EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PREZI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JEPANG DI MAN SALATIGA

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

oleh

Nama : Tutik Alfiah

NIM : 2302412024

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 15 Juni 2017

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd.	Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd
NIP 198004092006042001	NIP 197601292003122002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : **Kamis**

tanggal : **15 Juni 2017**

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum
NIP 196202211989012001
Ketua

Retno Purnama Irawati, S.S.,M.A
NIP 197807252005012002
Sekretaris

Andy Moorad Oesman, S.Pd.,M.Ed
NIP 197311262008011005
Penguji I

Ai Sumirah Setiawati, S.Pd.,M.Pd
NIP 197601292003122002
Penguji II/Pembimbing II

Lispridona Diner,S.Pd, M.Pd.
NIP 198004092006042001
Penguji III/Pembimbing I

Mengetahui
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008319890110 01

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini benar benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. pendapat atau temuan lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode ilmiah.

Semarang, 15 Juni 2017

Tutik Alfiah
2302412024

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Kita boleh berencana, tetapi kehendak Allah yang terbaik untuk kita.
2. I believe the world is one big family, and we need to help each other. (Jet Li)

Persembahan:

1. Untuk kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan dan yang telah bekerja keras sehingga saya dapat menempuh pendidikan sampai selesainya skripsi ini.
2. Teman-teman PBJ 2012.
3. Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unnes.
4. Anda yang membaca skipsi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis penjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Efektivitas Multimedia Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang di MAN Salatiga* ".

Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahsa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universiats Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa hal ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultus Bahasa dan Seni Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memfasilitasi penelitian.
3. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultus Bahasa dan Seni Jurusan Bahasa dan Sastra Asing periode sebelumnya yang telah memfasilitasi penelitian..

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Silvia Nurhayati, S.Pd, M.Pd. Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan fasilitas atas penulisan skripsi ini.
5. Lispridona Diner, S.Pd, M.Pd. dosen pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing sehingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd, M.Pd. dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan, kritik, serta saran sehingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Handono, S.Ag, M.Pd, Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MAN Salatiga.
8. Dyah Nurul Martiana, S.S, guru Bahasa Jepang MAN Salatiga yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penelitian.
9. Siswa kelas XI lintas minat MAN Salatiga yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap penelitian ini bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi semua pihak yang berkepentingan dan khasanah ilmu pengetahuan. Terima kasih.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 15 Juni 2017

Penulis

SARI

Alfiah, Tutik. 2017. *"Efektivitas Multimedia Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang di MAN Salatiga"* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Lispridona Diner,S.Pd.,M.Pd . Pemimbing 2. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci : *efektivitas, multimedia prezi, pembelajaran.*

Media pembelajaran yang variatif dan menarik merupakan salah satu komponen penting dalam pengajaran. Media dapat mempermudah penyampaian materi serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi jika digunakan secara tepat. Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga menggunakan media yang kurang variatif. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Bahasa Jepang dan tujuan pembelajaran pun tidak dapat tercapai secara optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis mencoba menerapkan multimedia *prezi* yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia *Prezi* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang kelas XI lintas minat MAN Salatiga serta kelebihan dan kekurangan multimedia *Prezi* pada saat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen murni.Data diperoleh dengan menggunakan metode dokumentasi, tes dan observasi. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan untuk menghitung reliabilitas instrumen menggunakan rumus KR 20. Dari hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 86,5 dan kelas kontrol 79,25. Berdasarkan hasil tersebut perhitungan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh hasil nilai t-hitung = 2,685. Nilai t-tabel = 2,028 untuk db = 36 dengan taraf kepercayaan 5%. Hasilnya *t-hitung* lebih besar daripada *t-tabel.* Dapat disimpulkan bahwa multimedia *Prezi* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata peserta didik kelas XI lintas minat MAN Salatiga.Kelebihan media ini yaitu menarik, mempermudah pemahaman kosakata dan pembuatan pola kalimat, dapat diterapkan di kelas besar dan kecil, serta mempermudah guru mengontrrol kelas. Kekurangannya yaitu penggunaan fitur *autoplay and zooming* perlu diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan kelas.

RANGKUMAN

Alfiah, Tutik. 2017. *"Efektivitas Multimedia Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang di MAN Salatiga"* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Lispridona Diner,S.Pd.,M.Pd . Pemimbing 2. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci : *efektivitas, multimedia prezi, pembelajaran.*

1. Latar Belakang

Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar sangat penting, termasuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing. Penggunaannya akan membantu mempermudah dalam penyampaian materi di sekolah serta meningkatkan minat dalam belajar asalkan digunakan secara tepat dan variatif. Apabila penggunaan media pembelajaran tidak diterapkan dengan tepat, peserta didik akan mengalami kesulitan dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Hal ini seperti yang terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Minat dan motivasi peserta didik menjadi kurang maksimal dan mereka cepat merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan (nilai di bawah KKM).

Hal ini disebabkan oleh pemilihan media yang kurang variatif dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi guru masih menggunakan media konvensional berupa kartu gambar pada saat pembelajaran. Ukuran kartu yang

kecil dan tidak berwarna menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran yang diajarakan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis bermaksud mengujicobakan media pembelajaran yang baru yaitu multimedia *prezi.* Multimedia ini dapat membuat presentasi yang menarik karena dilengkapi dengan fitur *zooming* dan *movement* sehingga membuat presentasi lebih hidup layaknya sebuah cerita. Multimedia *prezi* dapat mempermudah peserta didik untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diajarkan Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang.

2. Landasan Teori

a. Media pembelajaran

Daryanto (2011:4) berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Kemudian manfaat media pembelajaran menurut Daryanto (2011:5) meliputi:

- Memperjelas penyampaian materi.
- Mengatasi keterbatasan waktu.
- Menimbulkan motivasi belajar.
- Menjadikan anak untuk belajar mandiri
- Memberi rangsangan yang sama dan menimbulkan persepsi yang sama.

1) Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Arsyad (2011: 172) bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik,mudah dimengerti dan jelas. Melalui multimedia informasi yang ada disajikan dalam bentuk dokumen hidup, dapat dilihat di layar monitor atau melaluioverhead projector, didengar suaranya dan dilihat gerakannya (video dan animasi).

