

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PREZI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X RPL SMK N 2 PADANG PANJANG
TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
sebagai salah satu persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :

HARRY RUSLI

NIM : 97892/2009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

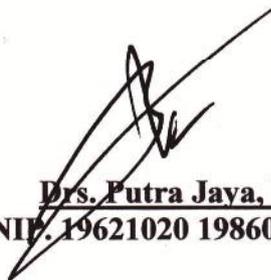
**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PREZI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X RPL SMK N 2 PADANG PANJANG
TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

Nama : Harry Rusli
NIM/TM : 97892/2009
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2014

Disetujui Oleh :

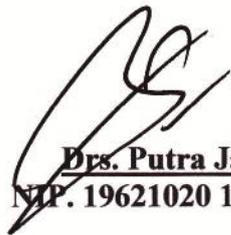
Pembimbing I


Drs. Putra Jaya, MT
NIP. 19621020 198602 1 001

Pembimbing II


Drs. Almasri, MT
NIP. 19640713 198803 1 016

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika**


Drs. Putra Jaya, MT
NIP. 19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/2014

Nama : Harry Rusli

NIM/TM : 97892/2009

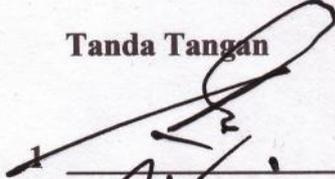
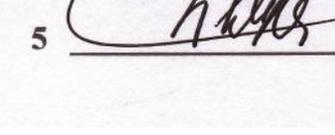
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Hanesman, MM	
2. Sekretaris	: Drs. Putra Jaya, MT	
3. Anggota	: Drs. Almasri, MT	
4. Anggota	: Ahmaddul Hadi S.Pd M.Kom	
5. Anggota	: Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2014

Yang menyatakan,



ABSTRAK

Harry Rusli : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/2014

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan kelas X RPL semester ganjil SMK Negeri 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest Design*. Pengambilan sampel dengan teknik *nonprobability sampling* dengan *sampling purposive*, sebagai kelas eksperimen adalah X RPL 1. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian *pretest* dan *posttest* setiap pertemuan, kemudian dianalisis untuk uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 71,43, sedangkan *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 54,43. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,702 > 2,028$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa mata diklat KK kelas X RPL di SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/ 2014.

Kata Kunci : aplikasi *prezi*, hasil belajar

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/2014”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Seluruh kegiatan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Putra Jaya, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika sekaligus sebagai Pembimbing I.
2. Bapak Drs. Almasri, MT, sebagai Pembimbing II.
3. Bapak Drs. Hanesman MM, Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd M.Kom, Ibuk Titi Sri Wahyuni S.Pd M.Eng, sebagai Tim Penguji.
4. Bapak Drs. Efrizon, MT, sebagai Penasehat Akademik.
5. Bapak Yasdinul Huda S.Pd, MT, Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.
6. Bapak Ibuk staf pengajar Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.
7. Bapak Drs. Ivery Morphi M.Pd, selaku kepala SMK N 2 Padang Panjang beserta wakil.

8. Ibuk Wedia Hidayana S.Kom M.Pd T, guru RPL SMK N 2 Padang Panjang.
9. Siswa kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang.
10. Rekan-rekan Jurusan Teknik Elektronika FT UNP, khususnya angkatan 2009.
11. Semua pihak yang telah ikut membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan, arahan, dan bimbingan yang Bapak, Ibu, dan teman-teman berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala dari Allah SWT.

Penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini sangat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran	11

2. Prezi	16
3. Hasil Belajar	21
4. Rekayasa Perangkat Lunak	26
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel	40
E. Instrumentasi dan Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	51
B. Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan	60
BAB V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Akreditasi SMK N 2 Padang Panjang	3
2. Hasil Belajar Semester 1 Kompetensi Kejuruan Kelas X RPL Tahun Ajaran 2013/ 2014	5
3. Rancangan melihat perbedaaan hasil belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	35
4. Jumlah peserta didik kelas X RPL di SMK N 2 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2013/ 2014	40
5. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran.....	53
6. Gain hasil belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	55
7. Hasil analisis deskriptif data penelitian	55
8. Frekuensi dan persentase Gain Hasil Belajar	55
9. Hasil pengujian dengan T test.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	33
2. Desain Penelitian.....	34
3. Histogram nilai dan kurva normal	56
4. Daerah penentuan H_0	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Semester 1 Siswa Kelas X RPL.....	65
2. Silabus	68
3. RPP	71
4. Kisi Kisi Soal.....	81
5. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	86
6. Tabulasi Perhitungan Validitas Instrumen.....	130
7. Perhitungan Validitas Instrumen	140
8. Perhitungan Reliabilitas Instrumen.....	143
9. Perhitungan Indeks Kesukaran Instrumen.....	145
10. Tabulasi Perhitungan Daya Beda Instrumen	147
11. Perhitungan Daya Beda	157
12. Kesimpulan Uji Coba Instrumen	160
13. Rekapitulasi Nilai Tes	168
14. Tabulasi Nilai Tes	178
15. Uji Normalitas <i>pretest</i>	180
16. Uji Normalitas <i>posttest</i>	185
17. Uji Hipotesis.....	190
18. Tabel Kurva 0 - Z	192
19. Tabel Chi Kuadrat	193
20. Tabel T	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Hal ini juga tertuang dalam pasal 1 UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa :

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Kemendikbud mempunyai visi menghasilkan insan indonesia cerdas dan kompetitif. Insan Indonesia cerdas adalah insan yang cerdas spiritual, emosional, sosial, intelektual dan kinestetis. Dengan visi tersebut, kemendikbud mempunyai misi salah satunya adalah peningkatan mutu dan daya saing lulusan pendidikan (Renstra Kemendikbud 2010-2014).

