



**KEEFEKTIFAN PENERAPAN MEDIA *PREZI DESKTOP*
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SD NEGERI SIDAPURNA 02
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**oleh
Imam Faiz Septian
1401415288**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Penerapan Media *Prezi Desktop* Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Sidapura 02 Kabupaten Tegal”, karya

nama : Imam Faiz Septian

NIM : 1401415288

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 27 Mei 2019

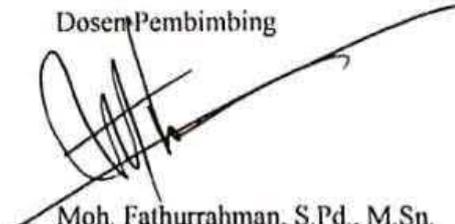
Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP-19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 19770725 200801 1 008

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Penerapan Media *Prezi Desktop* Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Sidapura 02 Kabupaten Tegal" karya,

nama : Imam Faiz Septian

NIM : 1401415288

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 17 Juni 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 19590821 198403 1 001

Penguji I,



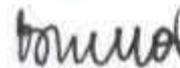
Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Sekretaris,



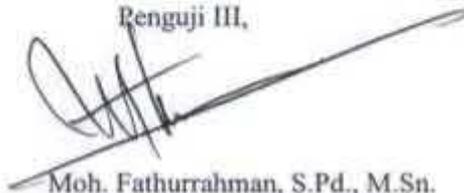
Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP19620619 198703 1 001

Penguji II,



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji III,



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 19770725 200801 1 008

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Imam Faiz Septian
NIM : 1401415288
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang
Judul : *Keefektifan Penerapan Media Prezi Desktop Ditinjau dari
Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri
Sidapurna 02 Kabupaten Tegal*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 27 Mei 2019

Peneliti



Imam Faiz Septian
NIM 1401415288

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- (1) “Jangan katakan pada Allah aku punya masalah, tetapi katakan pada masalah aku punya Allah Yang Maha Segalanya” (Ali bin Abi Thalib R.A)
- (2) “Merugilah seorang mahasiswa yang selama di perguruan tinggi hanya belajar dibangku ruang kuliah” (Anies Baswedan)
- (3) “Sungguh merugilah jika selama hidupmu tidak pernah memuliakan kedua orang tua terutama ibumu lalu ayahmu” (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Ibu Muchronah, Bapak Achmad Saefudin,
serta kakak saya Rizal Fahmi, Achmad
Zakiyudin, Riza Rakhmayanti dan Meliana
Rahmayanti

ABSTRAK

Septian, Imam Faiz. 2019. *Keefektifan Penerapan Media Prezi Desktop Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. 408 halaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media *Prezi Desktop*, dan Minat Belajar.

Salah satu faktor kurang maksimalnya proses pembelajaran IPS adalah guru kurang inovatif dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPS. Melalui media *prezi desktop*, pesan yang disampaikan dengan fitur *zoom in* dan *zoom out* dalam tampilan slide serta dilengkapi dengan fitur tambahan seperti teks, gambar, video, dan presentasi lainnya akan lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan media *prezi desktop* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara di kelas V SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal tahun ajaran 2018/2019 sejumlah 41 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, observasi, angket, dan tes. Teknis analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta analisis akhir berupa pengujian hipotesis yaitu uji perbedaan menggunakan *independent sample t test* dan uji keefektifan menggunakan *one sample t test*.

Hasil uji hipotesis perbedaan minat belajar menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,252 > 2,023$), sehingga H_{01} ditolak. Sedangkan uji keefektifan ditinjau dari minat belajar menggunakan uji *One Sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,580 > 2,086$), sehingga H_{01} ditolak. Hasil uji hipotesis perbedaan hasil belajar menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,700 > 2,023$), sehingga H_{01} ditolak. Sedangkan uji keefektifan ditinjau dari hasil belajar menggunakan uji *One Sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,331 > 2,086$), sehingga H_{01} ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *prezi desktop* efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara pada siswa kelas V.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Penerapan Media *Prezi Desktop* Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini;
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian;
5. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan, menyarankan dan memotivasi penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;

6. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Penguji 1 dan Drs. Utoyo, M.Pd., Penguji 2 yang telah mengarahkan dan menyarankan kepada penulis untuk kesempurnaan skripsi ini;
7. Ginarti Asih, S.Pd., Kepala SD Negeri Kupu 02 Kabupaten Tegal dan Wakhyadi, S.Pd., Kepala SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian;
8. Rakhmat, S.Pd., Guru kelas V SD Negeri Kupu 02 Kabupaten Tegal dan Sri Idawati, S.Pd.SD., serta Sailah., S.Pd., Guru kelas VA dan VB SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam melaksanakan studi pendidikan strata satu;

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Tegal, 27 Mei 2019
Penulis

Imam Faiz Septian
NIM 1401415288

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Pengesahan Ujian Skripsi	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Moto dan Persembahan	v
Abstrak	vi
Prakata	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Bab	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.5.1 Tujuan Umum	11
1.5.2 Tujuan Khusus	11
1.6 Manfaat Penelitian	12

1.6.1	Manfaat Teoritis	13
1.6.2	Manfaat Praktis	13
1.6.2.1	Bagi Guru	13
1.6.2.2	Bagi Sekolah	13
1.6.2.3	Bagi Peneliti	14
2.	KAJIAN PUSTAKA	15
2.1	Kajian Teoritis	15
2.1.1	Belajar	15
2.1.2	Faktor yang Memengaruhi Belajar	17
2.1.3	Minat Belajar	19
2.1.4	Hasil Belajar	21
2.1.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	22
2.1.6	Pembelajaran	24
2.1.7	Pembelajaran Efektif	26
2.1.8	Pembelajaran IPS di SD	27
2.1.9	Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara	30
2.1.10	Media Pembelajaran	30
2.1.11	Multimedia	33
2.1.12	Media <i>Prezi Desktop</i>	35
2.1.13	Penggunaan Media <i>Prezi Desktop</i> pada Pembelajaran IPS	38
2.2	Kajian Empiris	41
2.3	Kerangka Berpikir	56
2.4	Hipotesis Penelitian	58

3.	METODE PENELITIAN	60
3.1	Desain Penelitian	60
3.2	Desain Eksperimen	61
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	62
3.4	Populasi dan Sampel	63
3.4.1	Populasi	63
3.4.2	Sampel	64
3.5	Variabel Penelitian	65
3.5.1	Variabel Independen	65
3.5.2	Variabel Dependen	65
3.6	Definisi Operasional Variabel	65
3.6.1	Variabel Media <i>Prezi Desktop</i>	66
3.6.2	Variabel Minat Belajar	66
3.6.3	Variabel Hasil Belajar	67
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpul Data	67
3.7.1	Teknik Pengumpul Data	67
3.7.1.1	Dokumentasi	67
3.7.2.2	Wawancara Tidak Terstruktur	68
3.7.1.3	Observasi	69
3.7.1.4	Kuesioner (Angket)	69
3.7.1.5	Tes	70
3.7.2	Instrumen Pengumpul Data	71
3.7.2.1	Dokumen	72
3.7.2.2	Pedoman Wawancara	72

3.7.2.3	Lembar Observasi	73
3.7.2.4	Angket	74
3.7.2.5	Soal Tes	78
3.8	Uji Prasyarat Analisis	87
3.8.1	Uji Normalitas	88
3.8.2	Uji Homogenitas	88
3.9	Teknik Analisis Data	89
3.9.1	Analisis Deskripsi Data	89
3.9.1.1	Data Variabel Media <i>Prezi Desktop</i>	89
3.9.1.2	Data Variabel Minat Belajar Siswa	90
3.9.1.3	Data Variabel Hasil Belajar Siswa	90
3.9.2	Analisis Statistik Data	90
3.9.2.1	Uji Perbedaan	91
3.9.2.2	Uji Keefektifan	92
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	93
4.1	Hasil Penelitian	93
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	93
4.1.1.1	Kelas Eksperimen	94
4.1.1.2	Kelas Kontrol	100
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	104
4.1.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Independen	105
4.1.2.2	Analisis Desriptif Data Variabel Dependen	108
4.1.3	Analisis Statistik Data	121
4.1.3.1	Uji Prasyarat Analisis	121

4.1.3.2	Analisis Akhir	126
4.2	Pembahasan	134
4.2.1	Perbedaan Penerapan Media <i>Prezi Desktop</i> dan media gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	134
4.2.2	Perbedaan Penerapan Media <i>Prezi Desktop</i> dan media gambar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	138
4.2.3	Keefektifan Penerapan Media <i>Prezi Desktop</i> Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	140
4.2.4	Keefektifan Penerapan Media <i>Prezi Desktop</i> Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	143
4.3	Implikasi Penelitian	146
4.3.1	Implikasi Teoritis	146
4.3.2	Implikasi Praktis	148
5.	PENUTUP	149
5.1	Simpulan	149
5.2	Saran	150
5.2.1	Bagi Guru	150
5.2.2	Bagi Sekolah	150
5.2.3	Bagi Peneliti Lanjutan	151
	Daftar Pustaka	152
	Lampiran	158

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Pelaksanaan Media Pembelajaran	73
3.2 Klasifikasi <i>Three Box Method</i>	74
3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Minat	76
3.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat	78
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes	81
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal	82
3.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	84
3.8 Indeks Diskriminasi	86
3.9 Hasil Analisis Daya Beda Soal	86
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	106
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol	107
4.3 Deskripsi Data Tes Awal Minat Belajar	109
4.4 Distribusi Frekuensi Tes Awal Minat Belajar	109
4.5 Deskripsi Data Tes Awal Hasil Belajar Kognitif	110
4.6 Distribusi Frekuensi Tes Awal Hasil Belajar Kognitif	110
4.7 Deskripsi Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa	111
4.8 Klasifikasi <i>Three Box Method</i>	113
4.9 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	115
4.10 Kategori Indeks Indikator Minat Belajar Kelas Eksperimen	116
4.11 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	119
4.12 Kategori Indeks Indikator Minat Belajar Kelas Kontrol	120

