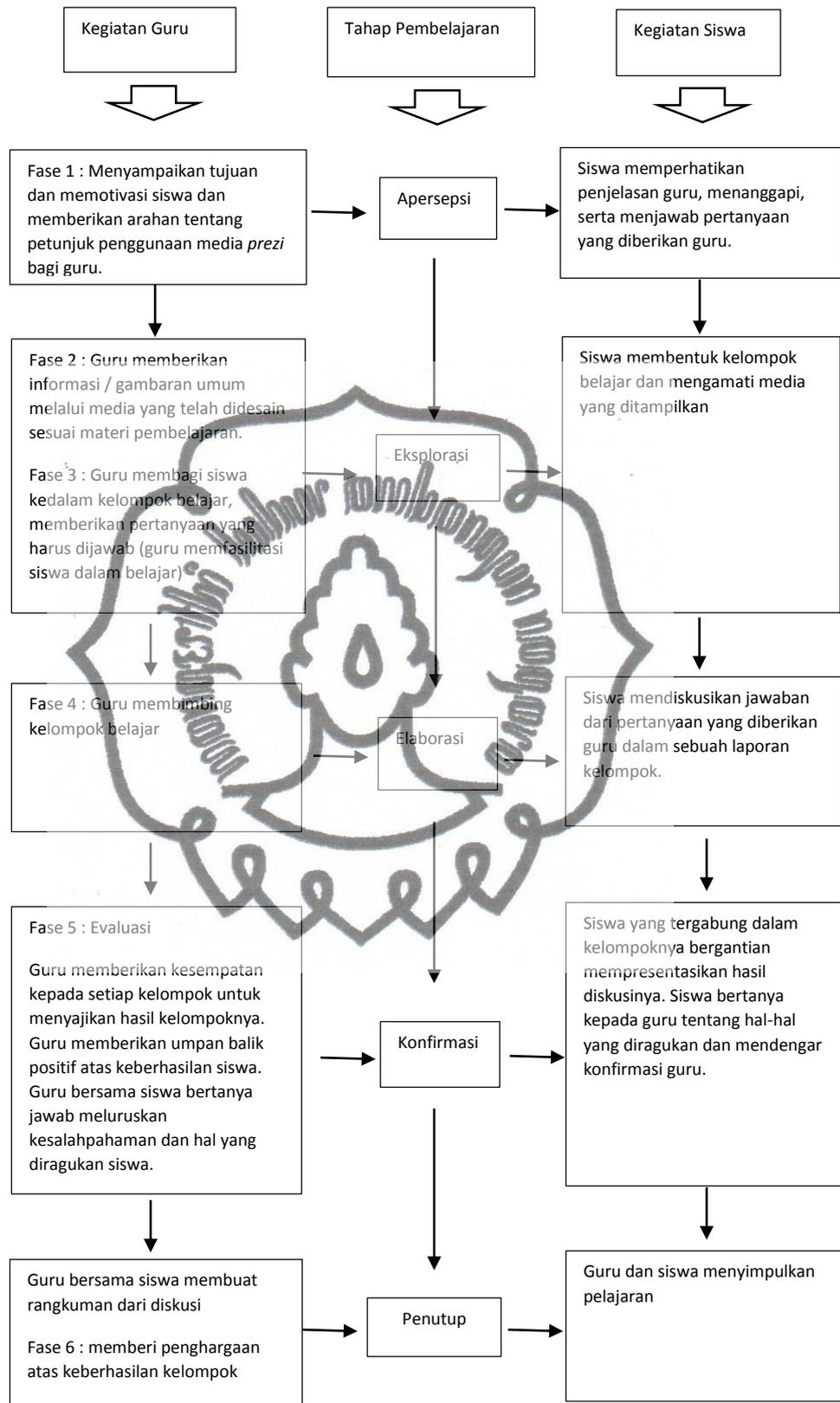
Selain itu dilakukan identifikasi karakteristik siswa untuk mengetahui dan memahami kebutuhan siswa. Hal tersebut dilakukan agar hasil dari pengembangan sesuai dengan yang diharapkan dan sejalan dengan pendapat Frey & Sulton (2010) bahwa apabila ketiga komponen yakni tujuan, sasaran, dan analisis audiens dilakukan akan

memastikan bahwa produk yang dikembangkan akan memenuhi hasil yang diharapkan. Pendapat Hujain AH Sanaky (2013) mengenai manfaat media pembelajaran untuk pebelajar, yaitu untuk meningkatkan motivasi pebelajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar, memudahkan proses belajar, merangsang untuk berpikir dan beranalisis, dapat belajar dalam situasi yang menyenangkan tanpa tekanan, dan membantu memahami materi yang disajikan secara sistematis. Tanpa menggunakan media, karakteristik siswa yang teridentifikasi adalah minat belajar siswa terhadap pelajaran tanpa menggunakan media terhitung hanya sebesar 66,76% dengan kriteria cukup.