Manfaat atau kelebihan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran menurut Munir (2013: 150-152) antara lain: (1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak menjadi konkrit; (2)Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang;(3) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek; (4) Menarik perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan minat dan motivasi belajar; (5) Membantu peserta didik belajar secara individual,kelompok, ataupun klasikal; (6) Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat

(1) Multimedia *Prezi*

Fransson dan Holmberg (dalam Brock dan Bodahl, 2013: 96) menyatakan bahwa:

> *Prezi, a free online visual presentation tool launched in 2009 that allows the audience to interact with the content by moving around and zooming in and out on a large canvas that can be filled with images, video, and text.*

Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa Prezi adalah sebuah alat presentasi visual diluncurkan pada tahun 2009 yang memungkinkan penonton untuk berinteraksi dengan konten yang bergerak dan dapat membesar serta mengecil di atas kanvas besar yang bisa diisi dengan gambar, video, dan tulisan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Prezi adalah salah satu program aplikasi presentasi berbasis multimedia. Program ini digunakan untuk membantu mengolah dan mengelola bahan presentasi yang mampu menyajikan garis besar suatu permasalahan dengan rinci secara utuh layaknya suatu rangkaian cerita.

Jenis- jenis Media Prezi menurut I Putu Wisnu Saputra dalam bukunya *The Zooming Presentation* yaitu *Prezi Dekstop, Prezi Meetings* dan *Prezi for ipad.* Multimedia Prezi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Prezi Dekstop*, yang dalam proses pembuatanya dapat dikerjakan secara *online,* dan keunggulanya dapat di presentasikan pada saat tidak terkoneksi dengan jaringan internet. Hal ini memudahkan penulis jika sedang tidak terkoneksi pada internet.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen murni. Desain penelitian yang digunakan adalah kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Populasi dan Sampel

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI lintas minat MAN Salatiga, yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas XI IPS 4, XI IPS 5, XI IPA 4 dan gabungan kelas XI IPA 1&2. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS 4 dan gabungan kelas XI IPA 1&2. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu pengambilan sampel secara acak.

c. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai daftar nama siswa yang menjadi responden penelitian.

2) Metode Tes

Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai nilai siswa sesudah menerapkan pembelajaran dengan multimedia *Prezi* pada kelas eksperimen.

3) Metode Observasi

Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar pada kelas eksperimen serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan multimedia *Prezi* pada saat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di kelas eksperimen.

d. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas

Pengukuran validitas instrumen penelitian ini dilakukan menggunakan validitas isi.

2) Reliabilitas

Uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus KR-20.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

e. Pengambilan Data

Kegiatan penelitian dilakukan tiga kali pertemuan. Pengambilan data dilakukan pada pertemuan terakhir dengan menggunakan tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 86,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol 79,25. Maka nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh nilai *t -hitung* = 2,685. Nilai *t-tabel* = 2,028 untuk db = 36 dengan taraf kepercayaan 5%. Nilai *t- hitung* lebih besar daripada *t-tabel*. Oleh karena itu, hipotesis kerja berbunyi "penggunaan multimedia prezi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang siswa kelas XI lintas minat MAN Salatiga" terbukti efektif.

Kemudian kelebihan media ini yaitu:

1) Gambar yang terdapat pada media menarik sehingga peserta didik lebih memperhatikan pada saat pembelajaran pengenalan kosakata & latihan pola kalimat sehingga termotivasi dalam belajar bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena gambar atau foto pada tahap pengenalan kosakata dibuat seperti situasi nyata sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan.
2) Guru dan peserta didik lebih mudah untuk membuat contoh kalimat dengan gambar-gambar yang ada dalam media tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Multimedia ini dapat diterapkan pada kelas besar maupun kelas kecil karena dilengkapi dengan fitur *zoom in zoom out* yang bisa memperkecil dan memperbesar tampilan gambar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4) Selain itu dengan adanya *autoplay* yang disertai *timer*, guru dapat mengontrol kelas sambil menjelaskan materi yang ada pada media, tidak harus terpaku pada posisi karena harus mengoperasikan laptop.

Selain memiliki kelebihan yang telah disebutkan di atas, multimedia ini juga memiliki kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

1) Perpindahan gambar dengan fitur *zoom in zoom out (zooming & movement)* pada pengajaran pola kalimat harus lebih diperhatikan dan disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Pada saat perpindahan gambar dibuat tidak terlalu cepat agar siswa tidak kebingungan ketika berlatih membuat kalimat dengan gambar pada media.

2) Penggunaan fitur *autoplay* pada media memang mempermudah peneliti ketika menjelaskan materi sambil mengontrol kelas karena dilengkapi dengan *timer*. Tetapi pada saat perpindahan tampilan gambar pada media dan posisi guru berada jauh dari laptop, ada siswa yang bertanya. Hal ini mengakibatkan guru harus kembali ke depan kelas dan menghentikan *autoplay*. Bagi pengguna media ini diharapkan menggunakan *remote control* untuk mempermudah gerak kita.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data terbukti bahwa penggunaan multimedia *Prezi* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang. Kelebihan media

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menarik, mempermudah pemahaman materi kosakata dan pembuatan pola kalimat, dapat diterapkan di kelas besar dan kecil, serta mempermudah guru mengontrol kelas. Kekurangan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perlu diperhatikan penggunaan fitur-fitur yang terdapat pada media yang digunakan agar mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

まとめ

日本語学習成果を高めるためのマルチメディアプレジの効果

2017年・トゥティク・アルフィアー

1. 研究の背景

サラティガイスラム教高等学校での観察に基づいて、教師は日本語を教えるために折衷方法を使っている。教室での学習プロセスのほとんどは、教師中心である。学習者は、教師の運動を見たり説明を聞いて記録したりすることだけである。また教師が使っているメディアもあまり多様がないから、学習者の興味とモチベーションが低かった。それで、学習者の日本語の理解力もあまり高くない。

以上の問題を克服するために、著者は、「マルチメディアプレジ」という新しい学習メディアを試みた。ズームやアニメーションの機能が付ているから、学習内容が動画化されることができて、面白くなれると思う。このマルチメディアプレジの使用で学習者の理解力を高めることができると思う。