4.13	Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kognitif	120
4.14	Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kognitif	121
4.15	Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa	122
4.16	Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir Hasil Belajar Kognitif	123
4.17	Hasil Uji Homogenitas Data Tes Akhir Hasil Belajar Kognitif	125
4.18	Hasil Uji Homogenitas Data Tes Akhir Hasil Belajar Kognitif	126
4.19	Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa	128
4.20	Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa	130
4.21	Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Minat Belajar Siswa	132
4.22	Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan <i>Template</i>	37
2.2 Tampilan <i>Slide</i>	37
2.3 Tampilan <i>Toolbar Template</i>	38
2.4 Tampilan <i>Slide</i> Perang Asia Pasifik	39
2.5 Tampilan <i>Slide</i> Sejarah BPUPKI	39
2.6 Tampilan <i>Slide</i> Sejarah PPKI	40
2.7 Tampilan <i>Slide</i> Anggota Panitia Sembilan	40
2.8 Tampilan <i>Slide</i> Tokoh dalam Perumusan Teks Proklamasi	41
2.9 Tampilan <i>Slide</i> Tokoh-tokoh dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia	41
2.10 Bagan Kerangka Berpikir	57
3.1 Desain Penelitian Eksperimen	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	159
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	160
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	161
4. Daftar Nama Kelas Uji Coba	162
5. Daftar Nilai UAS Kelas Eksperimen	163
6. Daftar Nilai UAS Kelas Kontrol	164
7. Silabus Pembelajaran IPS Kelas V	165
8. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Eksperimen	166
9. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Kontrol	172
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	178
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	192
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	206
13. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4	220
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	233
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	247
16. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	261
17. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4	275
18. Kisi-kisi Soal Uji Coba (Pilihan Ganda)	288
19. Soal Uji Coba	291
20. Kisi-kisi Angket Minat Belajar IPS (Uji Coba)	300
21. Angket Uji Coba Minat Belajar IPS	301
22. Telaah Soal Pilihan Ganda	304
23. Telaah Angket Minat	316

24. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar	324
25. Tabulasi Hasil Uji Coba Soal Tes Kognitif	327
26. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar	330
27. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar	331
28. Hasil Uji Validitas Soal Tes	332
29. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal Tes	333
30. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	334
31. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba	335
32. Kisi-kisi Angket Minat Belajar IPS	336
33. Angket Minat Belajar IPS	337
34. Daftar Nilai Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	339
35. Daftar Nilai Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	340
36. Uji Statistik Nilai Tes Awal Angket Minat Belajar IPS	341
37. Kisi-kisi Soal Tes Awal dan Tes Akhir	343
38. Soal Tes Awal dan Tes Akhir	346
39. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen	351
40. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol	352
41. Uji Statistik Nilai Tes Awal Hasil Belajar IPS	353
42. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Eksperimen	354
43. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Kontrol	355
44. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen	356
45. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol	357
46. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar	358
47. Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar	359
48. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	360

49. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar	361
50. Hasil Uji Perbedaan Minat dan Hasil Belajar	362
51. Hasil Uji Keefektifan Minat dan Hasil Belajar	363
52. Tabulasi Jawaban Hasil Belajar Siswa	364
53. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media <i>Prezi Desktop</i>	366
54. Lembar Pengamatan Media <i>Prezi Desktop</i> di Kelas Eksperimen Pertemuan 1	369
55. Lembar Pengamatan Media <i>Prezi Desktop</i> di Kelas Eksperimen Pertemuan 2	370
56. Lembar Pengamatan Media <i>Prezi Desktop</i> di Kelas Eksperimen Pertemuan 3	371
57. Lembar Pengamatan Media <i>Prezi Desktop</i> di Kelas Eksperimen Pertemuan 4	372
58. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	373
59. Lembar Pengamatan Media Gambar di Kelas Kontrol Pertemuan 1	376
60. Lembar Pengamatan Media Gambar di Kelas Kontrol Pertemuan 2	377
61. Lembar Pengamatan Media Gambar di Kelas Kontrol Pertemuan 3	378
62. Lembar Pengamatan Media Gambar di Kelas Kontrol Pertemuan 4	379
63. Surat Izin Kesbangpol Kabupaten Tegal	380
64. Surat Izin Bappeda Kabupaten Tegal	381
65. Surat Bukti Penelitian	382
66. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi	383
67. Daftar Jurnal	384
68. Dokumentasi Penelitian	389

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Pembahasan lebih lengkap mengenai bagian dari pendahuluan adalah sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, sehingga anak akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang dapat berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya serta menjadi manusia seutuhnya yang memiliki akhlak dan kepribadian yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap individu mempunyai hak untuk menikmati pendidikan, sebagaimana yang tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa: “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.

Munib, dkk (2015:36) memaknai pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Definisi pendidikan secara khusus tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1) yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah 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.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar manusia untuk mengembangkan potensi dirinya agar dapat memiliki kehidupan yang lebih baik di masa depan, dengan melaksanakan kegiatan pengajaran, bimbingan, atau latihan. Dengan demikian melalui pendidikan, negara dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik untuk kemajuan bangsa dalam segala bidang. Pendidikan mempunyai fungsi dan tujuan, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut dapat terwujud apabila terdapat kerjasama yang baik antara orang tua, sekolah, masyarakat, dan pemerintah dalam melaksanakan dan mengoptimalkan pendidikan. Untuk mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka kegiatan pendidikan dilaksanakan melalui jalur pendidikan. Sutomo (2015:138) mengartikan jalur pendidikan sebagai wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses

pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Jalur pendidikan terbagi menjadi dua yaitu jalur pendidikan sekolah atau dikenal dengan pendidikan formal dan jalur pendidikan luar sekolah yang di dalamnya terdapat pendidikan formal dan informal (Sutomo, 2015:138-9). Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk satuan pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar yaitu Sekolah Dasar.

Pemerintah telah menetapkan pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan, termasuk pendidikan dasar. Pedoman yang dimaksud yaitu kurikulum. Arifin (2017:5) menjelaskan bahwa kurikulum adalah semua kegiatan dan pengalaman belajar serta segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi peserta didik, baik di sekolah maupun di luar sekolah atas tanggung jawab sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Sanjaya (2008) dalam Setijowati (2015:2) menyatakan, “Kurikulum dapat dimaknai dalam tiga konteks, yaitu kurikulum sebagai sejumlah mata pelajaran, kurikulum sebagai pengalaman belajar, dan kurikulum sebagai perencanaan program belajar”.

Mata pelajaran pada pendidikan formal telah tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal”. Salah satu mata pelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik dan wajib ada di tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Buchari Alma (2003) dalam Susanto (2016:141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi. Susanto (2016:148) menjelaskan “Pendidikan IPS merupakan salah satu pelajaran yang dapat memberi wawasan pengetahuan yang luas mengenal masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan ditinjau dari berbagai aspek kehidupan dan mengajarkan nilai serta norma sosial terhadap orang sekitar.

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi baik yang menimpa diri sendiri maupun dalam masyarakat. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan IPS secara optimal, guru harus mengoptimalkan interaksi dengan siswanya saat proses pembelajaran. Hamalik (2017:57) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Kualitas pengelolaan dalam proses pembelajaran IPS perlu ditingkatkan secara berkelanjutan, agar guru dapat mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang telah ditetapkan. Peran guru harus lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran IPS agar dapat mentransfer ilmu kepada siswa secara optimal. Selain itu, guru juga harus mampu menemukan dan meningkatkan keterampilan potensi siswa agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuan tiap siswa. Hal ini merupakan kesempatan guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Sukardi (1998) dalam Susanto (2016:57) mengartikan minat sebagai suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu. Hansen (1995) dalam Susanto (2016:57-8) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Pada kenyataannya, bahwa pembelajaran IPS identik dengan banyaknya materi yang mengharuskan mereka untuk menerapkan metode belajar dengan cara menghafal, tentunya siswa lebih cepat bosan dan merasa jenuh, selain itu guru juga menerapkan media dalam proses pembelajaran IPS kurang inovatif, sehingga mengakibatkan sebagian peserta didik merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Rifa'i dan Anni (2015:67) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar, sebagai contoh apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Peran guru sangat penting untuk dapat mengelola pembelajaran IPS dengan

efektif, karena hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga guru tidak hanya mengandalkan penguasaan materi saja, tetapi didukung dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan optimal. Susanto (2014:315) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi seperti sekarang ini adalah media berbasis komputer atau multimedia. Dengan menggunakan media berbasis multimedia materi yang disampaikan dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan gerak. Penggunaan media dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis multimedia adalah media *prezi desktop*.

Rusyfan (2016:2) menyatakan bahwa *prezi* adalah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Media *prezi* digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Presentasi *prezi* berbentuk peta pikiran (*mind-map*) yang di dukung dengan program en: *Zooming User Interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. Guru yang memanfaatkan media *prezi*

dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mengetahui konsep materi yang dijelaskan, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi materi yang disampaikan. Hal ini tentunya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS.

Penelitian yang relevan dengan variabel peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wardani dan Wahjudi (2015) yang berjudul Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan *Problem Based Learning* dengan dan Tanpa Dukungan Media *Prezi* pada Pembelajaran Akutansi Kelas X di SMK Negeri 2 Nganjuk. Hasil dari penelitian ini adalah nilai post pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan dukungan media *Prezi* adalah sebesar 89,11 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa dukungan media *Prezi* nilainya adalah sebesar 81,61. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* menunjukkan hasil sebesar 0,002 hasil itu menunjukkan taraf signifikan kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *Prezi* dan kelas tanpa media.