Diperlukan beberapa persiapan sebelum merancang media pembelajaran yaitu mencari dan membuat gambar untuk tampilan media agar ketika menggunakannya tidak membosankan. Hujair AH. Sanaky (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam membuat media pembelajaran dipersiapkan pula gambar yang digunakan sebagai alat bantu visual dalam penyampaian materi pada media. Sumber materi yang digunakan adalah buku BSE mata pelajaran Sosiologi kelas XI dengan pengarang Wida Widianti (2009). buku tersebut dipilih karena merupakan buku yang sering digunakan untuk referensi oleh guru di SMA tersebut. Gambar-gambar yang digunakan untuk menunjang slide yaitu diambil dari internet karena terdapat banyak sekali referensi yang dapat diunduh secara gratis pada halaman google.

Selain beberapa aspek yang perlu diperhatikan seperti dalam penjelasan di atas, peneliti juga membuat bagan implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis prezi dalam materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya sebagai berikut :

commit to user



Gambar 4.14 Bagan implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* *commit to user*

b. Perancangan (*design*)

Agar penyajian materi pada media pembelajaran terstruktur dan sesuai tujuan pembelajaran, maka dilaksanakan pengembangan ide pokok dan analisis materi yang telah diperoleh pada tahap perencanaan dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator dari silabus mata pelajaran sosiologi. Indikator yang diperoleh pada tahap perencanaan mengalami pengembangan dari yang berjumlah lima indikator menjadi enam indikator. Indikator yang dikembangkan dengan tujuan agar lebih jelas. Identifikasi dasar-dasar kompetensi dan indikator yang akan disajikan pada media yang dikembangkan, dengan mengacu pada silabus mata pelajaran Sosiologi, kompetensi dasar yang digunakan adalah “menganalisis potensi-potensi terjadinya konflik dan kekerasan dalam kehidupan masyarakat yang beragam serta penyelesaiannya serta melakukan kajian, pengamatan dan diskusi tentang konflik dan kekerasan serta upaya penyelesaiannya”.

Media pembelajaran ini dibuat agar memberikan kemudahan dalam penggunaan dan dapat digunakan di berbagai mata pelajaran sehingga dapat membuat guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Daryanto (2010) berpendapat bahwa media pembelajaran online berbasis aplikasi *prezi* dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar dapat bertujuan, terjadi, dan terkendali. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dirancang agar dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

Lebih lanjut lagi, Daryanto (2010) mengungkapkan beberapa alasan bahwa media pembelajaran online berbasis aplikasi *prezi* perlu diintegrasikan di dalam proses pembelajaran adalah karena media pembelajaran online berbasis aplikasi *prezi* dapat mengubah paradigma dalam proses belajar mengajar, dari keadaan semula

menganggap guru sebagai pusat pembelajaran berubah menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Penggunaan aplikasi prezi dalam proses pembelajaran akan lebih mengoptimalkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dikelas, dan dalam pembuatannya pun berbasis konsep open source. Maksudnya dapat diakses secara gratis sehingga memberikan kebebasan kepada pengembang (guru) untuk membuat aplikasi secara mudah dan dapat digunakan di berbagai PC dan Laptop sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dikelas.

Pada media ini diberikan fitur bagi guru untuk dapat menambahkan icon-icon pada materi dalam slide supaya terkesan lebih variatif. Selain icon yang dapat ditambahkan, tampilan slide pada prezi juga dapat berpindah otomatis menggunakan efek zooming. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Artem Pecheny (2010) dalam “Zooming User Interface In Presentations For Learning (PREZI)” yang menyimpulkan bahwa penggunaan prezi dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi dan dapat menghubungkan antara bagian yang satu dengan bagian lainnya tanpa beralih dari frame ke frame. Sedangkan untuk siswa, tampilan slide pada prezi akan terlihat lebih menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dari 74,66 % (baik) menjadi 87,24% (sangat baik). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nicole L. White (2011) dalam tesisnya yang berjudul “Prezi vs Power Point: Finding the right tool for the job” yang menyatakan bahwa prezi merupakan desain visual presentasi yang menyenangkan sehingga audience tertarik dan fokus dalam menyimak presentasi.