2. 基礎的な理論

2.1. 学習メディア

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Daryanto (2011:4) によると、メディアはコミュニケーたーから聞き手へのメッセンジを伝える道具である。また追加 Daryanto (2011:5)、はメディアの利益を次のように述べている。

a. 学習内容をよく分かりやすくする。

b. 退くられる学習時間をよく利用できる。

c. 学習の動機を高めることにできる。

d. 同じ刺激を与え学習者の感覚も同じにさせることができる。

2.2. マルチメディアに基づく学習メディア。

Arsyad (2011: 172) によると、マルチメディアに基づく学習メディアは 面白くて、分かりやすくさせることができるから伝える学習内容をはっきり分かってもあえたり、楽しく勉強されたりすることができる。マルチメディアを使うことによって学習の内容が動画的に提示されるから、授業が生き生きになれる。

Munir (2013: 150-152) は、学習過程で使用したマルチメディアの利益は、次のように述べている。

a. 抽象なことを具体化することができる。

b. 学習内容を繰り返すことができる。

c. 学習者はあることについて同じ/共通の理解と感知することができる。

d. 学習者の興味を引くことができ、学習動機を高めることができる。

e. 個人的、グループ、古典的で学習者を貢献する。

2.3. マルチメディアプレジ

Fransson dan Holmberg (dalam Brock dan Bodahl, 2013: 96)、マルチメディアプレジは2009年に開始されたビジュアルプレゼンテーションツールが、視聴者はコンテンツの移動と対話したり、大きなキャンバスにズームイン・ズームアウトしたりして、写真、ビデオ、ライティングを埋め込むことができる。

「The Zooming Presentation」という本におけるI Putu Wisnu Saputraによるとてプレジメディアの種類は*Prezi Dekstop, Prezi Meetings*と*Prezi for ipad*である。本研究で使用したマルチメディアプレジは*Prezi Dekstop*であり、製造プロセスは、オンラインで行うことができる。そして、インターネット網に接続されていない時に発表することができる。

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. 研究の方法

3.1. 研究のアプローチ

本研究で使用しているアプローチは定量的研究であり、実験的な方法で行われた。研究のデザインは、コントロールクラスと実験クラスである。

3.2. 研究の対象とサンプル

研究の対象はクロス・インタレストの二年生（XI IPS 4、XI IPS 5、 XI IPA 4、 XI IPA 1&2）である。サンプルは XI IPS 4 と XI IPA 1&2 のクラスである。本研究でサンプリング技術は、無作為化、サンプリングある。

3.3. データを集める方法

3.3.1. ドキュメンテーション

調査の回答だった生徒の名前のリストについての情報を取得するために使用する。

3.3.2. テスト

実験的なクラスでマルチメディアプレジで学習を適用した後、生徒の成績に関するデータを取得するために使用される。

3.3.3. 観察

実験的なクラスでどのように教育と学習のプロセスを知るためである。さらに、実験的なクラスで日本語を学習して適用するマルチメディアプレジの利点と欠点を知るためである。

3.3.4. 妥当性と信頼性

a. この研究の妥当性は validitas isi を使う。

b. この研究に信頼性は KR20 の公式を使う。

3.3.5. データを取った方法

実験は、２回の会合を行いました。実験を行ってからテストをした。データは、コントロールクラスと実験クラスにたいして行った。

4. 研究の結果

研究の結果から、平均点は、実験クラスが 86.5 点とコントロールクラスが 79.25 点だと言うことが分かった。それで、実験クラスがコントロールクラスより平均点が高いと言える。つまり、マルチメディアプレジの使用日本語学習成果を高めることができ。効果てきである。

4.1. マルチメディアプレジの長所と短所

a) マルチメディアプレジを授業で使用してみた次の長所と短所が分かった。

a. メディアに含まれる画像は面白い。語彙の導入と文型練習をするとき、学習者はもっとねっしんにしてもらええた。そして、日本語を学習するのはやる気がある。

b. 先生と学習者はメディアに含まれる画像で多様な例文を作りやすい。

c. マルチメディアプレジには、それがズームインとズームアウトの機能があるか、小さな大小クラスに適用される。

d. 自動再生の機能にはタイマーをせっていすることができるから、教師を説明しながら、教室をコントロールことができる。

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

b) マルチメディアプレジの短所は次のように述べている

a. 文型を教えるとき*(zooming & movement)*　と言う機能を使ったら、合わさなければならない。

b. *Autoplay* の機能で教えることやりやすくなったが途中で生徒から質問があったら、教師は *autoplay*　をポーズしなければならない。教師がパソコンから離れたところにいると不便だ。

5. 結論

データ処理の結果に基づいて、マルチメディアプレジの使用はサラティガイスラム国立高等学校のせいとの日本語の学習成果を高めるために、有効的だと結論された。

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN KELULUSAN iii
PERNYATAAN iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
SARI viii
RANGKUMAN ix
MATOME xvii
DAFTAR ISI xxiii
DAFTAR TABEL xxvi
DAFTAR LAMPIRAN xxvii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Pembatasan Masalah 3
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 6
2.1 Kajian Pustaka 6
2.2 Media Pembelajaran 7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 7
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran 8
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran 9
2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran 10
2.3 Media Pembelajaran Berbasis Multimedia 11

2.4 Definisi Multimedia Prezi 13
2.5 Penggunaan Multimedia Prezi dalam Pembelajaran 15
2.6 Jenis-Jenis Multimedia Prezi 15
2.7 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Prezi 16
2.7.1 Kelebihan Multimedia Prezi 16
2.7.2 Kekurangan Multimedia Prezi 17
2.8. Teori Pembelajaran 18
2.8.1.Pengertian Pembelajaran 18
2.8.2 Tujuan Pembelajaran 19
2.9 Teori Hasil Belajar 20
2.9.1 Pengertian Hasil Belajar 20
2.9.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 22
2.10 Bahasa Jepang di MAN Salatiga 23
2.11 Kerangka Berpikir 24
2.12 Hipotesis Penelitian 27
BAB III METODE PENELITIAN 28
3.1 Desain Penelitian 28
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian 28
3.2.1 Populasi 28
3.2.3 Sampel 28
3.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan 29
3.4 Langkah-langkah Penelitian 29
3.5 Variabel 30
3.6 Metode Pengumpulan Data 31
3.6.1 Metode Dokumentasi 31
3.6.2 Metode Tes 31
3.6.3 Observasi 31
3.7 Instrumen Penelitian 31
3.7.1 Tes 32
3.7.2 Lembar Pedoman Observasi 32
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen 32