Penelitian yang dilakukan oleh Restika, dkk (2016) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul *Validitas Media Prezi The Zooming Presentation pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa media *prezi the zooming presentation* pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia dinyatakan layak berdasarkan validitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Febrianto, Rais, dan Nurmila (2017) dari Universitas Negeri Makassar yang berjudul Analisis Penerapan Media

Pembelajaran *Prezi* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPHP pada Mata Pelajaran Pengendalian Mutu dalam Proses Pengolahan di SMK Negeri 3 Takalar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TPHP SMK Negeri 3 Takalar.

Berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal pada hari Kamis, 6 Desember 2018 melalui wawancara dengan guru kelas VA dan VB dilanjutkan dengan observasi dan dokumentasi. Hasil dari studi pendahuluan tersebut diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih kurang, rasa ingin tahu siswa pada materi IPS kurang tertarik dan cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran karena guru masih menerapkan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa cepat merasa bosan. Guru dapat membangkitkan minat belajar dan perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna. Permasalahan tersebut dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal dalam pembelajaran IPS.

Hal ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) gasal mata pelajaran IPS masih ada siswa yang nilainya di bawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Dari 21 siswa kelas VA nilai rata-rata UAS IPS semester gasal yaitu 64 sedangkan dari 20 siswa kelas VB nilai rata-rata UAS IPS semester gasal yaitu 60. Melihat adanya permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal, peneliti memfokuskan pada penerapan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menjadikan siswa antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Inovasi

penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar terciptanya pembaharuan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik dan terinspirasi untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Penerapan Media *Prezi Desktop* Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terjadi berbagai permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurang bervariasi dalam menerapkan media pembelajaran.
- (2) Minat belajar siswa kurang terhadap mata pelajaran IPS.
- (3) Suasana pembelajaran kurang menyenangkan, sehingga hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran cenderung kurang efektif dan bermakna sehingga membawa dampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal.
- (4) Materi IPS yang banyak menekankan pada hafalan mengakibatkan siswa kesulitan dalam mengingat dan memahami materi pelajaran IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat diketahui bahwa masalah yang ada masih bersifat umum dan terlalu luas. Oleh sebab itu

agar pembahasan dalam penelitian lebih terarah dan efektif, penelitian dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

- (1) Penelitian difokuskan untuk menguji bagaimana tingkat keefektifan media *prezi desktop* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara
- (2) Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.
- (3) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan persoalan yang perlu dijawab dengan melaksanakan penelitian. Rumusan masalah juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian yang bertujuan untuk mempermudah menentukan data hasil penelitian. Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *prezi desktop* dengan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan media gambar?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *prezi desktop* dengan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan media gambar?

- (3) Apakah penerapan media *prezi desktop* pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara lebih efektif dari media gambar ditinjau dari minat belajar siswa?
- (4) Apakah penerapan media *prezi desktop* pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara lebih efektif dari media gambar ditinjau dari hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan yang ingin dicapai dan menjadi acuan tingkat keberhasilan yang dilakukan oleh peneliti. Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan khusus. Uraian mengenai tujuan penelitian secara lengkapnya sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang masih bersifat umum dan cakupannya masih luas. Tujuan umum menjelaskan secara keseluruhan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Tujuan umum dilaksanakannya penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan penerapan media *prezi desktop* dibandingkan dengan penggunaan media gambar ditinjau dari minat dan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri Sidapurna 02 pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau detail. Tujuan khusus memiliki cakupan yang lebih sempit karena telah difokuskan pada hal-hal

yang lebih rinci dan detail. Tujuan khusus dilaksanakan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara antara yang menggunakan media *prezi desktop* dan yang menggunakan media gambar.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara antara yang menggunakan media *prezi desktop* dan yang menggunakan media gambar.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penerapan media *prezi desktop* ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penerapan media *prezi desktop* ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis mempunyai makna bahwa hasil penelitian dapat memberi manfaat dalam bentuk teori untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis mempunyai makna bahwa hasil penelitian dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak terkait untuk memperbaiki kinerja. Adapun penjelasan lengkap mengenai manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat terhadap pengetahuan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Memberi informasi mengenai media pembelajaran *prezi desktop* dalam pembelajaran IPS siswa kelas V materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.
- (2) Menjadi pedoman bagi guru dan peneliti lain dalam penerapan media *prezi desktop* pada pembelajaran IPS kelas V materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.
- (3) Menjadi acuan bagi penelitian lanjut yang lebih luas dan mendalam sebagai bahan kajian empiris.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti. Penjelasan lengkap mengenai manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Guru

- (1) Bertambahnya pengetahuan dan wawasan guru tentang media *prezi desktop*.
- (2) Menjadi referensi penggunaan media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.

1.6.2.2 Bagi Sekolah

- (1) Menambah wawasan informasi tentang media pembelajaran yang inovatif.
- (2) Memberi kontribusi yang positif bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar IPS.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

- (1) Bertambahnya wawasan pengetahuan tentang penerapan media *prezi desktop* sebagai media yang inovatif dalam pembelajaran.
- (2) Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya tentang penerapan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian. Pada bagian kajian pustaka dijelaskan tentang kajian teoritis, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian lengkapnya sebagai berikut:

2.1 Kajian Teoritis

Kajian teoritis membahas tentang teori-teori yang mendasari dan berhubungan dengan pelaksanaan penelitian. Teori yang akan dibahas dalam skripsi ini sebagai berikut: (1) belajar; (2) faktor-faktor yang memengaruhi belajar; (3) minat belajar; (4) hasil belajar; (5) karakteristik siswa sekolah dasar; (6) pembelajaran; (7) pembelajaran efektif; (8) pembelajaran IPS di sekolah dasar; (9) materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara; (10) media pembelajaran; (11) multimedia; (12) media *prezi desktop*; dan (13) penggunaan media *prezi desktop* pada pembelajaran IPS.

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hamalik (2015:28) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui pola interaksi dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi merupakan serangkaian dari pengalaman-pengalaman belajar. Siregar dan Nara

(2015:5) menjelaskan belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015:2).

E.R. Hilgard (1962) dalam Susanto (2016:3) “Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan”. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Sedangkan menurut Winkel (2002) dalam Susanto (2016:4) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas”. Jadi, seseorang dikatakan belajar apabila pada diri orang ini terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku manusia terhadap lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Usaha yang dimaksud meliputi mengamati, membaca, meniru, mencoba, mendengar, dan mengikuti arah tertentu serta perubahan tingkah laku tersebut mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersifat permanen.

2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Belajar

Slameto (2015:54-72) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terbagi menjadi tiga faktor yaitu (1) faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh); (2) faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan); dan (3) faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal terbagi menjadi tiga faktor yaitu (1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan); (2) faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah); dan (3) faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar siswa adalah faktor internal dan eksternal (Rifa'i dan Anni, 2015:78-9). Faktor internal meliputi kondisi fisik (kesehatan tubuh), kondisi psikis (kemampuan intelektual dan emosional), serta kondisi sosial (kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan). Sedangkan faktor eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Siregar dan Nara (2015:175-181) menjelaskan belajar sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal dibedakan

menjadi faktor fisiologis (meliputi kondisi badan dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu) dan faktor psikologis ditinjau dari aspek bakat, minat, intelegensi dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal dibagi menjadi dua macam, yaitu faktor sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan lingkungan masyarakat. Sedangkan faktor non sosial meliputi sarana dan prasarana sekolah, waktu belajar, rumah dan alam.

Selanjutnya, Syah (2014:129) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, faktor tersebut meliputi: (1) faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik); (2) faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik); dan (3) pendekatan belajar (strategi maupun metode yang digunakan dalam proses belajar). Penjelasan mengenai ketiga faktor tersebut yaitu:

(1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan segala sesuatu yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi proses belajar. Terdapat dua aspek internal peserta didik yang mempengaruhi belajar, yaitu: (a) aspek fisiologis (jasmaniah); dan (b) aspek psikologis (rohaniah), meliputi: tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.

(2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi proses belajar. Terdapat dua macam faktor eksternal peserta didik dalam belajar, meliputi: faktor lingkungan sosial yaitu keluarga, guru, masyarakat dan teman; dan faktor lingkungan nonsosial yaitu rumah, sekolah, peralatan dan alam.

(3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam proses belajar guna mencapai tujuan belajar yang efektif dan efisien. Seorang pendidik hendaknya memilih pendekatan belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang sedang dibelajarkan.

2.1.3 Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas (Slameto, 2015:180). Syah (2014:133) menjelaskan bahwa minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sukardi (1988) dalam Susanto (2016:57) minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegembiraan, atau kesenangan akan sesuatu. Sedangkan, Hansen (1995) dalam Susanto (2016:57-8) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat dalam diri siswa adalah terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Selanjutnya, Susanto (2016:58) menegaskan minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Gagne (1979) dalam Susanto (2016:60-1) menyatakan bahwa sebab timbulnya minat pada diri seseorang ada dua macam, yaitu: (1) minat spontan yaitu minat yang timbul secara spontan dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi

oleh pihak luar; dan (2) minat terpola yaitu minat yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan yang terencana dan terpola, misalnya dalam kegiatan pembelajaran. Minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu tidak terlepas dari pengaruh sistem pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru di sekolah. Hartono (2005) dalam Susanto (2016:67) menyatakan bahwa minat dapat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Minat belajar mempunyai kaitan erat dengan hasil belajar. Pemilihan bahan pelajaran, pendekatan, model ataupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan hasil belajar tidak optimal.