Sejalan dengan kemajuan zaman, pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang pada akhirnya diharapkan untuk mampu bersaing dalam kemajuan zaman. Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa maka dibutuhkan adanya suatu wadah untuk mempelajari ilmu pengetahuan. Salah satu wadahnya adalah sekolah.

Sekolah merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Kegiatan utama dalam sebuah sekolah adalah kegiatan pembelajaran, maka mutu pendidikan akan sangat ditentukan sejauh mana pengelolaan proses belajar mengajar dijalankan. Hal ini mengandung makna bahwa perhatian terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan indikator keberhasilan proses pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan dalam bidang teknik yang merupakan integral dari sistem pendidikan teknologi dan kejuruan di Indonesia. SMK mendidik siswa dan siswi agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai juru teknik dalam bidang teknologi yang sesuai dengan program studi yang dimasuki siswa siswi tersebut. Di samping itu, SMK juga berkewajiban meningkatkan lulusan yang bermutu sesuai bidang yang dimilikinya. Sebagai sorotan tertuju pada pendidikan teknologi dan kejuruan bahwa mutu lulusan masih rendah sebagaimana dikemukakan oleh Abdul Mukti (2012) bahwa :

Di tingkat SD/MI/SMP dan SMA/SMK hampir semua sekolah yang terakreditasi memiliki titik lemah pada standar kelulusan, standar sarana dan prasana dan tenaga pendidik dan kependidikan, Hasil Akreditasi untuk tingkat SMK/MAK 41% terakreditasi A, 43% terakreditasi B, dan 12,9% terakreditasi C.

Rendahnya mutu lulusan SMK sebagaimana yang dijelaskan oleh Abdul Mukti, terlihat secara umum hampir pada semua SMK yang ada di Indonesia. Salah satunya di SMK Negeri 2 Padang Panjang untuk

kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), seperti yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Hasil Akreditasi SMK N 2 Padang Panjang

Kejuruan : Rekayasa Perangkat Lunak
 Nilai Akreditasi : 76
 Peringkat Akreditasi : B

Komponen Akreditasi	Nilai Komponen
Standar Isi	78
Standar Proses	67
Standar Kompetensi Lulusan	69
Standar Tenaga Pendidik dan Kependidikan	68
Standar Sarana dan Prasarana	84
Standard Pengelolaan	70
Standar Pembiayaan	83
Standar Penilaian Pendidikan	97

Sumber : Badan Akreditasi Nasional

Dalam PP no 32 tahun 2013 pasal 25 ayat 1 tentang standar nasional pendidikan menyatakan bahwa standar kompetensi lulusan digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan. Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahklak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Berdasarkan tabel 1, nilai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah 69, data ini menunjukkan bahwa SKL untuk program keahlian RPL di SMK Negeri 2 Padang Panjang mendapat peringkat cukup, namun untuk memenuhi harapan dari tujuan pendidikan, maka SKL harus ditingkatkan, sehingga kualitas lulusan juga akan meningkat,

karena tujuan SMK menyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa siswinya untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional.

Mutu pendidikan dapat dilihat dalam dua hal, yakni mengacu pada proses pendidikan dan hasil pendidikan (Suryosubroto, 2004 : 201). Proses pendidikan yang bermutu apabila seluruh komponen pendidikan terlibat dalam proses pendidikan itu sendiri. Faktor-faktor dalam proses pendidikan adalah berbagai input, seperti bahan ajar, metodologi, sarana sekolah, dukungan administrasi dan sarana prasarana dan sumber daya lainnya serta penciptaan suasana yang kondusif. Sedangkan mutu pendidikan dalam konteks hasil pendidikan mengacu pada prestasi yang dicapai oleh sekolah pada setiap kurun waktu tertentu. Prestasi yang dicapai atau hasil pendidikan dapat berupa hasil tes kemampuan akademis. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar merupakan salah satu indikator yang sangat mempengaruhi mutu lulusan SMK.

SMK N 2 Padang Panjang merupakan salah satu SMK dengan bidang studi keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan salah satu kompetensi keahlian yang dimiliki adalah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Terdapat 2 mata diklat inti dalam kompetensi keahlian RPL, salah satunya adalah mata diklat Kompetensi Kejuruan (KK). KK terdiri atas beberapa Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mengenai RPL. KK mempelajari tentang teknologi yang harus digunakan

oleh setiap orang yang akan membangun *software*, dengan melalui serangkaian proses menggunakan sekumpulan metode dan alat bantu.

Hasil pra penelitian yang dilakukan di SMK N 2 Padang Panjang, dengan Ibuk Wedia Hidayana S.Kom M,Pd T guru mata pelajaran KK, pada Kompetensi Keahlian RPL diperoleh data hasil belajar semester 1 mata diklat KK siswa kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut (Lampiran 1 hal 65) :

Tabel 2. Hasil Belajar Kompetensi Kejuruan Kelas X RPL Semester 1 Tahun Ajaran 2013/ 2014

No	Kelas	Tuntas ≥ 70		Belum Tuntas < 70		Rata Rata Kelas
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	
1	X RPL 1	9	24,4%	28	75,6%	61,3
2	X RPL 2	10	27,1%	27	72,9 %	60,11
3	X RPL 3	8	22,2%	28	77,8%	61,06