3.8.1 Validitas 32
3.8.2 Reliabilitas 32
3.8.3 Sistem Penilaian 33
3.9 Teknik Pengolahan dan Analisis Data 34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36
4.1 Pelaksanaan Penelitian 36
4.2 Hasil Pengumpulan Data 36
4.3 Analisis Hasil Tes 37
4.3.1 Pembahasan Efektiitas Multimedia Prezi 40
4.4 Hasil Observasi 40
BAB V PENUTUP 47
5.1 Simpulan 47
5.2 Saran 49
DAFTAR PUSTAKA 51
LAMPIRAN 54

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1Hasil Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 37
Tabel 4.2Hasil Observasi Kelas Eksperimen 41

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Data Siswa Kelas Eksperimen..... 54
Lampiran 2 Data Siswa Kelas Kontrol..... 55
Lampiran 3 Data siswa uji coba..... 56
Lampiran 4 RPP 1 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)..... 57
Lampiran 5 RPP 2 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)..... 60
Lampiran 6 Kisi-Kisi Tes..... 63
Lampiran 7 Soal Tes..... 65
Lampiran 8 Kunci Jawaban..... 68
Lampiran 9 Lembar Observasi……..... 69
Lampiran 10 Perhitungan Reliabilitas……..... 72
Lampiran 11 Tabel Uji Reliabilitas……..….. 73
Lampiran 12 Tabel Persiapan Menghitung Nilai *t-hitung*……..…… 74

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pengajaran yang keberadaannya tidak dapat diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan komponen-komponen lain di dalam kegiatan belajar mengajar seperti guru, peserta didik, materi pelajaran dan metode pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar sangat penting, termasuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing pada tingkat pemula. Penggunaannya akan membantu mempermudah dalam penyampaian materi di sekolah serta meningkatkan minat dalam belajar asalkan digunakan secara tepat dan variatif sehinngga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai informasi atau pesan kepada peserta didik. Apabila penggunaan media pembelajaran tidak diterapkan dengan tepat, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Hal ini seperti yang terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Minat dan motivasi peserta didik menjadi kurang maksimal dan mereka cepat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan (nilai di bawah KKM).

Hal ini disebabkan oleh pemilihan media yang kurang variatif dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi guru masih menggunakan media konvensional berupa kartu gambar pada saat pembelajaran. Ukuran kartu yang kecil dan tidak berwarna menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran yang diajarakan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba sebuah media pembelajaran yang baru yaitu multimedia *Prezi.* Multimedia ini dapat membuat presentasi yang menarik karena dilengkapi dengan fitur *zooming* dan *movement* sehingga membuat presentasi lebih hidup layaknya sebuah cerita. Multimedia *prezi* dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang.

Bedasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengambil judul "**Efektivitas Multimedia *Prezi* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang di MAN Salatiga"**

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan multimedia *Prezi* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang peserta didik kelas XI lintas minat MAN Salatiga?

2. Apa saja kelebihan dan kekurangan multimedia *Prezi* jika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga?

1.3 Batasan Masalah

Materi yang diajarkan pada penelitian ini disesuaikan dengan materi pembelajaran Bahasa Jepang yang diajarkan di MAN Salatiga yaitu tema 27 *(himana toki)* dan tema 28 (*tokidoki sakkaa o shimasu)* pada buku *SAKURA* 2.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia *Prezi* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang peserta didik kelas XI lintas minat MAN Salatiga atau tidak.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan multimedia *Prezi* pada saat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1) Manfaat teoritis

Dapat menambah referensi pendidik dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan masukan pada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih aktif dan menarik.

b. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini bisa dijadikan pengetahuan mengenai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Jepang dan sarana untuk meningkatkan prestasi belajar.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan penelitian selanjutnya dengan tema yang sejenis.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal skripsi meliputi halaman judul, lembar pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata dan daftar isi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bagian inti skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB 1 merupakan pendahuluan yang membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistem penulisan skripsi.

BAB 2 berisi landasan teori yang mendukung penelitian yaitu teori tentang media pembelajaran, multimedia *Prezi*, dan hasil belajar

BAB 3 adalah metode penelitian yang meliputi jenis dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik pengolahan dan analisis data, dan langkah-langkah eksperimen.

BAB 4 memaparkan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB 5 berisi kesimpulan dan saran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang Prezi sebelumnya telah dilakukan oleh Pertiwi (2014) yang berjudul *"Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang"*. Pertiwi dalam penelitian tersebut membahas mengenai perbedaan belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang yang diajar dengan menggunakan media Prezi dengan yang diajar dengan menggunakan media konvensional dan membahas tentang keefektifan penggunaan multimedia Prezi dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang.

Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan multimedia Prezi dalam keterampilan berbicara Bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang lebih efektif daripada penggunaan media konvensional. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang keefektifan Multimedia Prezi dalam pembelajaran bahasa asing. Sedangkan perbedaannya terletak pada bahasa asing yang diletiti dan fokus penelitian. Penelitian tersebut diujicobakan untuk pembelajaran bahasa Jerman di SMA, sedangkan penelitian ini diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Penelitian

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sebelumnya memfokuskan pada keterampilan berbicara, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran Bahasa Jepang secara umum.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam usaha untuk memperlancar tercapainya tujuan pengajaran dan berfungsi untuk menumbuhkan motivasi belajar. Berikut ini akan dibahas lebih lanjut mengenai pengertian, fungsi, manfaat dan klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Hamalik (2001:3) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Keemudian Danasasmita (2009:120) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan atau alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelaja untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Di dalamnya termasuk pengajar, buku ajar, dan lingkungan sekolah. Terakhir pendapat mengenai media dikemukakan oleh Daryanto (2011:4) yang menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan orang, benda atau alat yang dapat digunakan oleh guru

untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto,2010:8)

Kemudian Sudjana dalam Danasasmita (2009:124) merumuskan bahwa fungsi media pembelajaran dapat dibagi menjadi enam kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi kegiatan belajar mengajar. Hal ini berarti media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh pengajar.
3. Media digunakan secara integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini bermaksud bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat tujuan dari bahan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan. Artinya, digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain dengan menggunakan media hasil belajar yang dicapai peserta didik akan tahan lama untuk diingat peserta didik, sehingga pelajaran mempunyai nilai tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dan sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif sehingga hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat lebih optimal.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kegunaan dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila media pembelajaran tidak dimanfaatkan dengan baik, maka pembelajaran menjadi kurang menarik dan muncul kebosanan pada diri peserta didik.