Sudaryono (2013:90) mendefinisikan minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Di samping itu minat juga merupakan kemampuan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya. Definisi operasional minat belajar dapat diukur melalui empat dimensi, yaitu: (1) kesukaan meliputi gairah dan inisiatif; (2) ketertarikan meliputi responsif dan kesegeraan; (3) perhatian meliputi konsentrasi dan ketelitian; (4) keterlibatan meliputi kemauan, keuletan dan kerja keras. (Sudaryono, 2013:90).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu sehingga mengaktualisasikannya melalui belajar. Minat belajar seseorang terhadap pembelajaran IPS dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2015:67) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar, sebagai contoh apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Menurut Susanto (2016:5) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar yang disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran, pencapaian didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik (Purwanto, 2016:46). Sedangkan Sudjana (2016:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Sudjana (2016:22) menyebutkan bahwa dalam suatu sistem pendidikan nasional terdapat rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistematis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi; (2) ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan

internalisasi; (3) ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerak refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, kaharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut perlu diperhatikan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih objektif dalam menilai hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam diri peserta didik setelah mengalami proses belajar. Perubahan tersebut mencakup semua ranah yang ada dalam potensi peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga menunjukkan tingkat penguasaan yang dicapai peserta didik setelah melaksanakan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Memahami karakteristik dalam masa pertumbuhan dan perkembangan peserta didik merupakan hal yang tidak boleh dilupakan oleh pendidik. Karena, anak yang berada di sekolah dasar masih tergolong anak usia dini yang sangat penting bagi guru untuk menggali potensi kecerdasan yang dimiliki anak sehingga dapat berkembang secara optimal. Selanjutnya, dapat juga membantu guru dalam mengambil keputusan untuk penentuan pendekatan, strategi, model, metode dan media apa yang dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik. Serta dapat membantu guru mengantisipasi kemungkinan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan sesuai tujuan yang diharapkan. Secara psikologis setiap manusia

mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Susanto (2016:71) perkembangan pada anak meliputi aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental (intelektual, emosi, bahasa, sosial, dan moral keagamaan).

Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2015:31-4), terdapat 4 tahapan dalam perkembangan kognitif peserta didik, yaitu: (1) tahap sensorimotorik terjadi pada usia 0-2 tahun, pada tahap ini bayi dapat menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (seperti menggapai dan menyentuh); (2) tahap pra operasional terjadi pada usia 2-7 tahun, tahap ini bersifat simbolis, egosentris, dan intuitif sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional; (3) tahap operasional kongkrit terjadi pada usia 7-11 tahun, tahap ini anak mampu mengoperasionalkan logika namun masih dalam bentuk benda kongkrit; (4) tahap operasional formal terjadi pada usia 7-15 tahun, tahapan ini anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis.

Tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat periode tertentu dari kehidupan individu yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bangga pada diri individu dan membawa ke arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya. Perkembangan mental pada anak sekolah dasar (usia 6-12 tahun) meliputi: (1) perkembangan intelektual, pada tahap ini anak sudah dapat mereaksi rangsangan, melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis, dan menghitung); (2) perkembangan bahasa, pada tahap ini kemampuan anak untuk mengenal dan menguasai perbendaharaan kata akan berkembang dengan pesat minimal mampu menguasai tiga kategori bahasa, berupa: dapat membuat kalimat lebih sempurna,

membuat kalimat majemuk, serta dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan; (3) perkembangan sosial, pada tahap ini anak masuk masa objektif yang ditandai dengan adanya perluasan hubungan selain dengan keluarga, seperti dengan teman sebaya (*peer group*) atau teman kelas dan anak sanggup menyesuaikan diri sendiri pada sikap bekerja sama, peduli, dan mau memperhatikan kepentingan orang lain; (4) perkembangan emosi, pada tahap ini anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi tidak boleh sembarangan apalagi secara kasar tidaklah diterima oleh masyarakat; (5) perkembangan moral, pada tahap ini anak sudah dapat mengikuti peraturan atau tuntutan dari orang tua atau lingkungan sosialnya, anak mampu memahami alasan yang mendasari suatu peraturan dan anak dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar salah atau baik buruk (Havigurst dalam Susanto, 2016:72-6).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah berada dalam tahapan operasional konkret atau berpikir secara nyata. Artinya, guru memberikan pemahaman berupa pengalaman nyata saat pembelajaran dengan mengaitkan pada benda-benda konkret yang ada di sekitarnya. Perlu adanya pengarahan dan pengawasan dari orang tua terhadap perkembangan anak, agar berjalan dengan baik serta guru di sekolah dasar wajib mengetahui masing-masing karakter siswanya secara detail agar dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan mudah.

2.1.6 Pembelajaran

Susanto (2016:19) menyatakan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan,

penguasaan, kemahiran, tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik. Sardiman (2005) dalam Majid (2015:5) menyatakan pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Selaras dengan itu, Majid (2015:5) mengutarakan pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses berlangsung serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang (Nara dan Siregar, 2015:13). Sedangkan menurut Aunurrahman (2016:34) mengemukakan bahwa *instruction* atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi tentang serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Dalam hal ini, guru berupaya secara optimal untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa untuk berperan aktif sebagai wujud nyata terjadinya proses belajar siswa.

Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2015:85) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam

berinteraksi dengan lingkungan. Selaras dengan hal ini, Rifa'i dan Anni (2015:86) menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi dapat dilakukan secara verbal (lisan), atau nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Namun demikian, apapun media yang digunakan dalam proses pembelajaran, esensi dari suatu pembelajaran adalah ditandai dengan serangkaian kegiatan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi pendidik dalam usaha untuk membimbing, memotivasi dan memberi arahan kepada peserta didik agar dengan mudah berinteraksi dengan lingkungan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

2.1.7 Pembelajaran Efektif

Susanto (2016:53) proses pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik dapat terlibat secara aktif baik mental, fisik, dan sosial. Kualitas pembelajaran dikatakan efektif atau tidak dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses dikatakan berhasil jika seluruh atau sebagian peserta didik terlibat aktif secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku dan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Susanto, 2016:53-4).

Pembelajaran juga dapat dikatakan efektif apabila siswa bisa mencapai ketuntasan belajar. Menurut Depdiknas (2004) dalam Susanto (2016:54), proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila mencapai angka $\geq 75\%$ dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tingkat ketuntasan belajar siswa menggunakan

patokan 75%, artinya jika siswa telah mencapai ketuntasan 75% dari materi pembelajaran maka dianggap menguasai kompetensi tersebut.

Susanto (2016:54) menyatakan bahwa, dalam mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif maka perlu memperhatikan beberapa aspek, diantaranya: (1) guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis; (2) proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak; (3) waktu selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif; (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi; dan (5) hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas bagus sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah interaksi guru dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan tingkah laku, serta keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat diukur melalui hasil belajar yang ditunjukkan dengan skor. Apabila hampir seluruh siswa dalam satu kelas mencapai skor hasil belajar yang tinggi maka dapat dipastikan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa tersebut efektif.

2.1.8 Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2016:143) menjelaskan bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Fokus utama dari program IPS adalah

membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya-dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan, dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan (Susanto, 2014:13).

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) berkomitmen dan memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global. Tujuan pendidikan IPS menurut Susanto (2014:10) adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang tinggi. Sementara Awan Mutakin (2003) dalam Susanto (2014:10) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai keterampilan. Dengan demikian, tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*).

Tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD secara umum yaitu untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosiasl. Adapun tujuan pendidikan IPS secara khusus di SD menurut Susanto (2014:31-2) adalah sebagai berikut: (1) pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya; (2)

kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; (3) kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; (5) kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pencapaian pembelajaran pendidikan IPS di sekolah memerlukan pemahaman dan pengembangan program pendidikan yang komprehensif. Menurut Sapriya (2009) dalam Susanto (2014:25) program pendidikan yang komprehensif mencakup empat dimensi, yaitu dimensi pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skill*), dimensi nilai dan sikap (*value and attitude*), dan dimensi tindakan (*action*). Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan karakteristik kebutuhan peserta didik yang pola berfikirnya tergolong dalam tahap berpikir operasional kongkrit. Dalam pembelajaran IPS di SD Guru harus mampu mengkongkritkan konsep-konsep abstrak melalui percontohan dengan gambar, gerak tubuh, grafik, bagan, lambang, keterangan dalam kata-kata yang mudah dipahami siswa (Gunawan, 2016:82).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD merupakan pembelajaran yang membahas tentang integrasi ilmu-ilmu sosial yang tumbuh dan sesuai dengan perkembangan zaman yang terjadi di masyarakat. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS di SD guru hendaknya mengemas pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan aktif melalui penerapan media pembelajaran, sehingga siswa dapat berperan aktif untuk

mengembangkan pemahaman, sikap, dan keterampilan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran IPS di SD dapat dikemas dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik peserta didik untuk berperan aktif agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai secara optimal.

2.1.9 Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V sekolah dasar pada semester genap hanya terdapat satu Standar Kompetensi yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Standar Kompetensi dalam semester genap terdiri dari empat Kompetensi Dasar. Peneliti memilih Kompetensi Dasar yang dibahas yaitu tentang menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Materi yang akan diteliti yaitu persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara dengan menggunakan bahan ajar dari Syamsiyah, Siti, dkk (2008:88-98) dan Thayeb, dkk (2012:183-186).

Gunawan (2016:54) menyebutkan ada empat aspek yang dipelajari dalam ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD, yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungannya; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara mengkaji tentang bagaimana peristiwa-peristiwa yang terjadi selama persiapan kemerdekaan Indonesia.

2.1.10 Media Pembelajaran

Heinich (1993) dalam Anitah (2008:6.3) menyatakan Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk

jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Marisa, dkk (2011:1.6) mengartikan media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima. Susanto (2014:311) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana/alat untuk proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2017:4). Dalam kegiatan pembelajaran, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya (Anitah, 2008:6.11) Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran (Marisa, dkk 2011:1.6). Sadiman, dkk (2008) dalam Susanto (2014:314) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Susanto (2014:311) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang akan membantu memudahkan, kelancaran serta keberhasilan proses belajar sebagaimana yang diharapkan. Media yang dibuat oleh guru, dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan (*chart*), peta/*globe*, *slide* atau transparan yang

diproyeksikan dengan menggunakan OHP, penampilan, demonstrasi, permainan (*games*), cerita, LKS, *miniature* dan masih banyak lagi jenis-jenis yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. (Susanto, 2014:311).