c. Pengembangan (*development*)

Proses pengembangan setelah media selesai diproduksi adalah alpha test dan beta test. Tes ini akan memberikan hasil penilaian kelayakan dari sebuah media yang dikembangkan. Instrumen

penilaian dari alpha test dan beta test dengan mengacu kriteria penilaian yang diberikan Romi Satria Wahono (2006). Sedangkan untuk motivasi, mengacu pada kriteria penilaian motivasi menurut test mengacu pada kriteria mereview media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sardiman A.M (2012).

Alpha test melibatkan tiga dosen ahli materi dan dua dosen ahli media untuk memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Ada lima pilihan dalam lembar alpha test yang harus dipilih, apabila sangat setuju dengan materi atau media dapat diterima maka kolom yang dipilih yaitu kolom paling kiri (SS) dan selanjutnya jika sangat tidak setuju dapat memilih kolom paling kanan (STS). Saran dan komentar dari para ahli kemudian dijadikan dasar dalam revisi media.

Rata-rata hasil penilaian ahli materi dan media pada alpha test pertama adalah 79% dan menghasilkan perubahan yang dapat dilihat pada revisi hal selanjutnya. Setelah dilakukan perubahan, dilakukan revisi kembali. Pada alpha test kedua didapatkan hasil 100% yang artinya media sudah dapat digunakan.

Pengujian selanjutnya adalah Beta test, Beta test dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa IPS kelas XI SMAN 1 Sukoharjo untuk diberikan penilaian. Setelah siswa menyaksikan penggunaan media pembelajaran berbasis prezi, maka siswa diminta untuk mengisi angket yang telah divalidasi. Pada tahap ini diperoleh data yang kemudian dianalisis menjadi data hasil penilaian. Hasil penilaian dari siswa menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan data berupa saran dan komentar dijadikan bahan untuk revisi akhir produk. Agar dihasilkan media pembelajaran yang lebih baik, Beta test dilakukan sebanyak tiga kali.

Hasil pengolahan data angket dapat diketahui bahwa urutan persentase tertinggi untuk penilaian media pembelajaran berbasis

prezi pada beta test I adalah kesesuaian materi dan penumbuhan motivasi belajar dengan persentase rata-rata sebesar 84,44%. Kemudian urutan kedua adalah ketepatan evaluasi dengan persentase rata-rata sebesar 77,78%. Kemudahan untuk dipahami memiliki persentase terendah yaitu sebesar 66,67%. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang didapat pada beta test I, pada pengujian beta test II hasil penilaian tiap aspek mengalami peningkatan. Pada data hasil penilaian beta test II untuk persentase tertinggi adalah kesesuaian materi dengan nilai sebesar 86,66%. Urutan kedua adalah penumbuhan motivasi belajar dengan persentase rata-rata sebesar 81,82%. Sedangkan ketepatan evaluasi berada pada urutan terendah dengan nilai persentase rata-rata sebesar 73,33%. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang didapat pada beta test II, pada pengujian beta test III hasil penilaian tiap aspek mengalami peningkatan. Pada data hasil penilaian beta test III untuk persentase tertinggi adalah penumbuhan motivasi belajar dengan nilai sebesar 93,33%. Urutan kedua adalah kelengkapan dengan persentase rata-rata sebesar 81,82%. Sedangkan kejelasan berada pada urutan terendah dengan nilai persentase rata-rata sebesar 77,27%.

Pada aspek pembelajaran dalam aplikasi prezi memiliki persentase rata-rata beta test I 76,67% (baik) pada beta test II sebesar 83,4% (sangat baik) pada beta tes III sebesar 81,10% (sangat baik) sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Terdapat enam indikator, yaitu : (1) Kesesuaian materi, (2) Penumbuhan motivasi belajar, (3) Kelengkapan, (4) Kemudahan untuk dipahami, (5) Kejelasan, dan (6) Ketepatan evaluasi. Indikator dengan persentase tertinggi pada aspek pembelajaran adalah penumbuhan motivasi belajar yang mendapatkan persentase sebesar 93,33%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi prezi mampu menumbuhkan motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno (2008) *commit to user* mengungkapkan bahwa terdapat dua

faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor instrinsik meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan berkebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Indikator dengan persentase terendah pada aspek pembelajaran adalah kemudahan untuk dipahami. Kemudahan yang dimaksud adalah apakah isi materi pada media sudah tepat atau sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Pada beta test pertama indikator ini mendapatkan persentase terendah dengan nilai 66,67%. Di beta test kedua dan ketiga terjadi peningkatan menjadi 80,00%. Adanya kenaikan persentase rata-rata pada hasil beta test II dan III tersebut dikarenakan ada perubahan pada isi materi setelah melakukan revisi pada beta test I.