Menurut Daryanto (2011:5) manfaat media pembelajaran secara umum meliputi:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting di dalam kegiatan belajar mengajar, maka sebagai guru profesional sepantasnya mengetahui berbagai macam media pengajaran, mengetahui fungsi atau manfaatnya, dan memahami masing-masing kelemahan-kelemahan serta kelebihan-kelebihannya, dan yang lebih penting lagi harus terampil menggunakannya pada setiap kesempatan mengajar.

2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokkan berbagai jenis media telah dikemukakan oleh beberapa ahli, salah satunya adalah Rusman,dkk (2012:187) yang mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan sifat, jangkauan dan teknik pemakaiannya. Dari sifatnya media dapat dibagi kedalam :

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
3. Media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan gambar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari kemampuan jangkauannya, dapat dibagi kedalam: (1) media yang memiliki daya input yang luas dan serentak; (2) media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu. Dari cara atau teknik pemakaianny, media dapat dibagi kedalam : (1 media yang diproyeksikan; (2) media yang tidak diproyeksikan.

Leshin,dkk (dalam Arsyad, 2011:36) mengelompokkan media kedalam lima kelompok, yaitu:

> (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatankelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku penuntun, bukulatihan *(workbook),* alat bantu kerja, dan lembaran lepas);(3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar,transparansi, *slide*);(4) media berbasis audio-visual (video, film, program*slide-tipe*, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Dari pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis atau kelompok antara lain berdasarkan bentuk, sifat, jangkauan, dan teknik yang masing-masing dapat digunakan sesuai fungsi dari media itu sendiri.

2.3 Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Memasuki era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dewasa ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan TIK dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran dengan penggunaan TIK adalah pembelajaran berbasis multimedia.

Menurut Rusman, dkk (2012: 60) pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Munir (2013: 24) mengatakan bahwa multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama, yaitu (1) fungsi suplemen yang sifatnya pilihan; (2)fungsi pelengkap; dan (3) fungsi pengganti. Selama ini multimedia masihdianggap sebagai salah satu dari fungsi tersebut, belum dianggap sebagai satukesatuan yang membuat satu kurikulum yang terintegrasi. Karena kurangnyaintegrasi ini maka hasilnya akan menghasilkan perubahan yang minimal.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Arsyad (2011: 172), bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik,mudah dimengerti dan jelas. Melalui multimedia informasi yang ada disajikan dalam bentuk dokumen hidup, dapat dilihat di layar monitor atau melaluioverhead projector, didengar suaranya dan dilihat gerakannya (video dan animasi).

Pembelajaran berbasis multimedia tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan dalam pembelajaran itu sendiri. Manfaat atau kelebihan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran menurut Munir (2013: 150-152) antara lain: (1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak menjadi konkrit; (2)Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang;(3) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek; (4) Menarik perhatian peserta

didik, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajarnya; (5) Membantu peserta didik belajar secara individual,kelompok, ataupun klasikal; (6) Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat; (7) Mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahaminya; (8) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media yang dapat menggabungkan berbagai kombinasi grafik, teks, audio, video dan animasi, dimana dalam penggunaannya dapat memberi dampak positif bagi peserta didik karena mereka dapat belajar dengan memanfaatkan semua alat inderanya sekaligus.

2.4 Definisi Multimedia Prezi

Fransson dan Holmberg (dalam Brock dan Bodahl, 2013: 96) menyatakan bahwa:

> *Prezi, a free online visual presentation tool launched in 2009 that allows the audience to interact with the content by moving around and zooming in and out on a large canvas that can be filled with images, video, and text.*

Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa Prezi adalah sebuah alat presentasi visual diluncurkan pada tahun 2009 yang memungkinkan penonton untuk berinteraksi dengan konten yang bergerak dan dapat membesar serta mengecil di atas kanvas besar yang bisa diisi dengan gambar, video, dan tulisan.

Diamond (2010: 10) menyatakan bahwa *"Prezi describes itself as a digital storytelling tool."* Makna dari pernyataan tersebut, yakni Prezi mendefinisikan dirinya sendiri sebagai sebuah alat untuk bercerita secara digital. Hal itulah yang membedakan Prezi dengan program aplikasi presentasi yang lain. Lebih lanjut dijelaskan bahwa:

Most slide programs dictate a process. They're set up to organize materialfor 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 thematerial doesn't dictate a particular process – the story does.

Pernyataan di atas berarti bahwa sebagian besar program presentasi menampilkan suatu proses. Program-program tersebut dirancang untuk menata materi untuk dapat ditampilkan secara linear oleh guru, dimana hanya cocok untuk guru tetapi tidak selalu bagus bagi peserta didik. Di sisi lain, Prezi menggunakan konten untuk membuat suatu rangkaian cerita. Dengan Prezi, penataan materi tidak menampilkan sebuah proses tertentu, tetapi menampilkan sebuah cerita.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Prezi adalah salah satu program aplikasi presentasi berbasis multimedia. Program ini digunakan untuk membantu mengolah dan mengelola bahan presentasi yang mampu menyajikan garis besar suatu permasalahan dengan rinci secara utuh layaknya suatu rangkaian cerita.

2.5 Penggunaan Multimedia Prezi dalam Pembelajaran

Prezi hubungannya dalam pembelajaran dijelaskan oleh Diamond (2010:221) bahwa *"Using Prezi, students can capture ideas and rearrange them to create new paradigms. This also facilitates the growth of discussion and new idea".*Pernyataan tersebut berarti dengan menggunakan Prezi, para peserta didik dapat menangkap ide dan menyusunnya kembali untuk menciptakan suatu paradigma yang baru. Hal ini juga memfasilitasi pertumbuhan diskusi dan ide-ide baru. Selain itu diungkapkan juga bahwa terdapat banyak penggunaan lain dari Prezi, termasuk *Mind Mapping*.

Seperti yang telah dijelaskan di atas penggunaan multimedia *Prezi* dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat disusun sesuai dengan cerita atau *mind mapping*, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan tidak terkesan monoton atau membosankan.