Sumber : Guru RPL Kelas X SMK N 2 Padang Panjang

KKM yang telah ditetapkan oleh SMK Negeri 2 Padang Panjang yaitu 70. Hal ini sesuai dengan panduan Dirjendikdasmen No. 1321/c4/MN/2004 tentang KKM dan berpedoman kepada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 bahwa setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Berdasarkan tabel 2, masih banyak siswa kelas X RPL yang belum tuntas berdasarkan batas KKM. Hal ini juga berpengaruh terhadap rata rata kelas yang juga dibawah dari KKM. Adanya rata rata kelas dan hasil belajar yang belum mencapai

batas KKM tersebut mengindikasikan gejala proses belajar mengajar (PBM) yang belum berjalan menurut semestinya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 3) proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan interaksi antara guru dan siswa diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Menurut Adrian (2004 : 25) terdapat beberapa komponen dalam PBM yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pembelajaran, metode, media dan evaluasi. Diantara komponen tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah mengoptimalkan proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dalam PBM. Menurut Rivai (2009 : 2) proses interaksi guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran sebagai penghubung yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Mata pelajaran KK terdiri atas beberapa SK dan KD yang diantaranya mempelajari tentang komponen elektronika dan perangkat komputer. Pada materi ini siswa sulit memahami materi pembelajaran dan mengamati objek yang berukuran kecil. Guru hanya menampilkan gambar dengan ukuran penuh, bagian dari objek tidak dapat ditampilkan secara detail. Penjelasan pada materi ini hanya berupa gambar dan prinsip kerja yang terdapat dalam modul dan buku pelajaran. Meskipun PBM sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi hasil belajar peserta didik belum maksimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai batas KKM yang telah ditetapkan

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Guru dituntut memiliki kiat untuk memadukan antara bentuk pembelajaran dan media yang digunakan sehingga menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini semakin mendorong upaya pembaruan dan inovasi dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan IPTEK dalam media pembelajaran membuat tujuan pendidikan akan dapat tercapai (Syukur, 2008 : 24). Sejalan dengan perkembangan IPTEK, banyak media baru yang berkembang dan dapat digunakan dalam PBM sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar.

Salah satunya adalah *prezi*. Menurut Bishop (2009) :

“Prezi is a web based presentation tool (in the format flash) that uses a single canvas as opposed to a presentation composed of separate slides. You insert the text, images, videos or any other project onto a single infinite canvas then they can be grouped together into frames. The canvas becomes a sort of map of ideas on which presenters zoom in and out.”

Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk presentasi terstruktur atau presentasi berbentuk peta pikiran (*mind map*). Pada *Prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas, dan dikelompokkan dalam bingkai-bingkai. Pengguna kemudian menentukan ukuran dan posisi antara semua obyek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot obyek-obyek tersebut.

Penggunaan presentasi berbentuk *mind map* dan *zooming tool* bisa memperbesar dan memfokuskan tampilan presentasi, media ini dapat digunakan sebagai salah satu solusi dan alternatif sebagai media pembelajaran dalam mata diklat KK yang mempelajari tentang komponen elektronika dan objek berukuran kecil. PBM yang dilaksanakan dengan model pembelajaran dan media yang dapat memperlihatkan gambar, foto, sketsa dan grafik, seperti dengan *prezi* akan memberikan nilai tambah pada siswa dalam penerimaan materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/ 2014”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. SKL Program Keahlian RPL masih rendah.
2. Hasil belajar siswa kelas X RPL SMK Negeri 2 Padang Panjang mata diklat KK masih rendah.
3. Rata rata kelas siswa kelas X RPL SMK Negeri 2 Padang Panjang mata diklat KK masih rendah.
4. Media pembelajaran yang digunakan belum membuat hasil belajar siswa optimal.

C. Batasan Masalah

Pembahasan permasalahan agar dapat lebih sistematis dan terarah, permasalahan dibatasi pada “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Prezi* sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa mata diklat KK Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/ 2014.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini untuk mengetahui : “Apakah Penggunaan Aplikasi *Prezi* sebagai Media Pembelajaran memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata diklat KK Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/ 2014? ”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh Aplikasi *Prezi* sebagai Media Pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam mata diklat KK Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/ 2014.
2. Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran. dalam mata diklat KK Kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/ 2014.

3. Peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Kompetensi Kejuruan setelah menggunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran.
4. Pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Kompetensi Kejuruan setelah menggunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Dinas Pendidikan, memberi masukan dan inovasi penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan
2. Bagi Kepala Sekolah, memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah
3. Bagi Guru, memberikan suatu masukan mengenai media pembelajaran yang sesuai dan meningkatkan hasil belajar peserta didik
4. Bagi Siswa, membuat lebih termotivasi, dan hasil belajar dapat meningkat

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Azhar, 2011 : 3). Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar (2011 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *Association for Educational Communications and Technology* (1977) dalam Azhar (2011 : 3) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Gagne dan Brigs (1975) dalam Azhar (2011 : 4) mengatakan bahwa media pembelajaran secara implisit meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Azhar (2011 : 3) juga memberikan dalam arti khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Jadi, apa saja yang dapat menyalurkan informasi disebut media. Media komunikasi yang digunakan dalam dunia pendidikan umumnya

disebut media pembelajaran. Media merupakan alat penunjang bagi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media, suatu pesan yang akan disampaikan dapat lebih diperjelas.

Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Sehingga pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar adanya media, bahan pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Ellizar (2009 : 82), secara umum ada beberapa manfaat pemakaian media dalam pembelajaran, yaitu :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak dapat menyebabkan penafsiran yang berbeda-beda antara guru yang satu dengan yang lain. Dengan menggunakan media, penafsiran yang beragam itu dapat dikurangi, sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.
- b. Proses instruksional menjadi lebih menarik. Media yang baik dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsangnya untuk bereaksi terhadap penjelasan guru sehingga menghasilkan pemahaman yang baik.

- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif. Media yang baik dapat menimbulkan terjadinya komunikasi dua arah.
- d. Jumlah waktu pembelajaran dapat dikurangi. Waktu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dapat dipersingkat jika menggunakan sebuah model dari materi yang dijelaskan.
- e. Bila pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penjelasan saja, maka ada kemungkinan siswa dapat mengerti satu konsep. Tapi bila diperkaya dengan menggunakan media seperti model atau mengajak siswa untuk bereksperimen maka pemahaman akan lebih sempurna.
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi kapan dan dimana saja.
- g. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif dan produktif, seperti memberi motivasi, penasihat dan manajer proses belajar mengajar.