Media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: (1) media audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset, dan sebagainya; (2) media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti foto, lukisan, dan sebagainya; (3) media audiovideo yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video, dan sebagainya; (4) media berbasis komputer yaitu media pembelajaran berbantuan computer (Susanto, 2014:317-8). Keberagaman jenis dan klasifikasi media pembelajaran ini menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik terhadap media dalam proses pembelajaran sangatlah beragam.

Marisa, dkk (2011:1.7-9) menjelaskan alasan mengapa media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) pembelajaran lebih menarik dan interaktif; (2) pembelajaran menjadi lebih konkrit dan nyata; (3) mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran; (4) mendorong siswa belajar secara mandiri; (5) materi pembelajaran lebih terstandarisasi; (6) belajar dan mengajar dengan memanfaatkan sumber belajar.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam Arsyad (2017:28) yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak

bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga terdapat aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu guru saat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan mendukung terciptanya hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, antara lain: media gambar, media multimedia, dan media konkret yaitu suasana lingkungan sosial yang nyata.

2.1.11 Multimedia

Daryanto (2016:70) mengartikan multimedia sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Arsyad (2017:162) mengartikan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media seperti grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan tersebut berfungsi agar informasi dapat disajikan dengan menarik dan mudah dimengerti. Sedangkan menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2017:155) multimedia berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual, dan sebagainya dalam satu alat.

Multimedia mempunyai karakteristik tersendiri dalam pembelajaran. Daryanto (2016:71) menjelaskan karakteristik multimedia adalah sebagai berikut:

(1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Selain mempunyai karakteristik, multimedia juga mempunyai manfaat, fungsi dan keunggulan dalam pembelajaran.

Manfaat multimedia menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2017:156) adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bias di kurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan di mana saja dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik bisa ditingkatkan. Multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi, seperti yang dikatakan oleh Daryanto (2016:71) adalah sebagai berikut: (1) mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin; (2) mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri; (3) memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan. Selain itu mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.

Menurut Daryanto (2016:367) multimedia mempunyai keuntungan dan kelemahan, adapun keuntungannya sebagai berikut: (1) materi yang abstrak menjadi lebih konkret atau nyata, sehingga mudah diterima peserta didik; (2) dapat mengatasi kendala ruang dan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran; (3) informasi yang disajikan dengan media yang tepat akan

memberikan kesan yang mendalam pada diri peserta didik; (4) penggunaan multimedia yang tepat akan dapat merangsang berbagai macam perkembangan kecerdasan; dan (5) materi yang diterima oleh peserta didik menjadi lebih seragam atau relatif sama, sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut: (1) masih kurangnya tenaga ahli dalam pembuatan dan penggunaan perangkat multimedia dalam pembelajaran; (2) akan menghabiskan biaya yang banyak; dan (3) kurang tepat untuk sekolah yang berada di daerah pedalaman, pelosok yang tidak tersedia aliran listrik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media yang terdiri dari beberapa media meliputi: audio, visual, maupun audio-visual yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran agar terciptanya tujuan pembelajaran yang optimal. Salah satu jenis dari multimedia yaitu media *prezi desktop*.

2.1.12 Media Prezi Desktop

Rusyfan (2016:2) menyatakan bahwa *prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi, *prezi* juga digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide melalui kanvas virtual. Presentasi *prezi* dapat berbentuk terstruktur, linier atau peta konsep (*mind map*) yang terdiri dari teks, gambar, video, dan presentasi media lainnya. Selanjutnya Rusyfan (2016:2) menjelaskan bahwa “*Prezi* menjadi unggul karena program pada *prezi* menggunakan *Zooming User Interference (ZUI)* yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka”. Embi (2011:129) menjelaskan fungsi *Prezi* sama seperti *power point*, akan tetapi *prezi* memiliki fitur yang lebih canggih dan lebih menarik. Setiap

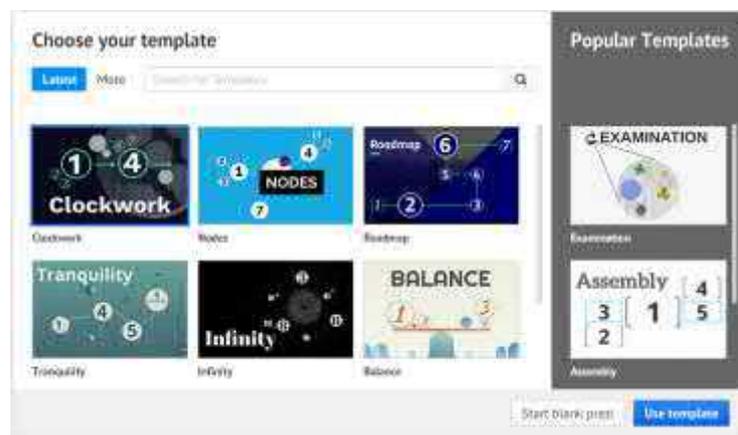
media pembelajaran, termasuk media *prezi* pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Secara rinci akan dijelaskan kelebihan dan kekurangan media *prezi*.

Kelebihan media *prezi* menurut Rusyfan (2016:10) diantaranya: (1) tampilan template *prezi* lebih bervariasi dibandingkan power point, sehingga dapat menarik perhatian siswa; (2) memiliki tema yang lebih beragam dan menarik; (3) menggunakan zooming user interface (ZUI); (4) penggunaannya sangat mudah, karena toolbar tidak terlalu banyak; serta (5) dapat berbagi hasil presentasi dalam akun *prezi*. Rusyfan (2016:10) menyebutkan bahwa kekurangan media *prezi* diantaranya: (1) media *prezi* sulit untuk memasukkan simbol matematika; (2) proses instalasi *prezi* membutuhkan koneksi internet secara online; (3) tampilan *prezi* terlihat monoton; (4) untuk menggunakan *prezi*, pengguna harus memiliki akun sendiri; serta (5) jika ingin menggunakan dalam jangka waktu panjang dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *prezi* merupakan media presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, gambar, video, dan presentasi lainnya, dengan keunggulan dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar tidak monoton. Solusi dalam kelemahan penggunaan *prezi* dalam hal koneksi internet, dapat disimpan dalam aplikasi software *prezi desktop*. Pengguna harus *download* dan *install* terlebih dahulu aplikasi *prezi desktop* di dalam system *PC*, *Mac*, atau *Linux* pada komputer atau laptop masing-masing.

Cara membuat slide presentasi *prezi desktop* tergolong mudah. Berikut ini adalah langkah-langkah membuat slide presentasi *prezi desktop*:

- (1) Buka aplikasi *prezi desktop* yang ada pada PC, kemudian klik *New Local Prezi*.
- (2) Pilih *template* yang diinginkan, jika sudah memilih *template* yang akan digunakan, kemudian klik *use template*.



Gambar 2.1 Tampilan *Template*

- (3) Arahkan kursor pada *slide* lalu tulis judul dan isi materi yang akan di presentasikan dengan klik pada tulisan *Click to add Title*.



Gambar 2.2 Tampilan *Slide*

- (4) Setelah menuliskan judul lalu muncul *toolbar* yang berisi pilihan jenis huruf, besar huruf, warna huruf, dan lain-lain. Pengguna juga dapat menyisipkan gambar, diagram, simbol dan bentuk, video, *background* musik, animasi, dan *powerpoint* yaitu dengan cara klik *insert* dan pilih sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.3 Tampilan *Toolbar Insert*

- (5) Setelah semua materi sudah selesai diketik, langkah terakhir yaitu menyimpan dokumen dengan cara klik tombol *save* pada bagian atas tampilan *slide*.

2.1.13 Penggunaan Media *Prezi Desktop* pada Pembelajaran IPS

Media *prezi desktop* merupakan media yang baru pertama kali digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Media *prezi desktop* merupakan pengalaman baru bagi siswa, sehingga dapat menarik minat dan mengembangkan pemahaman anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rifa'I dan Anni (2015:37) bahwa "Pengalaman baru yang berinteraksi dengan struktur kognitif dapat menarik minat dan mengembangkan pemahaman anak". Penerapan media *prezi desktop* pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara di kelas V SD diawali dengan

menampilkan peta konsep pembelajaran yang diajarkan. Berikut merupakan tampilan media *prezi desktop* yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas eksperimen:



Gambar 2.4 *slide* gambar perang asia pasifik



Gambar 2.5 *slide* sejarah BPUPKI

PPKI

**PPKI singkatan dari Panitia Persiapan
Kemerdekaan Indonesia**

Nama lain dari PPKI adalah Dokuritsu Junbi Inkai

Dibentuk pada tanggal 7 Agustus

**Tugas utama dibentuknya
PPKI adalah untuk menyelesaikan
dan mengesahkan Rancangan
Undang-Undang Dasar yang telah
dipersiapkan oleh BPUPKI**



**Ketua PPKI
Ir. Soekarno**

Gambar 2.6 *slide* sejarah PPKIGambar 2.7 *slide* anggota Panitia Sembilan



Gambar 2.8 *slide* Tokoh dalam perumusan teks proklamasi



Gambar 2.9 *slide* Tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang pernah dilaksanakan dalam penerapan penelitian mengenai keefektifan media pembelajaran *prezi desktop*, minat, dan hasil belajar antara lain:

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Kpolovie (2014) dari *University of Port Harcourt* dalam *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11):73-100 berjudul *Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School*. Hasil penelitian

menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan antara prestasi akademik dengan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis regresi berganda diperoleh presentase sebesar 21,60% untuk kinerja siswa dalam belajar. Dapat disimpulkan peningkatan minat belajar siswa di sekolah dapat berkontribusi dalam meningkatkan kinerja siswa secara akademis.

- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Melida, dkk (2014) dari Universitas Negeri Padang yang berjudul *Pengaruh Media Prezi The Zooming Presentations Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA N 12 Padang*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa media pembelajaran *prezi the zooming presentation* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa.
- (3) Penelitian yang dilakukan oleh Rodhi dan Wasis (2014) dari Universitas Negeri Surabaya dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, 3(2):137-142 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Kalor*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa media ini memenuhi kriteria layak baik dari segi format maupun tampilan media dengan kategori sangat layak dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan kriteria sedang.
- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Strasser (2014) dari Friend University USA yang berjudul *Using Prezi in Higher Education*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa *prezi* dapat meningkatkan minat siswa dan memfasilitasi pemahaman tentang keterkaitan topik. *Prezi* adalah salah satu alat yang dapat

digunakan untuk menjaga ruang kelas menjadi tempat yang menarik dan interaktif.

- (5) Penelitian yang dilaksanakan oleh Putri dan Isnani (2015) dari Universitas Negeri Malang dalam Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen 2:118-124 yang berjudul *Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran*. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) minat pada siswa dapat diklasifikasikan cukup baik, motivasi pada siswa adalah baik, dan sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang tinggi; (2) ada pengaruh positif yang signifikan antara minat terhadap hasil belajar; (3) tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara motivasi terhadap hasil belajar; (4) minat merupakan variabel yang dominan mempengaruhi hasil belajar.
- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Yulistiani, Safrina (2015) dari Universitas PGRI Semarang yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbantu Software Prezi dengan Pendekatan Kontesktual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II*. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil belajar matematika kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Akgun, dkk (2016) dari Istanbul Medeniyet University yang berjudul *Effects of Lectures with PowerPoint or Prezi Presentations on Cognitive Load, Recall, and Conceptual Learning*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa siswa yang diajar menggunakan media *prezi* lebih efektif dibandingkan menggunakan media *powerpoint*.

Prezi dapat menjadi alternatif yang baik untuk pembelajaran yang lebih konseptual.

- (8) Penelitian yang dilakukan oleh Antika dan Suprianto (2016) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa (1) hasil validasi oleh validator terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Rangkaian Elektronika dinyatakan valid dengan presentase 85%; (2) hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata *gain* sebesar 0,79 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Rangkaian Elektronika; (3) hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* dinyatakan sangat baik dengan presentase 87,46% pada mata pelajaran Rangkaian Elektronika di kelas XI TEI 2 di SMK Negeri Bojonegoro.
- (9) Penelitian yang dilakukan oleh Budiwibowo (2016) dari IKIP PGRI Madiun dalam Jurnal Studi Sosial, 1(1):60-68 berjudul *Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun*. Hasil penelitian menunjukkan pada pengujian hipotesis diperoleh $r_{hitung} 0,638 \geq r_{tabel} 0,195$ pada taraf kepercayaan 95% dan $n = 122$ menunjukkan bahwa H_a yang menyatakan ada hubungan antara minat belajar dan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS di SMP N 14 kota Madiun diterima. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan hasil belajar siswa memiliki hubungan yang kuat.

- (10) Penelitian yang dilakukan oleh Funke dan Oyewumi (2016) dari Ekiki State Nigeria dalam *International Journal for Innovation Education and Research* 4(3):1-6 yang berjudul *Student's Attitude and Interest as Correlates of Student's Academic Performance in Biology in Senior Secondary School*. Penelitian ini memberikan simpulan mengenai pengaruh sikap dan minat siswa terhadap kinerja akademik menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara sikap siswa dan kinerja akademik.
- (11) Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Santosa (2016) dari Universitas Negeri Surabaya dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3):659-665 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis program aplikasi *prezi* pada standar kompetensi Bipolar Junction Transistor (BJT) sebagai penguat dan piranti saklar yang layak digunakan sebagai pendamping guru mengajar ditinjau dari tiga aspek, yaitu: (1) validitas media pembelajaran berbasis program aplikasi *prezi* pada standar kompetensi Bipolar Junction Transistor (BJT) sebagai penguat dan piranti saklar di SMK Negeri 3 Surabaya dinyatakan Sangat Valid dengan presentase sebesar 96,77%; (2) respon guru TAV SMK Negeri 3 Surabaya terhadap media pembelajaran berbasis program aplikasi *prezi* pada standar kompetensi Bipolar Junction Transistor (BJT) sebagai penguat dan piranti saklar dinyatakan Sangat Baik dengan presentase sebesar 95%; dan (3) hasil Belajar siswa menggunakan terhadap media pembelajaran berbasis program aplikasi *prezi* pada standar kompetensi Bipolar Junction Transistor (BJT)

sebagai penguat dan piranti saklar di kelas X TAV 3 SMK Negeri 3 Surabaya sebanyak 34 siswa dinyatakan tuntas secara individual sedangkan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas secara individual dan dinyatakan tuntas secara klasikal dengan presentase sebesar 91,89%. Sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan ditinjau dari aspek efektivitas media berdasarkan hasil posttest yang diberikan pada siswa kelas X TAV 3 SMK Negeri 3 Surabaya.

(12) Penelitian dilakukan oleh Nurhasanah dan Sobandi (2016) dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam Jurnal Pendidikan Manajemen dan Perkantoran, 1(1):135-142 berjudul *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian berdasarkan analisis regresi, diperoleh hasil bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik.

(13) Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Joko (2016) dari Universitas Negeri Surabaya berjudul *Pengembangan dan Penelitian Media Pembelajaran Interaktif dilengkapi Software Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Nganjuk*. Hasil penelitian menemukan bahwa media prezi memiliki kriteria valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dengan output kelas eksperimen menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan lebih tinggi dibanding kelas kontrol meskipun pada kemampuan awal kelas eksperimen dan kontrol tidak terdapat perbedaan.

- (14) Penelitian yang dilakukan oleh Sihombing, dkk (2016) dari Universitas Riau yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Program Prezi pada Pokok Bahasan Struktur Atom*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa berdasarkan hasil validasi pengembangan media pembelajaran pada pokok bahasan struktur atom menggunakan program prezi diperoleh skor rata-rata hasil validasi media oleh tim validator untuk aspek perancangan 88%, aspek pedagogik 90%, aspek isi 88,93% dan aspek kemudahan penggunaan 90,48%, sehingga rata-rata skor untuk keseluruhan aspek sebesar 86,31% dan dinyatakan layak digunakan.
- (15) Penelitian yang dilakukan oleh Sujarwo dan Kholis (2016) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa pembelajaran sistem komputer menggunakan media prezi menunjukkan bahwa media prezi mampu digunakan untuk pelaksanaan perencanaan pembelajaran dengan rata-rata hasil rating sebesar 77,91% yang merupakan kategori layak guna.
- (16) Penelitian yang dilakukan oleh Totalia, dkk (2016) dosen dari Universitas Negeri Surakarta yang berjudul *Penggunaan Prezi untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa perlakuan yang dilakukan di SMP Terbuka Kemusu dan SMP Terbuka Wonosegoro berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan prezi dapat meningkatkan kemampuan guru-guru di SMP Terbuka tersebut dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

- (17) Penelitian oleh Umam dan Fakhrudin (2016) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Journal of Nonformal Education*, 2(2):162-167 berjudul *Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Program Paket C*. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan analisis deskriptif kesiapan belajar peserta didik pada kualifikasi tinggi berjumlah 67,16%, sedangkan pada variabel hasil belajar diperoleh presentase 68,66%. Pada analisis regresi sederhana diperoleh $F_{hitung} = 45,247$ dimana lebih besar dari F_{tabel} yang berarti H_0 ditolak. Sedangkan pada tabel *R square* diperoleh skor 0,410. Dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik program paket C.
- (18) Penelitian yang dilakukan oleh Cholik (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Prezi untuk Siswa Kelas VII SMP Pokok Bahasan Interaksi Sosial*. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran prezi yang digunakan untuk pembelajaran mengenai interaksi sosial mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga prezi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- (19) Penelitian yang dilakukan oleh Hartini, dkk (2017) Dosen dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Developing Learning Media Using Online Prezi Into Materials About Optical Equipments*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa (1) validitas media termasuk dalam kategori sangat valid; (2) kepraktisan media adalah kategori yang sangat praktis; (3) efektivitas media adalah pada kategori efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa pengajaran prezi online media yang dikembangkan memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran.

- (20) Penelitian yang dilakukan oleh Kabelia, dkk (2017) dari Universitas Jember dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi 6:67-73 yang berjudul *Pengaruh Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017*. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan minat belajar dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu sebesar 83,3%. Untuk pengaruh yang dominan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu pada variabel minat belajar (X1) sebesar 47,57%.
- (21) Penelitian yang dilakukan oleh Karina, Syafrina, dan Habibah (2017) dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1):61-77 berjudul *Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negerri Garot Ceuceu Aceh Besar*. Hasil penelitian mengemukakan bahwa hasil belajar bertujuan untuk melihat kemampuan belajar siswa yang diukur sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, hasil belajar ini salah satunya dipengaruhi oleh motivasi dan minat siswa.
- (22) Penelitian yang dilakukan oleh Rusmiati (2017) dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi, 1(1):21-36 berjudul *Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Subermulyo*. Hasil penelitian menunjukkan perolehan skor angket minat belajar kategori tinggi sebesar 37,50%, kategori sedang sebesar 32,50%,

kategori rendah sebesar 30,00%. Dan prestasi belajar siswa berdasarkan studi dokumentasi adalah 77,50% yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan analisis korelasi antara angket minat dan hasil dokumentasi nilai raport siswa diketahui angka indeks korelasi adalah 0,681. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar mempunyai pengaruh yang sedang atau cukup terhadap prestasi belajar pelajaran ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo.

- (23) Penelitian yang dilakukan oleh Surani dan Ampera (2017) dari Guru SMK Pemda Lubuk Pakam dan Dosen PKK-FT Universitas Negeri Medan dalam Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan 1:13-18 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada Mata Pelajaran Membuat Pola di SMK Awal Karya Pembangunan Galang*. Penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa: (1) pengembangan produk, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat setuju/sangat baik dengan presentase hasil penilaian masing-masing ahli materi 83% sangat setuju/sangat baik, ahli media 87,14% sangat setuju/sangat baik, untuk hasil uji tahap pertama 63,3%, hasil uji coba tahap kedua 79,25%, dan uji coba lapangan 89,25%, (2) Efektivitas produk, media pembelajaran prezi yang berbasis multimedia yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran membuat pola untuk kelas X SMK Awal Karya Pembangunan Galang. Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada uji coba efektivitas yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan diperoleh penilaian dengan kriteria sangat baik dengan presentase rata-rata 89,25% dan tanggapan guru dinilai sangat baik dengan presentase rata-rata 93,33%.