2.6 Jenis-Jenis Multimedia Prezi

Jenis- jenis Multiedia Prezi menurut I Putu Wisnu Saputra dalam bukunya *The Zooming Presentation* ,antara lain sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Prezi Dekstop

Adalah salah satu fitur dari prezi yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan aplikasi Prezi dalam sistem PC,Max atau Linux. Sehingga memungkinkan kita untuk mengerjakan serta mempresentasikan prezi pada saat tidak terkoneksi ke internet.

2. Prezi Meeting

Yaitu prezi yang dapat ddigunakan secara online dan bersamaan pada saat meeting, prezi jenis ini dapat diakses oleh lima sampai sepuluh orang.

3. Prezi untuk iPad

Yaitu prezi yang memungkinkan pengguna untuk dapat membuat, mengedit, menyimpan, dan menunjukkan prezi pengguna menggunakan iPad pengguna. Dengan Penampil Prezi untuk iPad, pengguna dapat menemukan seluruh prezi pengguna secara otomatis dalam iPad pengguna.

Multimedia Prezi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Prezi Dekstop*, yang dalam proses pembuatanya dapat dikerjakan secara *online,* dan keunggulanya dapat di presentasikan pada saat tidak terkoneksi dengan jaringan internet. Hal ini memudahkan penulis jika sedang tidak terkoneksi pada internet.

2.7 Kelebihan & Kekurangan Multimedia Prezi

2.7.1 Kelebihan Multimedia Prezi

Salah satu aspek yang ada dalam prezi adalah kemampuannya untuk dapat memperbesar dan memperkecil tampilan. Menurut Saputra (2011:75-78) fitur zoom in dan zoom out dengan tampilan *map books* dapat mengubah segalanya dalam hal membuat dan menampilkan sebuah ide ataupun gagasan pada sebuah tampilan dan dapat melihat keterkaitannya antara sebuah slide dengan slide lainnya dengan sangat mudah, dinamis, dan dengan transisi yang sangat halus tanpa harus kehilangan arah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami materi yang sedang ditampilkan.

Kelebihan dari multimedia prezi menurut Diamond (2010:136) antaralain : (1) objek-objek materi dapat dikelompokkan menjadi satu dan memperlihatkan gambaran secara luas dan detailnya. Fitur perpindahan dan pembesaran dapat digunakan untuk menjelajahi kanvas dan menjaga materi tersebut tetap menarik; (2) video dan audio dan juga desain dapat dikombinasikan secara bervariasi sehingga menarik dengan cara yang berbeda; (3) objek-objek materi dapat diindah dan ditambah ke bagian yang berlawanan dalam kanvas jika diperlukan; (4) pembesaran *(zooming)* dapat menata kanvas dan membentuk satu jaringan ide.

Di lain bagian juga dijelaskan tentang kelebihan Prezi dalam menampilkan *Mind Mapping*, bahwa Prezi dapat melampaui batas dan memberikan kemungkinan yang tidak dimiliki oleh software lain karena adanya unsur media dan pergerakan yang dapat dengan efektif membawa ide-ide menjadi lebih hidup.

2.7.2 Kekurangan Multimedia Prezi

Menurut Saputra (2011:75-78) penggunaan fitur *zoom* yang berlebihan pada prezi dapat menimbulkan gangguan dan kebingungan bagi penonton. Melompat dari satu item ke item yang lain dan menggunakan fitur *zoom in* dan *zoom out* di seluruh bagian dapat memusingkan dan akhirnya pesan yang ingin disampaikan malah tidak tersampaikan. Hal tersebut memungkinkan para penonton (dalam hal ini adalah peserta didik) untuk mendapat ide yang lebih baik melalui suatu gambaran luas. Selain itu perhatian peserta didik akan tertuju pada aspek yang ditonjolkan karena

tampilan prezi dapat memperbesar atau menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas namun tetap terhubung dalam satu kesatuan bidang kanvas. Dalam pembuatannya, guru juga harus selektif dalam menggunakan fitur *zoom* yang ada agar tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik apabila digunakan secara berlebihan.

2.8 Teori Pembelajaran

2.8.1 Pengertian Pembelajaran

Belajar pada dasarnya memiliki hubungan yang sangat erat dalam pembelajaran karena pembelajaran membutuhkan proses interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuan dari belajar. Berikut definisi pembelajaran menurut beberapa ahli yaitu:

1. Hamalik (1994:55) berpendapat bahwa pemelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsurunsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.
2. Mudjijono (2006:157) berpendapat bahwa "Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru kepada peserta didik mengenai bagaimana cara memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap".
3. Sardiman (2010:23) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang disampaikan guru kepada siswa agar siswa memahami dammemperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya,misalnya tenaga laboratrorium.

Kemudian Material yang meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio dan video tape. Fasilitas perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Serta Prosedur yang meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, ujian, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang disampaikan guru kepada peserta didik agar peserta didik memahami dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang meliputi unsurunsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur.

2.8.2 Tujuan Pembelajaran

Sebelum mengikuti proses belajar mengajar sebaiknya kita harus mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar mengetahui secara garis besar dari apa yang dipelajari. Berikut pendapat para ahli mengenai tujuan pembelajaran:

Menurut Hamalik (1994 :78) tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur terhadap keberhasilan pembelajaran karena itu perlu disusun dalam bentuk diskripsi pengukuran tingkah laku yang dapat diukur atau tingkah laku yang tidak dapat diamati secara langsung. Tujuan adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan pilar untuk menyediakan pengalaman belajar. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran hendaknya mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku peserta didik yang spesifik yang mengacu ke tujuan tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kemudian menurut Sardiman (2010:45) menyatakan bahwa tujuan pemelajaran yaitu orientasi pembelajaran dalam konteks belajar mengajar diarahkan untuk pengembangan aktivitas siswa dalam belajar. Gambaran aktivitas itu tercermin dari adanya usaha yang dilakukan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar yang memungkinkan siswa aktif belajar. Oleh karena itu pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan informasi yang sudah jadi dengan menuntut jawaban verbal melainkan suatu upaya dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pembelajaran dapat disimpulkan sebagai acuan sebelum kita melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga apa yang sudah ditentukan dan dirumuskan dapat dijalankan untuk menghasilkan hasil yang optimal.