Pada aspek rekayasa media yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *prezi* memiliki persentase rata-rata 74,43% pada Beta test I, 85,90% pada beta tes II, dan 89,99% pada beta test III sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Terdapat tiga indikator pada aspek ini, diantaranya; 1) Mudah dikelola (*maintenable*), 2) Mudah digunakan (*usabilitas*), dan 3) Dokumentasi.

Pada aspek rekayasa media, indikator yang memiliki persentase tertinggi adalah mudah digunakan (*usabilitas*) dan dokumentasi yang memiliki persentase nilai sebesar 93,33%. Nilai tersebut didapatkan karena media pembelajaran berbasis *prezi* mampu menerapkan pembelajaran dengan kreatif dan praktis sehingga pembelajarannya menjadi fleksibel. Sesuai dengan pendapat Muhammad Embi (2011) bahwa media pembelajaran online berbasis aplikasi *prezi* memiliki beberapa kelebihan, yaitu (a) mempunyai tampilan slide yang beragam dan menarik, (b) tidak perlu berpindah satu slide ke slide yang lain, karena semua ada dalam satu layar dan jika ingin berpindah maka cukup menekan tombol kanvas besar dalam

tampilan sesuai dengan urutan materi, (c) dapat menggabungkan gambar, bunyi, teks, dan video dalam satu tampilan, (d) memiliki fasilitas zoom in dan zoom out, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail, dan (e) desain media pembelajaran online berbasis aplikasi Prezi dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu offline dan online.

Sedangkan indikator yang memiliki persentase terendah pada aspek rekayasa media adalah dokumentasi, yakni sebesar 68,89%. Dokumentasi yang dimaksud yaitu pengemasan media yang berlanjut pada interaksi yang diberikan media sebatas antara media ke pengguna saja. Namun sosial dan interaksi pembelajaran akan didapatkan apabila siswa mendapat instruksi untuk mendiskusikan materi maupun soal yang terdapat pada media.

Aspek ketiga yang dinilai dari media pembelajaran berbasis prezi adalah aspek komunikasi visual. Komunikasi visual memiliki persentase rata-rata 75,34% pada Beta test I, 76,96% pada beta tes II, dan 82,96% pada beta test III sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Sebanyak enam indikator yang terdapat pada aspek kualitas teknis, diantaranya: 1) Komunikatif, 2) Sederhana, 3) Tipografi (huruf dan susunannya), 4) Gambar, 5) Tata letak, dan 6) Warna.

Indikator komunikatif mendapatkan nilai persentase paling besar yakni 93,33%. Hal ini dikarenakan desain yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis prezi ini memudahkan siswa dalam memahami materi. Dina Indriana (2011) menyebutkan bahwa terdapat ciri-ciri media pembelajaran, yaitu antara lain (a) sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata “raga”. Sedangkan kata raga berarti sesuatu yang dapat diindra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati, (b) media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid, (c) media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar di dalam kelas atau di luar kelas, (d) media pengajaran itu erat kaitannya

dengan metode mengajar. Selain itu Indikator yang memiliki nilai persentase besar adalah sederhana dengan yaitu 86,66% yang berarti sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa selain komunikatif, media pembelajaran berbasis prezi juga cukup sederhana dalam pengaplikasiannya sehingga cenderung mudah digunakan..

Tipografi, letak, dan warna memiliki persentase nilai terendah dengan nilai 66,66% masih masuk pada kategori cukup. Hal ini disebabkan adanya font yang harus diganti dan gambar yang terlalu kecil. Namun setelah dilakukan perbaikan, terjadi peningkatan persentase menjadi sangat baik.

3. Keberhasilan Pengembangan Media dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran, agar tercapai proses pembelajaran yang optimal siswa memerlukan dorongan atau motivasi. Dengan kata lain, seorang siswa akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya. Oleh karena itu diperlukan kemampuan dari pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan media pembelajaran berbasis prezi yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, di samping siswa memberikan penilaian pada produk media yang dikembangkan peneliti juga meminta pendapat dari siswa untuk mengisi kuesioner motivasi belajar.