Nana dan Rivai (2009 : 2) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a. Pengajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dale (1969) dalam Azhar (2011 : 23) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu :

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa
- c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa
- d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa
- e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media adalah :

- a. Dapat meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas.
- b. Dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran.
- c. Pembelajaran dapat divariasikan
- d. Dapat meningkatkan hasil belajar

4. Jenis–Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai media pembelajaran. Beberapa ahli mencoba menggolongkannya untuk mengenal karakteristik media tersebut. Menurut Nana dan Rivai (2009 : 3) media pembelajaran digolongkan menjadi 4 jenis, yaitu:

- a. Media Grafis seperti gambar, foto, grafik, poster, kartun.
- b. Media Tiga Dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja.
- c. Media Proyeksi seperti slide, film strips.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Ellizar (2009 : 83) mengemukakan ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu :

- a. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media tersebut.
- b. Guru harus familiar dengan media tersebut. Untuk itu guru harus mengenal berbagai media sehingga dapat menentukan mana yang cocok dipakai untuk suatu pembelajaran tertentu.
- c. Sejumlah media yang dapat diperbandingkan. Untuk itu guru harus membuat alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut sesuai dengan pencapaian tujuan belajar.

Ellizar (2009 : 86) mengemukakan sebelum memilih media beberapa faktor lain juga harus dipertimbangkan, sebagai berikut :

- a. Faktor siswa
Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran ikut mempengaruhi penentuan media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Faktor isi dan materi pelajaran.
Hal yang perlu diperhatikan disini adalah apakah pelajaran tersebut menuntut terjadinya komunikasi satu atau dua arah. Bila komunikasi satu arah, dapat digunakan media informasi, sedang bila dituntut komunikasi dua arah perlu dirancang media instruksional interaktif seperti peta buta, transparansi dan papan tulis.
- c. Tujuan belajar yang akan dicapai.
Maksudnya, apakah tujuan belajar adalah untuk melatih ketrampilan manual atau penguasaan konsep (pemahaman).
- d. Fungsi guru adalah untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswa.

Ibrahim dan Syaodih (2003 : 120) mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat yaitu :

- a. Jenis kemampuan yang akan di capai.
- b. Kegunaan dari media tersebut.
- c. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media.
- d. Keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya.
- e. Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.
- f. Ketersediaan media.
- g. Biaya.

Munir (2008 : 141) juga mengungkapkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan sebuah media, yaitu sebagai berikut :

- a. Tujuan pembelajaran.
- b. Metode pembelajaran.
- c. Jumlah peserta didik.
- d. Karakteristik peserta didik.
- e. Waktu yang tersedia untuk pembelajaran.
- f. Biaya yang digunakan untuk media pembelajaran.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang sangat perlu diperhatikan dalam pemilihan sebuah media adalah tujuan

pembelajaran, metode pembelajaran, peserta didik, waktu dan biaya yang akan digunakan dalam sebuah media.

B. *Prezi*

1. Aplikasi *Prezi*

Bishop (2009) mengemukakan bahwa:

“Prezi is a web based presentation tool(in the format flash) that uses a single canvas as opposed to a presentation composed of separate slides. You insert the text, images, videos or any other project onto a single infinite canvas then they can be grouped together into frames. The canvas becomes a sort of map of ideas on which presenters zoom in and out.”

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka. Shreya (2013) mengemukakan bahwa :

“Prezi is what adds spice to the boring age-old presentation platter. The Zooming feature is unique and there's nothing else which can match the awesome technology which Prezi is. When you move about on the huge wide canvas, you can feel that extreme thought which has gone into creating this awesome product. Best part- The platform is still developing in every few days, we can see more awesome features rolling in.”

Menurut Andrian Rosadi (2012) *Prezi* adalah salah satu *software* pembuatan slide presentasi secara online. Berbeda dengan *powerpoint*, *Prezi* memberikan kita ruang lebih bebas untuk menuangkan kreasi kita

dalam pembuatan slide presentasi. Salah satu keunggulan *Prezi* adalah adanya *zooming tool*, sehingga dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang dinamis dan variatif. Hal ini akan memudahkan *audience* untuk memahami informasi yang disampaikan.

Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non-linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi non-linier. Pada *Prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot obyek-obyek tersebut. Untuk membuat presentasi linier, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Prezi pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Adam Somlai Fischer adalah seorang arsitek dan seniman yang telah berkulat dengan presentasi yang dapat diperbesar dan diperkecil sejak tahun 2001. Adam menemukan bahwa ZUI memungkinkan ia untuk mengeksplorasi gambaran besar dari sebuah denah lantai atau instalasi dan kemudian memperbesar detail-detail dari denah lantai tersebut. Karena pada saat itu belum tersedia editor presentasi ZUI yang tersedia secara komersial, setiap presentasi ZUI yang ia kembangkan harus ia buat secara manual.

Pada tahun 2007, Peter Halascy, seorang profesor dari Universitas Teknologi Budapest berhasil meyakinkan Adam untuk mengembangkan editor ZUI agar dapat digunakan oleh umum. Setelah membuat prototipe dari ZUI editor tersebut, mereka merekrut wirausahawan ketiga, yaitu Peter Arvai, untuk bergabung sebagai CEO untuk membantu dalam meluncurkan produk dan perusahaannya. *Prezi* kemudian diluncurkan pada bulan April tahun 2009 di Budapest. Peluncuran tersebut mengundang investasi dari TED Conferences and Sunstone Capital. Kantor San Fransisco kemudian didirikan pada November 2009.

Misi yang dinyatakan oleh *Prezi* adalah membuat berbagi ide menjadi lebih menarik, dan *Prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif. Pendapat yang sama juga dikatakan oleh Diamond (2010 : 10) bahwa :

“Prezi describes itself as a digital storytelling tool. This is a deceptively simple description. To understand the difference between Prezi and other presentation tools, you need to look at the difference between a process and its content. Most slide programs dictate a process. They’re set up to organize material for a presenter to talk about in a linear fashion, which is great for the presenter but not always great for the audience. Prezi, on the other hand, uses content to create a story line. With Prezi, the organization of the material doesn’t dictate a particular process — the story does.”