2.9 Teori Hasil Belajar

2.9.1 Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan. Berikut ini definisi tentang hasil belajar menurut beberkapa ahli, yaitu:

1. Hamalik (2001:159) menyatakan hasil belajar merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa.
2. Kimura berpendapat bahwa ”学習成果とは、学習の結果としてもたらされる個人の変化や利益を意味する。そうした変化や利益は、能力または達成度という形で測定することができる。

(Gakushūseika towa, gakushū no kekka toshite motarasareru kojin no henka yarieki o imisuru. Sōshita henka yarieki wa, nōryoku matawa tasseido toiu katachi de sokuteisurukoto ga dekiru)

"Hasil belajar adalah keuntungan yang diperoleh dan perubahan yang terjadi dalam individu sebagai hasil dari belajar yang dapat diukur dalam bentuk tingkat pencapaian atau kemampuan"

3. Gagne dalam Suprijono (2009:5-6) berpendapat bahwa hasil belajar sendiri merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan serta hasil belajar juga dapat berupa:

a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha dan pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk sikapsikap apresiasi dan keterampilan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan .

2.9.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar mengajar dianggap berhasil atau tidak dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik itu sendiri. untuk itu, Sudjana (2002:38) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri peserta didik dan perubahan kemampuan yang dimilikinya.

Kemudian Clark dalam Sudjana (2002:38) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri peserta didik yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran .

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif

(intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) (Sudjana,2002:40).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu dan faktor yang berasal dari luar individu. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor dari luar sebagai pendukung untuk membuahkan hasil belajar.

2.10 Bahasa Jepang di MAN Salatiga

Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran lintas minat dan peminatan di Madrasah Aliyah Negeri Salatiga. Mata pelajaran Bahasa Jepang pada kelas lintas minat diterapkan pada kelas XI IPA dan IPS, sedangkan mata pelajaran Bahasa Jepang pada kelas peminatan diterapkan pada kelas X, XI dan XII Bahasa.

Khusus mata pelajaran Bahasa Jepang, kurikulum yang diterapkan pada kelas X Bahasa, kelas XI IPA dan IPS dan XI Bahasa adalah kurikulum 2013. Sedangkan, untuk kelas XII Bahasa memakai KTSP. Buku pegangan yang dipakai untuk kelas lintas minat yaitu Buku Sakura. Sedangkan untuk kelas peminatan menggunakan buku *Nihongo 1 & 2.*

Untuk kelas X Bahasa, pembelajaran Bahasa Jepang dilaksanakan 2x pertemuan dalam seminggu. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan yaitu 2x45 menit. Untuk kelas XI IPA dan IPS pembelajaran dilaksanakan 2x pertemuan dalam seminggu dengan alokasi waktu 2x45 menit. Kelas XI Bahasa pembelajaran

dilaksanakan 2x pertemuan dalam seminggu dengan alokasi waktu 2x60 menit setiap pertemuan. Khusus untuk kelas XII, pembelajaran dilaksanakan 3x pertemuan, 5 jam tatap muka dalam seminggu. Nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga untuk masing-masing kelas X,XI,dan XII sama yaitu 70.

Kelas lintas minat merupakan gabungan dari beberapa kelas (jurusan) yang tertarik untuuk mempelajari Bahasa Jepang. Di kelas lintas minat, pelajaran Bahasa Jepang merupakan pilihan mereka sendiri. Hal ini menyebabkan jumlah siswa dalam kelas lintas minat tersebut berbeda-beda. Di MAN Salatiga terdapat 4 kelas lintas minat yaitu kelas XI IPS 4= 20 siwa, XI IPS 5= 40 siswa, XI IPA 4= 8 siswa dan gabungan kelas XI IPA 1&2= 18 siswa. Dengan jumlah keseluruhan 86 siswa.

Metode yang digunakan guru pada kelas lintas minat dan kelas peminatan saat mengajar adalah metode campuran *(eklektik).* Media yang digunakan oleh guru kurang variatif sehingga siswa merasa cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

2.11 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang pembelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga seperti yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

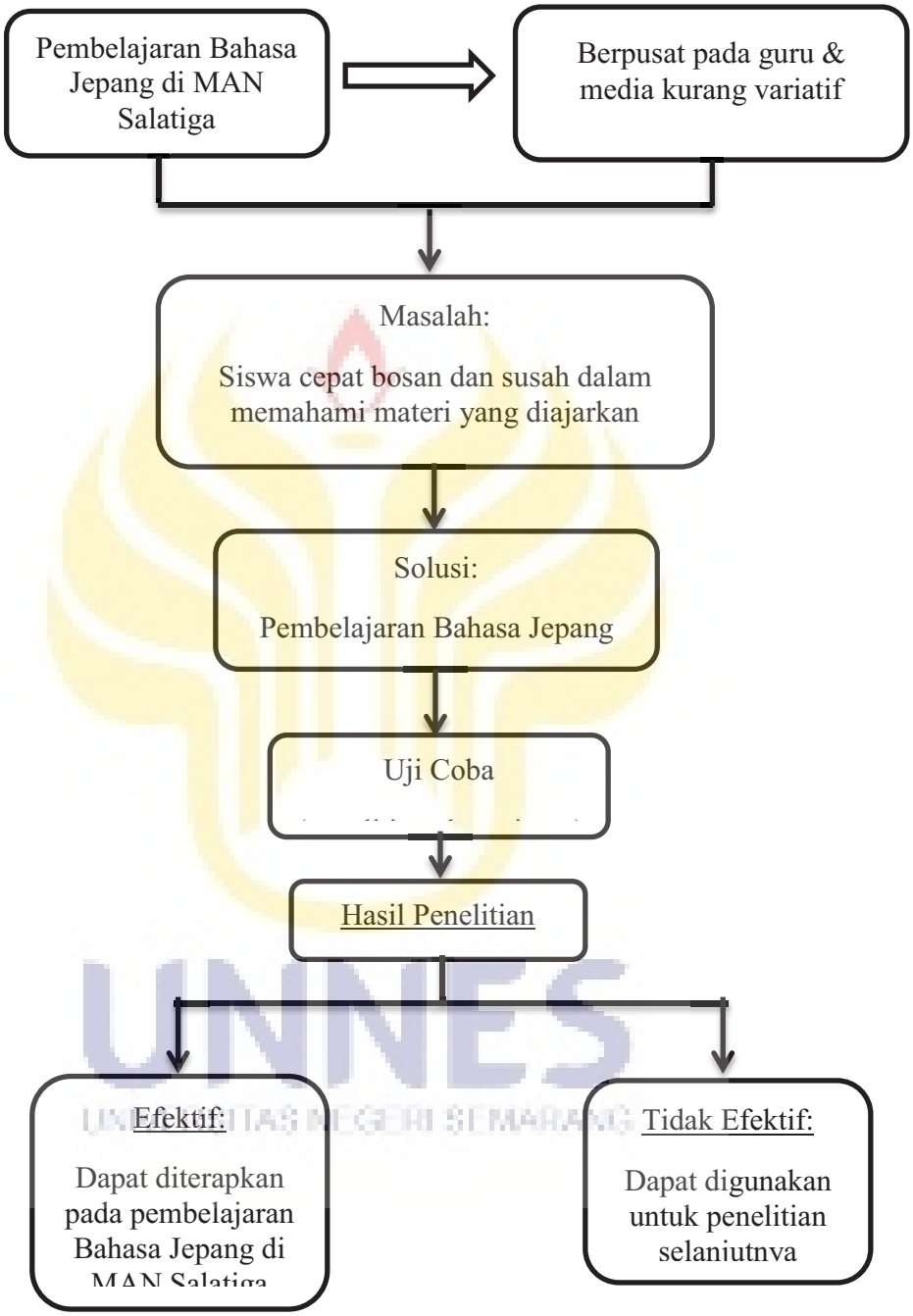
1. Pembelajaran Bahasa Jepang berpusat pada guru.
2. Media yang digunakan kurang variatif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan susah dalam memahami materi yang diajarkan.
4. Diperlukan media yang menarik dan dapat menambah semangat siswa terutama dalam memahami Bahasa Jepang, agar hasil belajar meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
5. Salah satu media yang dapat dipakai adalah multimedia *Prezi*. Media pembelajaran berbasis multimedia ini sangat memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran berupa presentasi yang menarik karena didukung multimedia penuh, yakni terdapat kombinasi grafik, teks, audio, video dan animasi. Adanya fitur *zooming* dan *movement* yang dimiliki multimedia *Prezi* ini membuat presentasi menjadi lebih hidup serta dapat disajikan secara non linear layaknya sebuah cerita.

Dari uraian di atas dapat diasumsikan bahwa penggunaan multimedia *prezi* efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.12 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang ada sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat diajukan hipotesis yaitu penggunaan multimedia prezi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang siswa kelas XI lintas minat MAN Salatiga.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan pembahasan terhadap data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Penerapan multimedia Prezi pada pembelajaran Bahasa Jepang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang peserta didik kelas XI lintas minat MAN Salatiga. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 86,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol 79,25. Maka nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh nilai *t -hitung* = 2,685. Nilai *t-tabel* = 2,028 untuk db = 36 dengan taraf kepercayaan 5%. Nilai *t- hitung* lebih besar daripada *t-tabel*.

b. Berdasarkan pengalaman eksperimen penulis dan hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Jepang pada kelas eksperimen, penggunaan multimedia *prezi* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menarik, mempermudah pemahaman materi kosakata dan pembuatan pola kalimat, dapat diterapkan di kelas besar dan kecil, serta mempermudah guru mengontrol kelas. Kekurangan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perlu diperhatikan penggunaan fitur-fitur yang terdapat

pada media yang digunakan agar mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Jepang di MAN Salatiga, dalam pembelajaran Bahasa Jepang bisa menggunakan multimedia Prezi sebagai media alternatif dalam pengajaran, karena terbukti dengan pembelajaran menggunakan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

a. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ada hal yang perlu diperhatikan kembali oleh pengajar di MAN Salatiga yang akan menggunakan multimedia ini yaitu mengenai teknik penggunaan fitur pada multimedia *prezi*, khususnya fitur *zoom in zoom out (zooming & movement)* dan *autoplay* harus diperhatikan dalam setiap bagian pembelajaran karena pengaruhnya sangat penting bagi pemahaman siswa terhadap pembelajaran tersebut. Selain itu, pertimbangan penggunaan media terhadap fasilitas yang dimiliki oleh sekolah seperti laptop/komputer, *remote control* dan LCD untuk menerapkan media ini.

2. Pada penelitian ini penulis menggunakan multimedia *prezi* dengan jenis *prezi* dekstop. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan multimedia *prezi,* diharapkan menggunakan multimedia *prezi* jenis lain, seperti *prezi meeting* atau *prezi for ipad* yang memungkinkan

koneksi dengan internet, karena fitur-fitur dalam multimedia *prezi* tersebut lebih menarik dan variatif.

3. Berdasarkan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini, untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis diharapkan pada saat pelaksanaan eksperimen sebaiknya:

a. Pelaksanaan eksperimen di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan oleh pengajar yang sama agar pada saat perlakuan eksperimen tidak jauh berbeda, sehingga hasilnya pun tidak jauh berbeda.

b. Menggunakan kelas yang jurusannya sama (IPA dengan IPA atau IPS dengan IPS) agar sampel yang dipilih mempunyai kemampuan awal yang sama.

c. Pada saat memilih media yang akan digunakan untuk eksperimen, diusahakan memilih media yang efektif dan tidak menghabiskan banyak waktu dalam proses pembuatan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Brock, Sabra, dan Brodahl, Cornelia. 2013. *"A Tale of Two Cultures. Cross Cultural Comparison in Learning the Prezi Presentation Software Tool in the US and Norway"*. Journal of Information Technology Education:Research, Volume 12, 2013, p. 96. http://www.jite.org/documents/Vol12/JITEv12ResearchP095-119BrockFT53.pdf. [20 juli 2016]

Danasasmita,Wawan.2009.*MetodologiPembelajaran Bahasa Jepang (Nihongo Kyojuho).*Bandung: Rizqi pres

Diamond, Stephanie. 2010. *Prezi for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing

Daryanto.2010.*MediaPembelajaran.*Yogyakarta:Gava Media.

Hamalik,Oemar.2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.

Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Pertiwi ,Selly Rosalia. 2014. "*Keefektifan Penggunaan Multimedia Prezi dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang"*.Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNY.

Saputra, I Putu Wisnu. 2011. CBT Prezi: *the Zooming Prezentation*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Sardiman.2007.*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.*Jakarta:PT. Gravindo Persada.

Sudjana, Nana.2005.*Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suprijono,Agus.2009.*Cooperative Learning.*Surabaya:Pustaka Pelajar