Hasil penilaian kuesioner motivasi oleh siswa pada uji coba lapangan menentukan kemampuan media pembelajaran berbasis prezi dalam meningkatkan motivasi belajar. Media dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar jika rerata skor masing-masing indikator mengalami peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan media dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan media.

Berdasarkan Tabel 4.7 diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan media dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan media. Rerata skor

motivasi belajar siswa meningkat dari 74,66 % dengan kriteria baik, dan setelah menggunakan media yaitu skor mengalami peningkatan menjadi 87,24 % dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan gambar diagram data motivasi belajar siswa (kelompok eksperimen) dapat diketahui perbandingan penilaian motivasi belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media. Keseluruhan indikator penilaian motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media. Berdasarkan pedoman konversi skor ke dalam lima kategori, total rerata skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori “Tinggi” menjadi “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis prezi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan Tabel 4.8 diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami penurunan dari sebelum pembelajaran menggunakan media dan setelah pembelajaran tanpa menggunakan media. Rerata skor motivasi sebelum menggunakan media adalah sebesar 75,20 % dengan kriteria baik. Untuk rata-rata keseluruhan setelah menggunakan media yaitu mengalami penurunan menjadi 70,78 % dengan kriteria baik.

Berdasarkan gambar diagram data motivasi belajar siswa (kelompok kontrol) dapat diketahui perbandingan penilaian motivasi belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran tanpa menggunakan media. Keseluruhan indikator penilaian motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran tanpa menggunakan media mengalami penurunan setelah pembelajaran menggunakan media. Berdasarkan pedoman konversi skor ke dalam lima kategori, total rerata skor motivasi belajar siswa tidak mengalami peningkatan dari kategori “Baik” menjadi “Baik” dengan penurunan sebesar 4,42%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Azhar Arsyad (2009) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran

dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dina Indriana (2011) yang menyatakan bahwa anak didik akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang digunakan mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

- a. Deskripsi hasil kuesioner motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol
- Pengujian keefektifan media pembelajaran berbasis *prezi* dikembangkan dengan menggunakan kuesioner motivasi. Pengujian melibatkan dua kelompok, kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi*) yaitu pada SMA N 1 Sukoharjo dan kelas kontrol (kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi*) yaitu kelompok SMA N 3 Sukoharjo. Kuesioner motivasi terdiri atas 20 butir dan dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2018. Data hasil kuesioner motivasi pada peserta didik disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Data Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

Kelompok Eksperimen (SMAN 1 Sukoharjo)				Kelompok Kontrol (SMAN 3 Sukoharjo)			
No.	Nama	Sebelum Pembelajaran	Setelah Pembelajaran	No.	Nama	Sebelum Pembelajaran	Setelah Pembelajaran
1	Ahmad D	69	89	1	Aaran Sisilia	76	72
2	Alventina F	75	95	2	Almira A	77	70
3	Amalia Tina	74	83	3	Amanda AS	85	78
4	Ardhi W	65	88	4	Anggi Nur	79	71
5	Aura M	74	88	5	Azzaria F	83	76
6	Cindy Ratna	71	91	6	Chandra PT	68	65
7	Dian Intan P	74	90	7	Dewi Ana P	70	71
8	Dinda Metta	74	86	8	E Zefanya C	71	59
9	Ekky Aditya	77	91	9	Elsya Rizky	72	76
10	Fadila Nur I	65	85	10	Fahmi Zui F	68	68
11	Fera Kurnia	80	93	11	Fajar Nur F	75	64
12	Fitri Nurul L	75	71	12	Febriana A	74	75
13	Galang C	78	80	13	Fitria Ayu	67	69

14	Harumtri	77	91	14	Hayu Pintari	70	64
15	Hasna Zulfa	68	83	15	Hugo Kharis	79	82
16	Heppi W	75	86	16	Indah Prati	75	70
17	Kania Kus	73	89	17	Iwan Setyo	80	69
18	Lutfu F P	85	88	18	Khoirunnisa	74	62
19	Nabila Febri	71	86	19	Latifah Dita	75	74
20	Prila Wahyu	70	91	20	Muhammad	81	84
21	Pujangga R	77	93	21	Nabila R	81	71
22	Putri Dwi A	78	89	22	Novalinda D	70	61
23	Putri Purvita	71	88	23	Nur Aji W	71	78
24	Rahmat A	70	85	24	Nur S	78	72
25	Rismawati	77	79	25	Nurul R	77	71
26	Riyan Pandu	79	91	26	Rahman F	70	68
27	Robby A F	66	81	27	Rama F H	67	57
28	Ryan Bagus	74	95	28	Regar A	80	73
29	Salma A	75	94	29	Reni F	75	71
30	Septiyan A	79	87	30	Safira Aulia	74	75
31	Silvia Ayu	80	92	31	Silvia Putri	76	72
32	Tarinda I S	68	81	32	Tia Soffia	74	65
33	Vivi Zahro	84	97	33	Tuliana P S	80	77
34	Yulan A	76	93	34	Wiwid Putri	70	60
TOTAL		2524	2989			2542	2390
RATA-RATA		74.24	87.91			74.76	70.29