- (24) Penelitian yang dilakukan oleh Zulfahriani, dkk (2017) dari Universitas Riau yang berjudul *Keefektifan Media Prezi pada Pembelajaran Bunpou 2 (Penelitian Eksperimen terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat I Tahun Ajaran 2016/2017 FKIP Universitas Riau)*. Penelitian ini memberikan simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran *Bunpou 2* mahasiswa tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Tingkat prestasi belajar mahasiswa di kelas eksperimen dikategorikan baik (B+) dengan rata-rata 77,19 sedangkan kelas control tingkat prestasinya dikategorikan cukup (C) dengan rata-rata 60,12 ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Prezi* pada pembelajaran *Bunpou 2* mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.
- (25) Penelitian dilakukan oleh Anggi, dkk (2018) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul *Penggunaan Media Presentasi Berbasis Software Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Warugunung 1 Karangpilang Surabaya*. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru saat pembelajaran dengan menggunakan media presentasi berbasis *software prezi* pada siswa mata pelajaran IPS kelas V SDN Warugunung 1 Karangpilang Surabaya. telah mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan pada lembar observasi aktivitas guru. Persentase hasil aktivitas guru pada siklus I sebanyak 73,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II yang mencapai 81,6% Aktivitas siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media presentasi berbasis *software prezi* pada siswa mata pelajaran IPS kelas V SDN Warugunung 1

Karangpilang Surabaya mengalami peningkatan. Terbukti dari persentase aktivitas siswa yang terdapat pada lembar observasi yang menyatakan bahwa, pada siklus I mencapai 73,2% dan pada siklus II mencapai 82,1% Hasil belajar siswa kelas V SDN Warugunung 1 Karangpilang Surabaya mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan media Presentasi berbasis *software prezi* yang digunakan pada materi IPS. Hal tersebut dapat dilihat melalui daftar nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti evaluasi di akhir siklus. Terbukti persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebanyak 62,8% dan mengalami peningkatan di siklus II, yaitu mencapai 85,7%.

- (26) Penelitian dilakukan oleh Burhanudin dan Suyoso (2018) dari Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Pendidikan Fisika, 7(1):38-49 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Software Prezi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Kelas X*. Hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran prezi layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan kategori penggunaan media sangat baik. Serta hasil belajar masuk dalam kategori tinggi.
- (27) Penelitian dilakukan oleh Nurhaliza, Purnomo, dan Zuhri (2018) dari Universitas PGRI Semarang yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Prezi terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Aktifitas Belajar Tinggi Siswa Kelas VIII*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara siswa yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL)

berbantu prezi dengan model konvensional; (2) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantu prezi dengan aktivitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dengan aktivitas tinggi; dan (3) ada korelasi antara aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar yang signifikansi (5%) pada siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu prezi.

(28) Penelitian yang dilakukan oleh Nuryadin dan Tamam (2018) dari Universitas Siliwangi dalam Jurnal Bio Education, 3(1):82-89 dengan judul *Pengaruh Media Prezi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA pada materi sistem pencernaan manusia kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

(29) Penelitian yang dilaksanakan oleh Rozikin, Amir, dan Rohiat (2018) dari Universitas Bengkulu dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia, 2(1):78-81 yang berjudul *Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang*. Hasil penelitian mengemukakan fakta bahwa minat belajar sangat mempengaruhi prestasi belajar, sehingga motivasi belajar pun mampu untuk memengaruhi hasil belajar siswa.

(30) Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Nilam (2018) dari Universitas Negeri Padang yang berjudul *Pengembangan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Geografi Berbasis Prezi pada Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Penelitian ini dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan yaitu tersusunnya media pembelajaran geografi berbasis prezi pada materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Penyusunan media pembelajaran geografi berbasis prezi ini sesuai dengan prosedur pengembangan 4-D yaitu: 1) pendefinisian (define), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (develop), dan 4) penyebaran (disseminate). Penilaian produk media pembelajaran geografi berbasis prezi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran geografi serta siswa SMA Negeri 8 Padang kelas X IPS SI BIO 2 sebanyak 30 orang siswa. Validasi penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran geografi berbasis *prezi* pada materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan berada pada kategori valid dengan nilai akhir 89,425%. Hasil penilaian dari ahli media dengan nilai akhir 91,44% berada pada kategori sangat valid. Penilaian kepraktisan media pembelajaran geografi berbasis *prezi* pada materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan dari dua orang guru geografi dengan nilai akhir 88,46% dengan kategori praktis. Untuk penilaian dari praktisi siswa dengan nilai akhir adalah 82,34% dengan kategori praktis.

(31) Penelitian dilakukan oleh Sunarya, dkk (2018) dari Universitas Negeri Semarang dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 12(1):2065-2074 dengan judul *Analisis Hasil Belajar dan Minat Wirausaha Siswa Menggunakan Bahan Ajar Berorientasi Chemoentrepreneurship*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar ranah kognitif sebesar 75,32 memenuhi KKM, ranah afektif sebesar 91,60 dengan kategori sangat baik; dan ranah psikomotorik sebesar 83,24 dengan kriteria baik. Tingkat minat wirausaha

siswa sebesar 26,32% kategori tinggi dan 73,68% kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan tingkat minat wirausaha siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan bahan ajar berorientasi CEP termasuk dalam kategori tinggi.

(32) Penelitian yang dilakukan oleh Rohiman dan Anggoro (2019) dalam Jurnal Matematika, 2(1):23-32 dengan judul *Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 84% dengan kategori “Baik”, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 78% dengan kategori “Sangat Baik” dan penilaian uji coba peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 83,9% yang menunjukkan pada kategori “Sangat Baik”, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis prezi dengan hasil rata-rata masuk pada kategori “Sangat Baik” untuk dijadikan sebagai media pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran *prezi desktop* berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *prezi desktop* dapat meningkatkan hasil ataupun kemampuan siswa dalam proses belajar. Penelitian tersebut dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen. Persamaan pada penelitian tersebut adalah penerapan media pembelajaran *prezi desktop* dan perbedaannya terletak pada jenis penelitian, hasil penelitian, serta penggunaan variabel penelitian yaitu media pembelajaran *prezi desktop* sebagai variabel bebas, sedangkan minat dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

2.3 Kerangka Berpikir

Mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, guru melaksanakan proses pembelajaran IPS masih bersifat satu arah serta sumber belajar hanya terdapat pada guru. Guru masih menggunakan metode ceramah dan menerapkan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa pasif dan bosan dengan pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa karena minat belajar masih kurang.

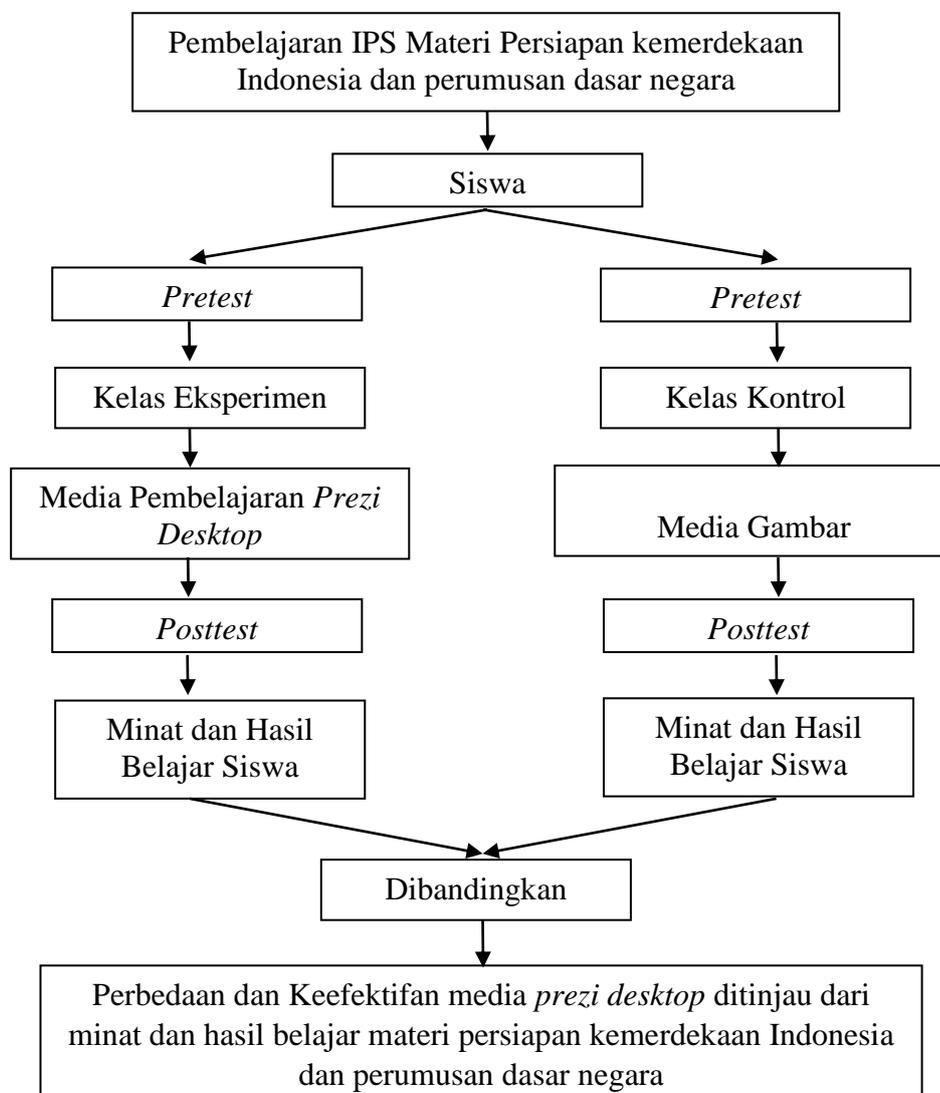
Pembelajaran IPS oleh guru kelas V di SD Negeri Sidapura 02 Kabupaten Tegal masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Hal ini dapat menjadikan pembelajaran kurang bermakna dan akan membuat siswa merasa pasif serta bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tidak muncul yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Guru perlu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membuat bosan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, peserta didik akan merasa senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan tumbuh. Hal ini akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *prezi desktop* akan dipilih dan diterapkan oleh peneliti dalam pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara kelas V SD Negeri Sidapura 02 Kabupaten Tegal.

Media *prezi* memiliki keunggulan dapat memperbesar dan memperkecil slide presentasi. Selain itu *prezi* juga dapat menampilkan gambar, teks audio, video, grafis, dan animasi, sehingga diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran *prezi desktop* dapat menarik perhatian dan minat siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan bagan kerangka berpikir dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.10 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016:99). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀₁ : Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara, antara yang proses pembelajarannya menerapkan media *Prezi Desktop* dengan yang menerapkan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a1} : Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara, antara yang proses pembelajarannya menerapkan media *Prezi Desktop* dengan yang menerapkan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H₀₂ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara, antara yang proses pembelajarannya menerapkan media *Prezi Desktop* dengan yang menerapkan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a2} : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara, antara yang proses pembelajarannya menerapkan media *Prezi Desktop* dengan yang menerapkan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H₀₃ : Penggunaan media *Prezi Desktop* tidak efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara ($\mu_1 \leq \mu_2$).

- H_{a3} : Penggunaan media *Prezi Desktop* efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara ($\mu_1 > \mu_2$).
- H_{04} : Penggunaan media *Prezi Desktop* tidak efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a4} : Penggunaan media *Prezi Desktop* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan ringkasan hasil penelitian yang telah dianalisis. Simpulan tersebut merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Selain simpulan, pada bagian penutup terdapat saran. Penjelasan lengkapnya sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara dengan menggunakan media *prezi desktop* pada siswa kelas V SD Negeri Sidapurna 02 Kabupaten Tegal dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara antara yang menggunakan media *prezi desktop* dan yang menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,253 > 2,023$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara antara yang menggunakan media *prezi desktop* dan yang menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,700 > 2,023$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,0010 < 0,05$).

- (3) Media pembelajaran *prezi desktop* efektif ditinjau dari minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,580 > 2,086$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (4) Media pembelajaran *prezi desktop* efektif ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,331 > 2,086$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, media *prezi desktop* terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, sehingga dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Guru dapat menerapkan media *prezi desktop* dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS terutama pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara atau materi lain yang relevan, karena telah terbukti efektif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara optimal.

5.2.2 Bagi Sekolah

Memberikan fasilitas dan kelengkapan sarana prasarana seperti, LCD proyektor, computer dan lain-lain yang dapat mendukung penerapan media *prezi desktop* dalam pembelajaran kelas serta memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas mengenai media pembelajaran *prezi desktop*, agar semua guru kelas mengetahui bahwa penerapan media *prezi desktop* efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

5.2.3 Bagi Peneliti Lanjutan

Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *prezi desktop* adalah terdapat pertemuan pembelajaran yang melebihi batas waktu yang ditentukan karena persiapan dalam penggunaan alat penunjang media seperti LCD Proyektor, *speaker*, dan layar proyektor. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan lebih awal sebelum pembelajaran dimulai, sehingga pembelajaran menjadi tepat waktu dan efisien.

Peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi penelitian mengenai efektifitas penerapan media *prezi desktop* untuk melakukan penelitian sejenis dengan memperhatikan kelemahan dan kelebihan dari media pembelajaran *prezi desktop* ditinjau dari berbagai aspek serta mengkaji hal yang lebih mendalam tentang media *prezi desktop*, sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian ini menjadi lebih baik dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akgun, Babur & Albayrak. 2016. *Effects of Lectures with PowerPoint or Prezi Presentations on Cognitive Load, Recall, and Conceptual Learning. International Online Journal of Educational Sciences*, 8(3): 1-11.
- Anitah W, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Antika & Suprianto. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro, 5(2): 493-497.
- Arifin, Zaenal. 2017. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS*. Depok: Universitas Indonesia.
- Budiwibowo, S. 2016. Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun. *Jurnal Studi Sosial*, 1(1): 60-68.
- Burhanudin, R. & Suyoso. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Software Prezi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1): 38-49.
- Cholik, Nur. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Prezi Untuk Siswa Kelas VII SMP Pokok Bahasan Interaksi Sosial.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Embi, M. A. 2011. *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Febrianto, Rais, M. & Nurmila. 2017. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPHP pada Mata Pelajaran Pengendalian Mutu dalam Proses Pengolahan di SMK Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 3: 42-48.
- Funke, R. A & Oyewumi, F.A.D. 2016. *Student's Attitude and Interest as Correlates of Student's Academic Performance in Biology in Senior Secondary School. International Journal for Inovation Education and Research*, 4(3): 1-6.
- Gunawan, R. 2016. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartini, Misbah, Dewantara D, Oktovian, R.A, & Aisyah, N. 2017. *Developing Learning Media Using Online Prezi Into Materials About Optical Equipments. JPPII*, 6(2): 313-317.
- Hidayati, & Santosa. 2016. Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3): 659-665.
- Kabela, Djaja, S, & Suyadi, B. 2017. Pengaruh Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1): 67-74.
- Karina, Syafrina, & Habibah. 2017. Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA PADA Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1): 61-77.
- Kpolovie, Joe & Okoto 2014. *Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. IJHSSE*, 1(11):73-100.
- Marissa, dkk. 2014. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardiansyah, M, Syaiful, & Basri, M. 2016. Pengaruh Media Presentasi Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah.

- Melida, Masril, & Hufri. 2014. Pengaruh Media Prezi The Zooming Presentations terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA N 12 Padang. *Pillar of Physics Education*, 4: 113-120.
- Mudlofir, A. & Rusyfidah, E. F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Munib, A. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Nurhaliza, Purnomo, D., Zuhri, M. S. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Prezi* terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Aktivitas Belajar Tinggi Siswa Kelas VIII. *Makalah*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, di Universitas PGRI Semarang. Semarang, 11 Agustus 2018.
- Nurhasanah, & Sobandi. 2016. Minat Belajar Sebagai Derterminan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen dan Perkantoran*, 1(1): 135-142.
- Nuryadin, E. & Tamam, M. Z. B. 2018. Pengaruh Media Prezi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Bio Educatio*, 3(1): 82-89.
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Priyatno, D. 2012. *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putra & Subagyo. 2018. Penggunaan Media Presentasi Berbasis *Software Prezi* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Warugunung 1 Karangpilang Surabaya. *JPGSD*, 6(9): 1621-1633.
- Putri dan Isnani. 2015. Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 1(2):118-124.
- Qomariah, S. S., & Sudiarditha, I. K. R. 2016. Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IIS SMA Negeri 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 4(1): 33-47.
- Restika, Ibrahim, M, & Kuswanti, N. 2016. Validitas Media *Prezi The Zooming Presentation* pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3): 213-219.

- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rodhi, M. Y., & Wasis. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Kalor. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 3(2): 137-142.
- Rohiman & Anggoro, B. S. 2019. Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1): 23-32.
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. 2018. Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(1): 78-81.
- Rusmiati. 2017. Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Subermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1): 21-36.
- Rusyfan, Z. 2016. *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Pebisnis*. Bandung: Informatika.
- Sari, Nilam. 2018. Pengembangan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Prezi pada Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Buana*, 2(2): 656-667.
- Setiawan, K. & Joko. 2016. Pengembangan dan Penelitian Media Pembelajaran Interaktif dilengkapi Software Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1): 45-52.
- Setijowati, U. 2015. *Pengembangan Kurikulum SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Sihombing, N, Holiwarni, B, & Susilawati. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Program Prezi pada Pokok Bahasan Struktur Atom.
- Siregar, E., & Hartini, N. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Strasser, Nora. 2014. *Using Prezi in Higher Education*. *Journal of College Teaching & Learning – Second Quarter*, 11(2): 95-98.

- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, A. & Kholis, N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3): 897-901.
- Sunarya, R. A., Supartono, & Sumarti, S. S. 2018. Analisis Hasil Belajar dan Minat Wirausaha Siswa Menggunakan Bahan Ajar Berorientasi *Chemoentrepreneurship*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(1): 2065-2074.
- Surani dan Ampera. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada Mata Pelajaran Membuat Pola di SMK Awal Karya Pembangunan Galang. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(1):13-18.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutomo. 2015. *Manajemen Sekolah*. Semarang: UNNES Press.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsiyah, Siti, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Totalia, dkk. 2016. Penggunaan Prezi untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran.
- Thayeb, M, dkk. 2012. *IPS Terpadu Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Umam, K. A. & Fakhrudin. 2016. Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Program Paket C. *Journal of Nonformal Education*, 2(2): 162-167.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.

Wardani, F. W. K., & Wahjudi, E. 2015. Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Problem Based Learning dengan dan Tanpa Dukungan Media Prezi pada Pembelajaran Akutansi Kelas X di SMK Negeri 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(3): 1-6.

Widoyoko, E. P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* Pendidik. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yonny, A., dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Yulistiani, Safrina. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbantu *Software Prezi* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II.

Zulfahriani, M., Rahayu, N., & Isnaini, Z. L. 2017. Keefektifan Media *Prezi* pada Pembelajaran Bunpou 2 (Penelitian Eksperimen terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat I Tahun Ajaran 2016/2017 FKIP Universitas Riau.