Dari beberapa definisi tentang aplikasi *prezi* diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *prezi* merupakan media presentasi berbasis web, dengan menggunakan 1 kanvas dan memiliki keunggulan dengan adanya *zooming tool*, dimana objek dapat diperbesar dan menjadi fokus

sehingga pesan atau penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

2. Keunggulan Aplikasi *Prezi*

Menurut Kiki (2012) ada beberapa hal yang menjadi keunggulan menggunakan *Prezi* diantaranya :

1. Mudah dipelajari oleh siapapun, bahkan oleh pengguna yang belum pernah menggunakan aplikasi ini.
2. Dibandingkan dengan *powerpoint*, *Prezi* lebih simpel dalam penggunaannya.
3. Walaupun *Prezi* tidak memiliki kemampuan seperti adobe flash dalam pembuatan animasi, namun *Prezi* memiliki kemampuan tampilan animasi dan ekstension file berupa swf
4. Tantangan bagi pengguna dalam membuat karya di *Prezi* adalah pengguna diajak untuk memiliki *mindmap*, sehingga ketika membuat presentasi pengguna akan berfikir tentang bagaimana dia akan menyajikan presentasinya di depan publik.
5. Tidak seperti *powerpoint* yang terkesan kaku, slide 1 berpindah ke slide selanjutnya. *Prezi* memiliki kesan acak dan tidak kaku (dinamis) sehingga tidak membosankan.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Tarr (dalam Embi, 2011: 129)

bahwa :

“*Prezi* mempunyai kelebihan yaitu (1) mempunyai faktor lebih daripada slide lain, (2) tidak perlu berpindah dari satu slide ke slide lain. Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipi gambar, video, data, dan lain-lain. Jadi untuk presentasi dengan *Prezi* tidak perlu banyak slide cukup 1 slide saja, (3) mudah untuk menggabungkan gambar, bunyi dan video dalam satu tampilan, (4) sangat mudah digunakan.”

Hal ini juga didukung dengan pendapat Diamond (2010 : 18)

bahwa :

“*Comparing Prezi to traditional, slide-based programs is like comparing a large digital whiteboard to a deck of cards. On the whiteboard everything is laid out before you. No content is hidden.*”

With the deck of cards you need to go card by card to see the content. Imagine starting a slide presentation with slide number five and then zipping back to one and then out to ten. The audience would be frustrated for two reasons: first because the information is out of order, and second because moving back and forth seamlessly is clumsy and awkward. I'm sure you've seen a presenter scanning back and forth, frantically trying to find information on a slide near the beginning. It's not pretty."

Prezi sering digunakan sebagai alternatif terhadap penggunaan *slide show* dan *power point*. Produk ini telah digunakan oleh sejumlah pemimpin bisnis dan politik untuk berbagi dan mengeksplorasi ide-ide mereka. Perlu dicatat, *World Economic Forum* saat ini menggunakan *Prezi* sebagai bagian dari strategi presentasi dan strategi media mereka. *Prezi* juga sangat mudah dipelajari bagi pengguna pemula, tampilan *Prezi* yang menggunakan satu kanvas sebagai tempat berkreasi dalam merancang media presentasi bisa memancing kreatifitas pengguna dalam mengembangkan dan menampilkan idenya tanpa terikat dan terbatas oleh slide berkreasi. Sehingga *Prezi* sangat membantu pengguna yang berpikiran bebas dan kreatif

Aplikasi *Prezi* memiliki keunikan yaitu dengan ciri khas *zooming presentation*. Cukup dengan satu kanvas besar, serta cukup mengarahkan kursor. Untuk presentasi dengan *Prezi* tidak membutuhkan banyak slide, *zooming* juga dapat disesuaikan. Jika terdapat koneksi ke internet, file presentasi dapat dibuka secara online.

3. Aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran

Merujuk pada indikator di atas *Prezi* dapat menyajikan garis besar pembelajaran sekaligus detailnya secara bergantian sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh. Penyajian secara utuh dalam satu layar menjadikan peserta didik tidak mudah lupa dengan aspek pelajaran yang sebelumnya telah dipelajari. Tampilan *Prezi* yang dapat memperbesar atau menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas atau dibicarakan menjadi keunggulan *Prezi* sehingga fokus perhatian peserta didik tertuju pada aspek yang ditonjolkan.

Salah satu media yang bisa diterapkan di kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang adalah menggunakan aplikasi *Prezi* yang mendukung terhadap mata diklat KK pada SK menerapkan teknik elektronika analog dan digital dasar yang mempelajari tentang komponen elektronika yang berukuran kecil, karena media ini dirancang untuk memfokuskan objek kecil menjadi lebih jelas dan fokus sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar dan akan meningkatkan hasil belajar.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar juga diartikan sebagai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Nana Sudjana (2009 : 3) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa pada

hakikatnya perubahan tingkah laku. Oemar (2012 : 30) menyatakan bahwa “Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Perubahan terjadi karena adanya latihan dan pengalaman. Perubahan ini bersifat kontiniu, fungsional, positif dan aktif. Hal ini terjadi secara sadar oleh orang yang belajar.

Menurut Tengku (2001 : 82) “Hasil belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang”. Antara proses belajar dengan perubahan adalah dua jenis gejala yang saling terkait yakni belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang diproses. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai sikap. Gagne dalam Slameto (2010 : 13) mengatakan bahwa “Hasil belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari suatu pembelajaran”.

Penguasaan terhadap suatu materi pelajaran merupakan suatu hasil dari adanya proses belajar mengajar, kualitas peserta didik mungkin dapat dilihat dari berbagai sudut. Salah satu indikator berkualitasnya peserta didik dapat dilihat pada hasil belajar yang diperolehnya. Guru mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yang telah belajar dan laporan hasil belajar yang ini meliputi aspek-

aspek yang lebih luas, antara lain sikap dan keterampilan yang cukup mewakili tujuan-tujuan pengajaran yang telah diprogramkan.

Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, proses penilaian merupakan proses terakhir dalam sebuah pembelajaran. Nana Sudjana (2009 : 3) mengungkapkan bahwa penilaian hasil belajar adalah upaya memberi nilai-nilai terhadap kegiatan-kegiatan mengajar yang dilakukan siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebuah hasil pembelajaran berhasil jika terdapat perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa.

Hasil belajar akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan ini disebut dengan kompetensi yang diukur dengan evaluasi. Evaluasi sangat dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan seorang siswa.

Berdasarkan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, Anas (2006 : 49) membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu :

1. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Meliputi pengetahuan/ hafalan/ ingatan/, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Mencakup penerimaan, menanggapi, menghargai, mengatur dan karakterisasi dengan suatu nilai.
3. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar.

Ketiga hasil belajar di atas dalam pengajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programatik terpisah, namun dalam kenyataan pada diri siswa merupakan satu kesatuan yang utuh dan bulat. Ketiganya terdapat dalam kegiatan belajar mengajar, masing-masing direncanakan sesuai dengan butir-butir pelajaran.

Menurut Anas (2006 : 1) evaluasi adalah “penilaian dalam (bidang) pendidikan atau penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan”.

Anas (2006 : 16) mengungkapkan tujuan dari pelaksanaan evaluasi pendidikan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan dan taraf kemajuan yang dialami peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.
 - b. Untuk mengetahui tingkat efektifitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.
2. Tujuan Khusus
 - a. Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan.
 - b. Untuk mencari dan menentukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan.

Selanjutnya Anas (2006 : 59) langkah-langkah pokok dalam evaluasi hasil belajar adalah : “ Menyusun rencana evaluasi hasil belajar, menghimpun data, melakukan verifikasi data, mengolah dan menganalisis, memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan serta tindak lanjut hasil evaluasi”.

Jika pelaksanaan evaluasi telah sesuai dengan aturan dan telah memenuhi persyaratan yang berlaku, dapat dipastikan evaluasi dapat dijadikan sumber yang akurat dan tingkat keberhasilan sekolah dalam menciptakan lulusan yang berkompentensi dengan mudah diketahui.

Tercapainya suatu hasil belajar karena di dalam belajar terdapat prinsip-prinsip. Menurut Sardiman (2010 : 26) ada beberapa prinsip yang penting untuk diketahui, antara lain :

1. Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya.
2. Belajar memerlukan proses dan pentahapan serta kematangan diri para siswa.
3. Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila di dorong dengan motivasi, terutama motivasi dari dalam/ dasar kebutuhan/ kesadaran atau *instrinsic motivation*, lain kebutuhan belajar dengan karena rasa takut atau diikuti dengan rasa tertekan dan menderita.
4. Dalam banyak hal belajar itu merupakan proses percobaan (dengan kemungkinan berbuat keliru) dan *conditioning* atau pembiasaan.
5. Kemampuan belajar seseorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
6. Belajar dapat melakukan tiga cara :
 - a. Diajar secara langsung.
 - b. Kontrol, kontak, penghayatan langsung (seperti anak belajar berbicara, sopan santun, dan lain-lain).
 - c. Pengenalan dan / atau peniruan.
7. Belajar melalui praktek atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, keterampilan, cara berfikir kritis dan lain-lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan.
8. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
9. Bahan pelajaran yang bermakna / berarti, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari, dari pada bahan yang kurang bermakna.
10. Informasi tentang kelakuan baik, pengetahuan, kesalahan, serta keberhasilan siswa, banyak membantu kelancaran dan gairah belajar.
11. Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif mata pelajaran KK.

D. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)

1. Pengertian RPL

Istilah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) secara umum disepakati sebagai terjemahan dari istilah *Software Engineering*. Istilah ini mulai dipopulerkan tahun 1968 pada *Software Engineering Conference* yang diselenggarakan oleh NATO. Sebagian orang mengartikan RPL hanya sebatas pada bagaimana membuat program komputer. Padahal ada perbedaan yang mendasar antara perangkat lunak (*software*) dan program komputer.

Perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program atau prosedur. Program adalah kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer sedangkan prosedur adalah perintah yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi (O'Brien, 1999) dalam Aunur (2008 : 2). Pengertian RPL sendiri adalah suatu disiplin ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal

yaitu analisa kebutuhan pengguna, menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna, disain, pengkodean, pengujian sampai pemeliharaan sistem setelah digunakan (Aunur, 2008 : 2).

2. Tujuan RPL

Tujuan RPL menurut Aunur (2008 : 3) adalah :

- a. Memperoleh biaya produksi perangkat lunak yang rendah
- b. Menghasilkan perangkat lunak yang kinerjanya tinggi, andal dan tepat waktu
- c. Menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja pada berbagai jenis Platform
- d. Menghasilkan perangkat lunak yang biaya perawatannya rendah.

3. Ruang lingkup RPL

Ruang lingkup RPL menurut Aunur (2008 : 3) adalah :

- a. *Software Requirements* berhubungan dengan spesifikasi kebutuhan dan persyaratan perangkat lunak.
- b. *Software design* mencakup proses penentuan arsitektur, komponen, antarmuka, dan karakteristik lain dari perangkat lunak.
- c. *Software construction* berhubungan dengan detail pengembangan perangkat lunak, termasuk algoritma, pengkodean, pengujian, dan pencarian kesalahan.
- d. *Software Testing* meliputi pengujian pada keseluruhan perilaku perangkat lunak.
- e. *Software Maintenance* mencakup upaya-upaya perawatan ketika perangkat lunak telah dioperasikan.
- f. *Software Configuration management* berhubungan dengan usaha perubahan konfigurasi perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan tertentu.
- g. *Software engineering management* berkaitan dengan pengelolaan dan pengukuran RPL, Termasuk perencanaan proyek perangkat lunak.
- h. *Software Engineering tools and methods* mencakup kajian teoritis tentang alat bantu dan metode RPL.
- i. *Software engineering process* berhubungan dengan definisi, implementasi, pengukuran, pengelolaan, perubahan dan perbaikan proses RPL.

- j. *Software quality* menitikberatkan pada kualitas dan daur hidup perangkat lunak.

4. Tinjauan Mata Diklat KK RPL

Rekayasa Perangkat Lunak merupakan salah satu kompetensi keahlian yang terdapat dalam SMK dan mempunyai kelompok program produktif. Kelompok program produktif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Program produktif bersifat melayani permintaan pasar kerja, karena itu lebih banyak ditentukan oleh dunia usaha/ industri atau asosiasi profesi. Program produktif diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan setiap program keahlian. Salah satu mata diklat dalam kompetensi keahlian RPL adalah Kompetensi Kejuruan (KK). Mata diklat KK merupakan mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan yang khusus mempelajari kompetensi bidang RPL. Cakupan materi ajar mata diklat KK pada SK Menguasai teknik elektronika analog dan digital dasar dasar : Menjelaskan teori kelistrikan, Mengenal komponen elektronika, Menjelaskan Konsep Elektronika Digital, Menjelaskan Sistem Bilangan digital, Menjelaskan Elektronika Digital untuk Komputer. Kurikulum yang digunakan pada mata diklat KK adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

SK Menguasai teknik elektronika analog dan digital dasar mempelajari tentang komponen elektronika yang mempunyai objek berukuran kecil. Pada materi ini siswa sulit memahami materi pelajaran

dan mengamati objek yang berukuran kecil seperti resistor, kapasitor, induktor dan transistor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Dengan adanya fitur *zooming tool Prezi* yang dapat memperbesar dan memfokuskan objek maka SK Menguasai Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar dijadikan sebagai materi pelajaran dalam penelitian ini

E. Penelitian yang Relevan

1. Dalam penelitian oleh Ismunarso Teguh Aribowo yang berjudul “*Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul*” dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut, Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Banguntapan yang berjumlah 121 peserta didik. Objek penelitian adalah proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman melalui Multimedia *Prezi*. Tujuan penelitian ini untuk menguji hipotesis terhadap keefektifan penggunaan *multimedia Prezi* dalam keterampilan menulis bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul tahun pelajaran 2011/2012. Dari hasil penelitian diperoleh nilai t-hitung sebesar -4,109 lebih besar dari pada t-tabel sebesar 2,021 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,5$ dan db sebesar 45. Dengan demikian disimpulkan bahwa (1) ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar dalam keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik antara kelompok yang diajar dengan menggunakan multimedia *Prezi* dan dengan media konvensional (2) penggunaan multimedia *Prezi* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman lebih efektif

dibandingkan dengan media konvensional. Hasil post-test kedua kelompok menunjukkan bahwa rerata kelompok eksperimen sebesar 77,9130 sedangkan kelompok kontrol sebesar 73,9773 dan bobot keefektifan 5,5%.

2. Dalam penelitian oleh Mei Lisa Hardi yang berjudul "*Pengaruh penggunaan media Prezi dalam pembelajaran akuntansi terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di MAN 3 Malang*" dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut : (1) Rancangan penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental) dengan desain kelompok kontrol tidak ekuivalen (Nonequivalent Control Design); (2) Latar dan subjek penelitian siswa kelas XI IPS di MAN 3 Malang dengan jumlah siswa 19 untuk kelas eksperimen dan 20 untuk kelas kontrol; (3) Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*; (4) Instrumen penelitian ini menggunakan tes dan kuesioner; (5) Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Prezi* terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Prezi* memiliki rata-rata sebesar 29,95 dan siswa yang tidak menggunakan media *Prezi* memiliki rata-rata sebesar 18,80. Selain itu respon sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi* sangat baik dengan presentase sangat tinggi yaitu 42,10% . Kesimpulan penelitian ini yaitu penggunaan media *Prezi* dalam pembelajaran akuntansi meningkatkan hasil belajar siswa

3. Dalam penelitian oleh Ari Suharjanto yang berjudul “*Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya meningkatkan minat belajar mata diklat komunikasi pada siswa kelas XI AP 2 SMK Murni 2 Surakarta Tahun Ajaran 2012/ 2013*” dapat diuraikan hal berikut Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar mata diklat komunikasi dengan penggunaan software *Prezi* pada siswa kelas XI AP 2 SMK Murni 2 Surakarta. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI AP 2 SMK Murni 2 Surakarta yang berjumlah 22 orang.. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, masing-masing siklus selama 6 x 45 menit. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan software *Prezi* dapat meningkatkan minat belajar mata diklat komunikasi siswa kelas XI AP 2 SMK Murni 2 Surakarta. Hal tersebut terefleksi dari indikator sebagai berikut: (1) perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran terjadi peningkatan, dari yang sebelum diberi tindakan 41,82% setelah diberi tindakan pertama menjadi 62,73% dan setelah diberi tindakan kedua terjadi peningkatan menjadi 88,41%, (2) ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran terjadi peningkatan, dari yang sebelum diberi tindakan 43,64% setelah diberi

tindakan pertama menjadi 63,18% dan setelah diberi tindakan kedua terjadi peningkatan menjadi 86,59%, (3) perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran terjadi peningkatan, dari yang sebelum diberi tindakan 47,73% setelah diberi tindakan pertama menjadi 62,50% dan setelah diberi tindakan kedua terjadi peningkatan menjadi 85,45%, (4) keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran terjadi peningkatan, dari yang sebelum diberi tindakan 55,23% setelah diberi tindakan pertama menjadi 66,14% dan setelah diberi tindakan kedua terjadi peningkatan menjadi 88,18%.

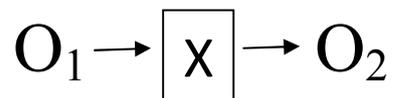
F. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Penggunaan *Prezi* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penyajian secara utuh dalam satu layar menjadikan peserta didik tidak mudah lupa dengan aspek pelajaran yang sebelumnya telah dipelajari. Tampilan *Prezi* yang dapat memperbesar atau menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas atau dibicarakan menjadikan fokus perhatian peserta didik tertuju pada aspek

yang ditonjolkan, namun dengan tetap melihat aspek lain yang tetap tercantum dalam *Prezi*.

Kerangka berpikirnya yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Dimana:

O_1 : Nilai *pretest* sebelum dilakukan *treatment*

O_2 : Nilai *posttest* setelah dilakukan *treatment*

X : *Treatment* dengan aplikasi *Prezi*

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa mata diklat KK kelas X RPL di SMK N 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2013/2014”.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan untuk mata pelajaran Kompetensi Kejuruan pada Standar Kompetensi Menerapkan teknik elektronika analog dan digital dasar yang dilakukan dengan melihat pengaruh hasil belajar setelah digunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran, yang mengacu pada hipotesis yang diajukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dikelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang. Rata rata hasil *posttest* setelah dilakukan PBM menggunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran sebesar 71,43, dan rata rata *pretest* sebesar 54,43.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Kompetensi Kejuruan setelah menggunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada perbedaan hasil belajar antara nilai *pretest* dengan *posttest* sebesar 31,23%.
3. Terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Kompetensi Kejuruan setelah menggunakan aplikasi *prezi* sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada uji *effect size* sebesar 1,11 > 0,7 dengan kriteria besar
4. Hasil pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(11,702 > 2,028)$. Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa H_0 ditolak dan H_1

diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi prezi sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar.

B. Saran

Saran yang dapat disumbangkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Dinas Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan dan inovasi berupa penggunaan prezi sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan.
2. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan dan inovasi berupa penggunaan prezi sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam meningkatkan mutu sekolah.
3. Bagi Guru, diharapkan dapat menggunakan prezi sebagai salah satu media belajar alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, khususnya guru di SMK Negeri 2 Padang Panjang
4. Bagi Siswa, penggunaan aplikasi prezi adalah sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengorganisir materi, sehingga dapat memberikan nilai tambah kepada peserta didik untuk lebih memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mukti. 2012 : *Analisa Hasil Akreditasi 2008-2012* online: (www.indonesiamedia.com , di akses 24 April 2013)
- Adrian. 2004. *Metode Mengajar Berdasarkan Tipologi Belajar Siswa*. online: (http://re-searchengines.com, diakses 20 September 2013)
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Andrian Rosadi. 2012. *Keunggulan Prezi*. online : (http://teknologi.kompasiana.com, diakses 5 Mei 2014)
- Ari Suharjanto. 2012. *Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya meningkatkan minat belajar mata diklau komunikasi pada siswa kelas XI AP 2 SMK Murni 2 Surakarta Tahun Ajaran 2012/ 2013* online: (www.dglibs.uns.ac.id, diakses 24 April 2014)
- Aunur Mulyanto. 2008. *BSE Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1 untuk SMK*. Jakarta : Depdiknas.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- B.Suryosubroto. 2004. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badan Akreditasi Nasional. 2013. *Badan Akreditasi Nasional Sekolah Menengah*. online: (www.ban-sm.or.id, diakses 24 April 2013)
- Bishop, Jack. 2009. *Prezi The Zooming Presentation Editor*. Online : (www2.oid.ucla.edu, diakses 20 April 2013)
- Diamond, Stephanie. 2010. *Prezi For Dummies*. Indiana :Wiley Publishing
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dirjendikdasmen. 2004. *Kriteria Ketuntasan Minimal*. Online : (dikmen.kemdikbud.go.id, diakses 20 Maret 2014)

- Ellizar Jalius . 2009. *Pengembangan Program Pembelajaran*. Padang: UNP Press
- Embi, Muhammad. 2011. *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Universiti Kebangsaan Selangor.
- Fatah Syukur. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSail Media Group
- Hadeli. 2006. *Metode Penelitian Kependidikan*. Ciputat : Quantum Teaching.
- Kemendikbud. 2014. *Renstra 2010-2014*. online :(www.kemdiknas.go.id, diakses 5 Maret 2014)
- Kiki Risky. 2012. *Prezi Desktop*. Online (<http://qnotes13.blogspot.com>, diakses 20 April 2014)
- Leo Sutrisno, Hery Kresnadi, & Kartono. 1992. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Pontianak : Universitas Tanjungpura.
- Liche Seniati, dkk. 2011. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks.
- Lufri. 2007. *Kiat Memahami Metodologi Dan Melakukan Penelitian*. Padang :UNP Press
- Mei Lisa Hardi. 2012. *Pengaruh penggunaan media prezi dalam pembelajaran akuntansi terhadap hasil belajar siswa kelas xi ips di man 3*. online: (<http://library.um.ac.id>, diakses 20 April 2013)
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Olejnik, S., dan Algina, J. 2003. *Generalized Eta and Omega Squared Statistics: Measures of Effect Size for Some Common Research Designs*. Psychological Methods

- PP no 32. 2013. *Standar Nasional Pendidikan*. online: (www.kemdiknas.go.id, diakses 5 Maret 2014)
- R. Ibrahim & Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Shreya. 2013. *The new age presentation tool*. online: (www.coolage.in, diakses 20 Oktober 2013)
- Sardiman A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Jakarta: : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sumadi Suryabrata. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Teguh Ismunarso Ariwibowo. 2012. *Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA N 2 Banguntapan Bantul* . Skripsi pada UNY. online: (<http://fbs.uny.ac.id>, diakses 25 Februari 2013)
- Tengku Zahara Djaafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Negeri Padang.
- UU No 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Online : (www.dikti.go.id, diakses 20 April 2013).