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas diketahui bahwa rata-rata hasil kuesioner motivasi kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi*) adalah 74.24 pada tes sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran hasilnya sebesar 87.91. Sedangkan rata-rata hasil kuesioner motivasi kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi*) adalah 74.76 pada tes sebelum pembelajaran dan 70.29 pada tes setelah pembelajaran.

- b. Uji keefektifan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada materi konflik, kekerasan, dan upaya penyelesaiannya.

Uji efektifitas media pembelajaran berbasis Prezi pada materi konflik yang telah dikembangkan dalam meningkatkan motivasi peserta didik maka dilakukan uji T berikut hasil penghitungan uji T tes:

1) Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi normal atau tidak. Uji normalitas ini merupakan syarat uji T. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 (Prayitno, 2008). Uji Normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk pada program SPSS. Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS for windows dapat dilihat pada tabel berikut:

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai kontrol	,103	34	,200*	,981	34	,800
eksperimen	,124	34	,200*	,948	34	,106

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk juga menunjukkan 0,800 untuk kelas control dan 0,106 untuk kelas eksperimen. Sehingga, data tersebut dinyatakan memiliki distribusi normal atau memiliki sebaran data yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varians populasi sama atau tidak. Hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.773	1	66	.382

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,382 ($0,382 > 0,05$). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut mempunyai variansi sama atau homogen. Maka H_0 diterima yang berarti variansi dari populasi tersebut sama.

2) Uji Hipotesis

Rancangan penelitian pengembangan yang digunakan adalah *posttest only control group design*. Penggunaan rancangan ini adalah untuk melihat hasil kedua kelompok yang dibandingkan secara statistic dalam kondisi akhir setelah perlakuan yang diberikan. Keadaan akhir dapat diketahui setelah post test diberikan kepada kelompok eksperimen maupun kelompok control (Sugiyono, 2012). Uji hipotesis yang digunakan pada kelompok ini adalah uji T. Analisis uji hipotesis menggunakan bantuan proram SPSS *for windows* yang dapat dilihat pada berikut:

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.773	.382	-12,263	66	.000	-17,618	1,437	-20,486	-14,749
	Equal variances not assumed			-12,263	64,320	.000	-17,618	1,437	-20,487	-14,748

Karena signifikansi sebesar 0, 382 artinya variansi kelas kontrol dan eksperimen homogen, maka yang dilihat bagian *equal variances assumed*. Kemudian, lihat signifikansi *2 tailed* = 0,000 dimana kurang dari 0,05. Karena sig 2 tailed $< 0,05$ maka perbedaan

bermakna secara statistik atau signifikan pada probabilitas 0,05 (terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas control dan eksperimen). Perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada *mean difference* yaitu sebesar -17,618. Karena bernilai negative maka berarti kelompok kontrol memiliki mean lebih rendah daripada kelompok eksperimen.

Hasil uji t yang telah diperoleh maka mendapatkan keputusan uji: H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah kedua kelompok mempunyai motivasi belajar tidak sama. Hal tersebut dapat dilihat juga dari rata-rata nilai kuesioner setelah pembelajaran kelompok eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran berbasis *prezi*) sebesar 81,91 > nilai rata-rata kuesioner setelah pembelajaran kelas kontrol (kelompok yang tidak menggunakan media *prezi*) sebesar 70,29.

Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi* yang telah dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena hasil nilai kuesioner pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Media pembelajaran berbasis *prezi* menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik karena presentasi dibuat dengan desain kreatif dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar materi tersebut. Hal ini sejalan dengan Hamzah B. Uno (2008) yang mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor instrinsik (hasrat dan keinginan berhasil, dorongan berkebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita) dan faktor ekstrinsik (penghargaan lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik).