



**KEEFEKTIFAN MEDIA PREZI  
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI LANGGEN  
KECAMATAN TALANG KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Khusnul Khotimah  
1401416327**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**



**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”, karya

nama : Khusnul Khotimah

NIM : 1401416327

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,

Tegal, 7 Agustus 2020

Kordprodi PGSD Tegal,

Dosen Pembimbing,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.

NIP 19630721 198803 1 001

Drs. Yuli Witanto, M.Pd

NIP 19640717 198803 1 002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” karya,

nama : Khusnul Khotimah

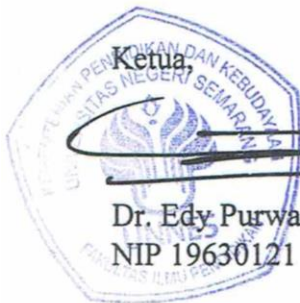
NIM : 1401416327

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Kamis, tanggal 3 September 2020.

Semarang, 3 September 2020

Panitia Ujian



Ketua,

Dr. Edy Purwanto, M.Si  
NIP 19630121 198703 1 001

Penguji I,



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd,  
NIP 19831129 200812 2 003

Sekretaris,



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

Penguji II,



Dra. Marjuni, M.Pd,  
NIP 19590110 198803 2 001

Penguji III



Drs. Yuli Witanto, M.Pd  
NIP 19640717 198803 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama :Khusnul Khotimah

NIM :1401416327

Jurusan :Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang

judul :*Keefektifan Media Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar  
Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan  
Talang Kabupaten Tegal.*

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, 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, 30 September 2020

Peneliti



Khusnul Khotimah

**SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI  
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Khusnul Khotimah

NIM : 1401416327

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


menyatakan bahwa skripsi berjudul “Keefektifan Media Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”.

Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Diketahui Oleh,  
Kordprodi PGSD Tegal



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

Tegal, 7 Agustus 2020  
Pembuat Pernyataan,



Khusnul Khotimah  
NIM 1401416327



## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Orang bijak belajar ketika mereka bisa. Orang bodoh belajar ketika mereka terpaksa. (Arthur Wellesley)
2. Seni tertinggi guru adalah untuk membangun kegembiraan dalam ekspresi kreatif dan pengetahuan. (Albert Einstein)
3. Jangan khawatirkan kesulitan-kesulitan dalam matematika. Saya pastikan bahwa kesulitanku dalam hal matematika masih lebih sulit daripada kesulitanku. (Albert Einstein)
4. Jika orang lain bisa, mengapa saya tidak bisa. Tidak ada yang tidak bisa ketika diraih dengan usaha dan doa. (Peneliti)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ibu Karyi dan Bapak M. Soleh.
2. Kakak saya, Irfan Nursandi.

## ABSTRAK

Khotimah, Khusnul. 2020. *Keefektifan Media Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Drs. Yuli Witanto, M.Pd.336

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Prezi; Motivasi Belajar

Salah satu permasalahan pada proses pembelajaran matematika adalah guru yang masih kurang inovatif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa merasakan bosan dan kurang tertarik pada pelajaran matematika. Agar pembelajaran matematika dapat terlaksana dengan baik, maka penggunaan media dalam pembelajaran adalah solusinya. Media prezi dapat digunakan dalam pembelajaran matematika karena dalam penggunaan media prezi dapat meningkatkan motivasi dalam belajar siswa sehingga dapat belajar dengan aktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media prezi terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *non-equivalent control group*. Populasinya yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh berjumlah 51 siswa, terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk menguji validitas empiris dan reliabilitas instrumen. Uji normalitas data menggunakan *Lilliefors*, uji homogenitas menggunakan *Levene*, uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dan *one sample t-test*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*, data motivasi belajar menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,971 > 2,010$ ) dan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Data hasil belajar menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,497 > 2,010$ ) dan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika antara pembelajaran media prezi dengan pembelajaran media gambar. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *one sample t-test* data motivasi belajar menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,940 > 1,710$ ). Hasil uji hipotesis hasil belajar menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,117 > 1,710$ ). Penghitungan motivasi belajar lebih baik menggunakan rumus empiris menunjukkan bahwa selisih nilai rata-rata kelas eksperimen  $>$  kelas kontrol ( $7,02 > 6,5$ ).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media prezi efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal pada siswa kelas V. Media prezi ini sebaiknya dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran karena media prezi sudah terbukti efektif.



## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Media Prezi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”. Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
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. Sigit Yulianto, M.Pd., Koordprodi PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Yuli Witanto, M.Pd., dosen penguji III sekaligus dosen pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, dan menyarankan dalam penyusunan skripsi.
6. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd., dosen penguji I yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi.
7. Dra. Marjuni, M.Pd., dosen penguji II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi.
8. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
9. Staf Tendik Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam hal administrasi.
10. Ahmad Junaedi, S.Pd., SD., Kepala SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian.

11. Ujiyati, S.Pd., dan Juliyanto, S.Pd., selaku guru kelas VB dan VA SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal yang telah membantu melaksanakan penelitian.
12. Siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal yang telah turut berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
13. Teman-teman mahasiswa PGSD Tegal angkatan 2016 yang memberikan dukungan dan doa dalam penyusunan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Tegal, 30 September 2020

Peneliti,



Khusnul Khotimah

1401416327

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB	
I. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.5.1 Tujuan Umum .....	12
1.5.2 Tujuan Khusus .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.6.2 Manfaat Praktis .....	13
II. KAJIAN PUSTAKA .....	15
2.1 Kajian Teori .....	15

2.1.1	Belajar.....	15
2.1.1.1	Pengertian Belajar .....	15
2.1.1.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	17
2.1.2	Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....	19
2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran .....	19
2.1.2.2	Pengertian Matematika .....	20
2.1.2.3	Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....	21
2.1.3	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	28
2.1.4	Media Pembelajaran .....	29
2.1.4.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	30
2.1.4.2	Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	30
2.1.4.3	Klasifikasi Media Pembelajaran .....	32
2.1.5	Multimedia.....	33
2.1.6	Media Gambar .....	34
2.1.7	Media Prezi .....	35
2.1.7.1	Pengertian Media Prezi .....	35
2.1.7.2	Kelebihan dan Kelemahan Media Prezi .....	36
2.1.7.3	Pemilihan Media Prezi.....	37
2.1.7.4	Membuat Slide Presentasi dengan Prezi .....	38
2.1.7.5	Media Prezi dalam Pembelajaran Matematika .....	40
2.1.8	Motivasi Belajar .....	46
2.1.8.1	Pengertian Motivasi Belajar.....	46
2.1.8.2	Fungsi Motivasi Belajar.....	47
2.1.8.3	Indikator Motivasi Belajar .....	48
2.1.9	Hasil Belajar.....	50
2.1.9.1	Pengertian Hasil Belajar .....	50
2.1.9.2	Macam-macam Hasil Belajar.....	50
2.1.9.3	Penilaian Hasil Belajar .....	51
2.2	Kajian Empiris .....	52
2.3	Kerangka Berpikir .....	65
2.4	Hipotesis Penelitian .....	67

III.	METODE PENELITIAN .....	69
3.1	Desain Penelitian .....	69
3.2	Desain Eksperimen .....	70
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian .....	71
3.4	Populasi dan Sampel .....	72
3.4.1	Populasi .....	72
3.4.2	Sampel .....	72
3.5	Variabel Penelitian .....	73
3.5.1	Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ) .....	73
3.5.2	Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ) .....	74
3.6	Definisi Operasional Variabel .....	74
3.6.1	Variabel Penggunaan Media Prezi (X) .....	74
3.6.2	Variabel Motivasi Belajar (Y1) .....	75
3.6.3	Hasil Belajar (Y2) .....	75
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	76
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data .....	76
3.7.2	Instrumen Penelitian .....	80
3.8	Uji Persyaratan .....	92
3.8.1	Uji Normalitas .....	92
3.8.2	Uji Homogenitas .....	93
3.9	Teknik Analisis Data .....	93
3.9.1	Analisis Deskripsi Data .....	94
3.9.2	Analisis Statistik Data .....	95
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	98
4.1	Hasil Penelitian .....	98
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran .....	98
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian .....	103
4.1.3	Analisis Statistik Data .....	117
4.2	Pembahasan .....	127
4.2.1	Perbedaan Penggunaan Media Prezi dengan Media Gambar	

	pada Motivasi Belajar Siswa .....	127
4.2.2	Perbedaan Penggunaan Media Prezi dengan Media Gambar pada Hasil Belajar Siswa.....	130
4.2.3	Keefektifan Media Prezi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	132
4.2.4	Keefektifan Media Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa .....	133
4.3	Implikasi Penelitian .....	134
4.3.1	Implikasi Teoritis .....	134
4.3.2	Implikasi Praktis .....	135
V.	PENUTUP .....	137
5.1	Simpulan .....	137
5.2	Saran .....	138
5.2.1	Bagi Guru .....	138
5.2.2	Bagi Siswa .....	139
5.2.3	Bagi Sekolah .....	139
5.2.4	Bagi Peneliti Lanjutan .....	140
	DAFTAR PUSTAKA .....	141
	LAMPIRAN .....	147

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Dimensi dan Indikator Motivasi Belajar Siswa .....	49
3.1 Kriteria Pelaksanaan Media Pembelajaran .....	81
3.2 Dimensi dan Indikator Motivasi Belajar Siswa .....	82
3.3 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa .....	83
3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Uji Coba .....	85
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Uji Coba .....	86
3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba .....	88
3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba .....	89
3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	90
3.9 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji .....	92
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	104
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	105
4.3 Deskriptif Data <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa .....	106
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar .....	106
4.5 Deskripsi Data Motivasi Belajar .....	107
4.6 Indeks Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	112
4.7 Indeks Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	115
4.8 Rekapitulasi Nilai Indeks Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	116
4.9 Diskripsi Data Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa .....	116
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa .....	117
4.11 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Siswa .....	118
4.12 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar .....	119
4.13 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Siswa .....	120
4.14 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa .....	121
4.15 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Motivasi Belajar Siswa .....	122
4.16 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa .....	124
4.17 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Motivasi Belajar Siswa .....	125



4.18 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa .....	126
--	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kriteria Tampilan Awal Prezi .....	38
2.2 Tampilan <i>Template</i> .....	38
2.3 Tampilan Halaman <i>Template</i> .....	39
2.4 Tampilan <i>Slide</i> .....	39
2.5 Tampilan <i>Toolbar Insert</i> .....	40
2.6 Tampilan Tombol <i>Present</i> .....	40
2.7 <i>Slide</i> Awal Materi Penyajian Data Tunggal .....	41
2.8 <i>Slide</i> Judul Materi .....	41
2.9 <i>Slide</i> Bertanya dengan siswa .....	41
2.10 <i>Slide</i> pengertian Data .....	42
2.11 <i>Slide</i> Pemaparan Data .....	42
2.12 <i>Slide</i> Pengertian Wawancara dalam Pengumpulan Data .....	42
2.13 <i>Slide</i> Contoh Data .....	43
2.14 <i>Slide</i> Contoh dalam Pengumpulan Data yang Pertama .....	43
2.15 <i>Slide</i> Tabel Contoh Pengumpulan Data.....	43
2.16 <i>Slide</i> Contoh dalam Pengumpulan Data yang Kedua .....	44
2.17 <i>Slide</i> Tabel Data Contoh Pengumpulan Data .....	44
2.18 <i>Slide</i> Video Contoh Pengumpulan Data .....	44
2.19 <i>Slide</i> Contoh dalam Pengumpulan Data yang Ketiga .....	45
2.20 <i>Slide</i> Contoh Soal .....	45
2.21 Rambu-rambu dalam Mengerjakan Soal Pengumpulan Data .....	45
2.22 <i>Slide</i> Tabel Data Contoh Pengumpulan Data .....	46
2.23 Bagan Kerangka Berpikir .....	67
3.1 Desain <i>Nonequivalent Control Group</i> .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	148
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	150
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	151
4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	152
5. Daftar Nilai PAS Kelas Eksperimen .....	153
6. Daftar Nilai PAS Kelas Kontrol .....	154
7. Uji Kesamaan Rata-rata Nilai PAS .....	155
8. Jadwal Pelajaran Kelas V A dan V B .....	157
9. Silabus Pembelajaran .....	158
10. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen .....	160
11. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol .....	163
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol .....	166
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen .....	189
14. Kisi-kisi Soal Uji Coba .....	211
15. Soal Uji Coba .....	213
16. Lembar Validitas Butir Soal Uji Coba Ahli I .....	226
17. Lembar Validitas Butir Soal Uji Coba Ahli II .....	231
18. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar (Uji Coba) .....	236
19. Angket Motivasi Belajar (Uji Coba) .....	238
20. Lembar Validitas Motivasi Belajar Uji Coba Ahli I .....	241
21. Lembar Validitas Motivasi Belajar Uji Coba Ahli II .....	246
22. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar .....	250
23. Tabulasi Hasil Uji Coba Soal Tes .....	254
24. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar.....	258
25. Output Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar .....	259
26. Hasil Uji Validitas Soal Tes .....	260

27. Output Uji Reliabilitas Soal Tes .....	261
28. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	262
29. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba .....	263
30. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen .....	264
31. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	265
32. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol .....	266
33. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	267
34. Uji Statistik Nilai <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Matematika .....	268
35. Uji Statistik Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika .....	270
36. Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama .....	272
37. Lembar Pengamatan Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua .....	274
38. Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan Pertama .....	276
39. Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan Kedua .....	278
40. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1 Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama .....	280
41. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2 Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama .....	282
42. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1 Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua .....	284
43. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2 Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua .....	286
44. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1 Kelas Kontrol Pertemuan Pertama .....	288
45. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 2 Kelas Kontrol Pertemuan Pertama .....	290
46. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1 Kelas Kontrol Pertemuan Kedua .....	292
47. Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) 1 Kelas Kontrol Pertemuan Pertama .....	294
48. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	296
49. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	298

50. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar .....	305
51. Angket Motivasi Belajar .....	307
52. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen .....	309
53. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	310
54. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Kelas Kontrol .....	311
55. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	312
56. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar <i>Posttest</i> .....	313
57. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar <i>Posttest</i> .....	314
58. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	315
59. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	316
60. Uji Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar .....	317
61. Uji Keefektifan Motivasi dan Hasil Belajar .....	318
62. Surat Pengantar Izin Penelitian .....	319
63. Surat Bukti Penelitian .....	320
64. Surat Bukti Uji Coba Instrumen .....	321
65. Tabel Rangkuman Referensi dan Sitasi Jurnal .....	322
66. Dokumentasi Penelitian .....	332

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan membahas hal-hal yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian. Bab ini terdiri dari : (1) latar belakang masalah; (2) Identifikasi Masalah; (3) Pembatasan masalah; (4) Rumusan Masalah; (5) Tujuan Penelitian; dan (6) Manfaat Penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam belajar mengajar terkait bimbingan dan pelatihan untuk mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku peserta didik secara optimal bagi peranannya di masa yang akan datang terutama dalam kehidupan bermasyarakat agar bisa menyesuaikan dirinya. Ki Hajar Dewantara dalam Munib, dkk (2016:32), menjelaskan bahwa pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual), dan tubuh anak. Definisi pendidikan secara khusus telah tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Ayat (1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 pengertian pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan bangsa atau bermasyarakat. Dengan adanya pendidikan maka diharapkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir, sikap, akhlak, dan memiliki keterampilan-keterampilan yang optimal yang dapat dijadikan bekal bagi masa depan. Fungsi

dan tujuan pendidikan nasional Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyatakan,

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.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan sudah menjadi kebutuhan primer manusia. Manusia sangat membutuhkan pendidikan karena dengan pendidikan manusia dapat menjaga keberlangsungan generasinya dengan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak untuk menjadi pribadi yang berkarakter. Demi tercapainya tujuan pendidikan nasional itu, diperlukan adanya seperangkat kurikulum yang menunjang untuk diberikan kepada peserta didik. Pendidikan harus dilaksanakan melalui proses dan dengan pelaksanaan yang baik sesuai kurikulum nasional, karena pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang baik pula. Pendidikan di Indonesia masih terus berjuang untuk memajukan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi yang lebih baik serta berguna bagi bangsa dan Negara sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Maka dari itu, sejak dini manusia harus diperkenalkan ke dalam pendidikan agar kelak dapat memperoleh tenaga manusia yang berkualitas.

Kesuksesan dari pendidikan adalah guru berinteraksi dengan siswa melalui pembelajarannya yang semestinya dapat dipahami oleh siswa. Kegiatan belajar mengajar pada kurikulum 2013 dituntut untuk lebih memberikan pengalaman belajar. Maka dari itu, disinilah guru harus memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. Guru harus berusaha meningkatkan proses kegiatan belajar mengajarnya agar memperoleh hasil dengan maksimal.

Menurut Firdaus dalam Asmani (2014:25), dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.



Hamdani (2011:19) menjelaskan, “Guru tidak saja harus menguasai berbagai kaidah mengajar, tetapi yang lebih penting adalah mengintegrasikan serta menyusun kaidah-kaidah itu untuk membentuk strategi pengajaran yang paling berkesan dalam pengajarannya”. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Cara tersebut dipilih oleh guru untuk memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi sekaligus fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 20, “Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Setijowati (2017:4), menjelaskan “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan guru yang dilakukan dengan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar sehingga siswa terbantu untuk mengerti materi yang disajikan”. Jadi, pembelajaran adalah proses belajar mengajar guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan sikap dan kemampuan berpikir secara nyata.

Dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan dalam membimbing dan mendidik siswa agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, sikap, keterampilan sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Dalam belajar siswa harus menghendaki belajar yang efektif dan bersungguh-sungguh. Keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan pendidikan disuatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar dan lainnya. Guru dan siswa merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Pentingnya dalam suatu proses pembelajaran adalah guru yang membantu siswanya dalam belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, gurulah yang membantu siswa agar belajar dengan baik. Untuk itu, tugas guru membantu dengan suatu cara yaitu mengajar dengan maksimal. Mengajar dengan maksimal artinya guru berhasil dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif. Mengajar efektif merupakan kegiatan melibatkan belajar siswa secara aktif dan lancar. Dengan belajar secara aktif, siswa dapat

mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berpikir kritis, dan memahami materi ajar apa yang telah disajikan oleh guru. Guru dapat dikatakan dengan mengajar efektif jika selalu membuat perencanaan pembelajaran sebelum mengajar. Tentunya sebelum mengajar membuat perencanaan akan memudahkan guru. Dengan adanya persiapan mengajar, guru dapat mengelola kelas dengan baik misalnya, guru bisa menyampaikan materi ajar secara maksimal jika sebelum mengajar guru telah mempersiapkan materi ajar yaitu menguasai materi yang akan disajikan. Disamping itu, dengan perencanaan yang matang dan kreatif, tentunya dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa dengan baik dan lancar.

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dilakukan dengan menyusun kurikulum yang terstruktur dan sistematis. Isi dari kurikulum yaitu berupa mata pelajaran dari materi yang akan diberikan oleh sekolah kepada siswa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) menyatakan, “Kurikulum pendidikan dasar menengah wajib memuat: (1) Pendidikan agama, (2) Pendidikan kewarganegaraan, (3) Bahasa, (4) Matematika, (5) Ilmu pengetahuan alam, (6) Ilmu pengetahuan sosial, (7) Seni dan budaya, (8) Pendidikan jasmani dan olahraga, (9) Keterampilan dan kejujuran, (10) Muatan lokal”. Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah yaitu pelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika, guru harus bisa memberikan pengajaran yang sesuai. Pembelajaran matematika pada dasarnya setiap jenjang sekolah wajib diajarkan, terutama dijenjang sekolah dasar. Matematika harus sudah diajarkan sejak dini, sehingga penguasaan terhadap matematika merupakan hal yang paling utama dan konsep-konsep juga harus dipahami benar-benar mulai sejak dini. Hal ini dikarenakan suatu konsep-konsep disusun dengan konsep sebelumnya. Maka dari itu, siswa sangat diharapkan untuk tidak tertinggal dalam memahami konsep matematika.

Menurut Depdiknas (2001) dalam Susanto (2016:184) menyatakan, “Kata matematika berasal dari bahasa latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang dalam bahasa Belanda, matematika

disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran”. Menurut Anitah dkk dalam Hamzah dan Muhlisrarini (2014:48), bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Muhsetyo, dkk (2011:1.26) menyatakan, “Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari”.

Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar telah disajikan oleh Depdiknas (2001) dalam Susanto (2016: 190) menyatakan,

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk menjelaskan penggunaan keadaan atau masalah,
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika, hendaknya guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan membentuk siswa aktif, kreatif, berpikir kritis, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Dalam proses belajar mengajar, matematika perlu direncanakan agar pembelajaran berlangsung dengan baik mencapai hasil yang diharapkan. Maka dari itu, guru di sekolah dasar perlu ada tindakan untuk menangani kesulitan belajar matematika pada siswanya. Guru perlu melakukan tindakan supaya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran matematika SD, agar materi ajar yang disampaikan menjadi lebih mudah dan dapat dipahami oleh siswa, diperlukan adanya alat bantu pembelajaran yang sesuai biasa disebut dengan media.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang berlangsung sangat pesat memiliki pengaruh yang signifikan untuk manusia di era modern. Teknologi yang sangat menunjang manusia dalam kehidupannya salah satunya berfungsi dalam

beraktivitas belajar. Dalam aktivitas belajar, sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa mempunyai daya semangat untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah strategi guru dalam mengajar.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana menyatakan, “Media pendidikan adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi pembelajaran”. Mudlofir dan Rusydiyah (2016:124) menyatakan, “Media pembelajaran merupakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak”. Media merupakan alat penyampaian yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat penunjang dalam penyampaian materi pelajaran yang dapat memudahkan guru agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Memilih media pembelajaran matematika yang tepat dan menarik dapat menumbuhkan tingkat keantusiasan siswa dalam belajar. Selain itu, pendidikan di Indonesia kini terganggu dengan adanya pandemi virus corona (Covid-19). Maka dari itu, pembelajaran dilanjutkan melalui sistem daring (online) atau belajar dari rumah. Hal ini ditegaskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Karim dengan menerbitkan surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid 19). Dengan adanya pandemi, proses belajar mengajar berubah drastis, dari yang sebelumnya belajar mengajar secara langsung dikelas dan berlangsungnya penyampaian materi oleh guru ke siswa, kemudian sekarang menjadi proses belajar mengajar yang tidak langsung, dan hanya di wakikan dengan materi-materi yang di sampaikan lewat media sosial sehingga proses belajar mengajar belum sepenuhnya efektif.

Pendidikan ditengah pandemi dalam melakukan pembelajaran daring (online) terdapat banyak keluhan-keluhan oleh siswa. Belajar yang tidak secara

langsung membuat kurang maksimal dalam memahami materi pelajaran, sementara penugasan yang diberikan selalu aktif. Pembelajaran melalui media daring sangat dituntut untuk kreatif dan menarik, sehingga menjadi suatu tantangan baru para guru untuk belajar sesama guru dalam mengajar secara online agar siswa tidak bosan sekaligus mudah memahami materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran matematika. Pemilihan media yang menarik dalam pembelajaran langsung maupun pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi siswa serta hasil belajar dalam belajar matematika. Selain itu penggunaan media yang menarik juga dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya. Matematika selalu dipandang sulit oleh kebanyakan siswa, maka dari itu dengan adanya media dan teknologi di dalam pembelajaran langsung dan pembelajaran daring yang sesuai dapat mengatasi siswa yang kesulitan belajar matematika serta proses penyampaian dan informasi antara guru dan siswa dapat berlangsung efektif.

Menurut Uno (2016: 3), “Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya”. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa tidak akan belajar jika tidak memiliki motivasi. Dengan adanya motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar, maka hasil belajar matematika juga akan mempengaruhinya. Purwanto (2016: 45) menjelaskan, “Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*)”. Salah satu strategi dalam melaksanakan tujuan pembelajaran matematika yang sesuai adalah pemilihan media pembelajaran pada guru. Pemilihan media pembelajaran harus bersifat membangunkan siswa agar fokus dalam pelajaran matematika pada pembelajaran langsung maupun secara daring.

Kesenjangan antara pembelajaran yang diterapkan di SD dengan penerapan pembelajaran yang diterapkan guru disekolah-sekolah sudah seharusnya membutuhkan solusi agar kesulitan siswa dalam proses belajar dapat

diatasi apalagi disaat adanya pandemi *Covid-19* seperti sekarang. Maka dari itu, guru harus berinisiatif menggunakan media pembelajaran yang berinovasi dan kreatif. Menggunakan media berinovasi diharapkan dapat memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran matematika secara langsung maupun pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan gagasan suatu media pembelajaran dalam pembelajaran matematika pada saat pembelajaran langsung maupun pembelajaran daring berupa media prezi.

Media prezi merupakan media *slide* presentasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan *Power Point*. Hanya saja berbeda pada fitur-fitur dan proses pengoperasiannya. Prezi merupakan perangkat lunak yang berbasis internet. Rusyfan (2016 : 2) menjelaskan, “Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linear maupun non-linear, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi *non-linier*”. Suasana belajar yang dilengkapi dengan teks, gambar video dan media presentasi lainnya dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberikan pengaruh daya ingat pada siswa. Media ini dapat membantu siswa persoalan pemahaman dalam konsep matematika terhadap materi yang diajarkan, sehingga membuat siswa aktif dalam belajar matematika dan pembelajaran menjadi menyenangkan yang membuat siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar pada saat pembelajaran langsung maupun pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, bahwa guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional tanpa dengan media yang bervariasi menjadikan siswa seringkali kurang berantusias dalam pelajaran matematika sehingga masih banyak nilai siswa yang dibawah KKM. Guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang masih sederhana seperti, buku teks pelajaran dan papan tulis, juga belum menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sangat diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Di samping itu, pembelajaran secara daring dengan memberikan materi tanpa menggunakan media yang menarik menjadikan siswa kurang antusias dengan

pelajaran matematika, sehingga siswa kurang memahami materi yang sudah diberikan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menggunakan media berbasis multimedia yaitu prezi pada mata pelajaran matematika dengan materi penyajian data tunggal. Melalui media pembelajaran prezi diharapkan siswa lebih semangat dalam belajar dan mampu memahami materi penyajian data tunggal, sehingga pembelajaran lebih efektif serta motivasi dan hasil belajar siswa yang diharapkan meningkat.

Beberapa penelitian yang relevan terhadap masalah tersebut yaitu dilakukan oleh Saputri, dkk. (2015) dari Universitas Negeri Malang dengan penelitian yang berjudul *Media Presentasi Prezi pada Mata Pelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media presentasi prezi pada mata pelajaran Akuntansi ini valid/ layak digunakan sehingga media presentasi prezi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Retnawati, dkk (2018) mahasiswa Universitas PGRI Semarang yang berjudul *Keefektifan Model Problem Solving dengan Media Prezi terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD*. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa model Problem Solving dengan media *Prezi* efektif terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika siswa sehingga kemampuan memecahkan matematika lebih baik setelah menggunakan model Problem Solving dengan media *Prezi* dan meningkat dari kriteria rendah menjadi tinggi dengan persentase kemampuan memecahkan masalah matematika.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran matematika di SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal, maka harus ada inovasi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Maka dari itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian kuantitatif tentang pembelajaran menggunakan media prezi pada pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal, dengan judul “Keefektifan Media Prezi terhadap Motivasi dan Hasil



Belajar Matematika pada siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, terdapat beberapa permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi penyajian data tunggal di kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (konvensional).
- (2) Pembelajaran yang ditetapkan guru kurang bervariasi, misalnya penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga motivasi siswa dalam belajar matematika belum mencapai maksimal.
- (3) Pembelajaran matematika menjadi sesuatu yang abstrak atau kurang dapat dipahami dengan baik oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa.
- (4) Guru belum menggunakan media berbasis teknologi informasi seperti media prezenti dalam pembelajaran matematika.
- (5) Hasil belajar siswa SD Negeri Langgen Kecamatan Tegal Kabupaten Tegal masih banyak yang dibawah KKM.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta agar permasalahan lebih terarah, diperlukan pembatasan masalah, sehingga penelitian menjadi lebih efektif dan efisien. Hal yang akan dibatasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- (1) Penelitian ini hanya menguji keefektifan penggunaan media prezenti.

- (2) Keefektifan media prezi yang dimaksud adalah besarnya dampak dari media prezi yang dijadikan sebagai bentuk perlakuan terhadap kelompok eksperimen.
- (3) Penelitian memfokuskan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
- (4) Motivasi yang dimaksud adalah motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- (5) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penilaian kemampuan kognitif berupa penguasaan materi pelajaran matematika yang diperoleh melalui tes hasil belajar.
- (6) Materi yang akan digunakan hanya terbatas pada penyajian data tunggal.
- (7) Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V A dan kelas V B SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan antara motivasi belajar matematika materi penyajian data tunggal yang menggunakan media pembelajaran prezi dan media gambar?
- (2) Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika materi penyajian data tunggal yang menggunakan media pembelajaran prezi dan media gambar?
- (3) Apakah penggunaan media pembelajaran prezi lebih efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V materi penyajian data tunggal daripada yang pembelajarannya menggunakan media gambar?
- (4) Apakah penggunaan media pembelajaran prezi lebih efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V materi penyajian data tunggal daripada yang pembelajarannya menggunakan media gambar?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum dan khusus penelitian sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini ialah untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran prezi dibandingkan dengan menggunakan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar penyajian data tunggal pada siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini, yaitu untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan antara motivasi belajar Matematika siswa kelas V materi penyajian data tunggal yang menggunakan media pembelajaran prezi dan yang menggunakan media gambar.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan antara hasil belajar matematika siswa kelas V materi penyajian data tunggal yang menggunakan media pembelajaran prezi dan yang menggunakan media gambar.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran prezi terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V materi penyajian data tunggal daripada yang pembelajarannya menggunakan media gambar.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran prezi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V materi penyajian data tunggal daripada yang pembelajarannya menggunakan media gambar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan mempunyai manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis adalah manfaat yang diambil dari penelitian dalam bentuk teori. Manfaat teoritis penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran yang bervariasi khususnya media prezi dalam pembelajaran matematika kelas V materi penyajian data tunggal.
- (2) Penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan guru dan peneliti selanjutnya dalam menggunakan media pembelajaran prezi dalam pembelajaran matematika kelas V materi penyajian data tunggal.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis sebagai berikut:

#### **1.6.2.1 Siswa**

- (1) Membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal.
- (2) Membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal.

#### **1.6.2.2 Guru**

- (1) Sebagai bahan pertimbangan guru bahwa pentingnya dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
- (2) Membantu meningkatkan motivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran matematika, sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.
- (3) Menambah wawasan dan pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran prezi pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal.

#### **1.6.2.3 Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk perbaikan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal.

***1.6.2.4 Bagi peneliti***

- (1) Menambah inovasi dalam menciptakan proses pembelajaran melalui media pembelajaran prezi.
- (2) Meningkatnya daya pikir dan keterampilan dalam melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran prezi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka merupakan bagian kedua dalam penelitian yang berisikan teori-teori guna memecahkan masalah-masalah dalam penelitian dan dijadikan dasar dilaksanakannya suatu penelitian. Pada bagian kajian pustaka, akan dijelaskan mengenai: (1) kajian teori, (2) kajian empiris, (3) kerangka berpikir, dan (4) hipotesis penelitian.

#### **2.1 Kajian Teori**

Pada bagian ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Teori ini akan menjelaskan yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain: belajar, pembelajaran matematika di sekolah dasar, karakteristik siswa sekolah dasar, media pembelajaran, multimedia, media gambar, media prezzi, motivasi belajar, dan hasil belajar.

##### **2.1.1 Belajar**

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Kegiatan belajar adalah hal yang paling pokok dalam suatu pendidikan. Belajar merupakan tolak ukur dalam pencapaian suatu tujuan pendidikan. Secara umum, masyarakat berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan mencari ilmu pengetahuan. Untuk memperoleh kemajuan dalam diri seseorang, seseorang harus dilatih terus menerus dalam berbagai hal upaya perbaikan tingkah laku serta kemampuan agar diperoleh dengan optimal.

Slameto (2013:2) menyatakan, “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru

secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Slavin dalam Rifa’I dan Anni (2016:68) menyatakan “Belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman”. Dengan adanya interaksi di lingkungannya maka dapat dikatakan sebagai pengalaman seseorang dalam belajar. Gagne dalam Rifa’I dan Anni (2016:68) menyatakan, “Belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan”. Hamdani (2011:21) menyatakan, “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya”. Susanto (2013 :4) menyatakan, “Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”.

Hamzah dan Muhlissarini (2014:41) menarik simpulan sebagai berikut.

Belajar adalah perubahan perilaku individu sebagai akibat dan proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang memerlukan penguatan-penguatan untuk mendapatkan aneka ragam kompetensi/kemampuan, skill/keterampilan dan attitude/sikap secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat dengan keterlibatan dalam pendidikan formal (sekolah), informal (kursus) dan non formal (majelis-majelis ilmu)”.

Bedasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang direncanakan dan dilakukan oleh seseorang melalui latihan dan pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku seperti kecakapan, keterampilan, pengetahuan dan sikap dengan periode waktu tertentu. Dengan belajar, seseorang yang semula tidak mengetahui menjadi mengetahui, yang semula tidak bisa jadi bisa karena latihan yang terus menerus dan pengalamannya. Pengalaman belajar artinya kegiatan fisik yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan pemahaman pada materi pembelajaran. Dengan demikian, agar siswa

dapat menguasai materi dengan baik dalam belajar, maka tugas guru membimbing dan memberikan pengajaran yang bermakna bagi siswa.

### **2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar**

Belajar merupakan kegiatan yang menghasilkan perubahan-perubahan pada perkembangan individu. Dengan adanya perkembangan diperlukan adanya pengaruh dari lingkungan maupun pada diri individu. Slameto (2013: 54) menyebutkan, bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

#### **2.1.1.2.1 Faktor intern**

Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar. Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor, diantaranya, (1) faktor jasmaniah, yaitu faktor yang berkaitan dengan kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya. Oleh karena itu, seorang siswa haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara istirahat yang teratur, olahraga, menjaga pola makan, tidur yang cukup, serta rekreasi dan ibadah, (2) faktor psikologis, faktor ini berkaitan dengan inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Pada faktor ini, memberikan perhatian merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi belajar siswa. Memberikan perhatian yang menarik dapat memberikan jiwa semangat siswa. Maka dari itu, agar siswa minat dengan belajar hendaknya diusahakan dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik agar siswa tidak merasa bosan, dan (3) faktor kelelahan, dibagi dalam kelelahan jasmani dan rohani. Arti dari kelelahan jasmani yaitu pada kelelahan fisik tubuh seseorang, jika seseorang mengalami kelelahan fisik tubuh maka akan menghambat dalam kegiatan belajarnya. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Agar siswa dapat belajar, maka diusahakan jangan



sampai mengalami kelelahan dalam belajarnya. Jika tidak, maka siswa tidak akan menghasilkan apa-apa dalam belajarnya.

#### **2.1.1.2.2 Faktor ekstern**

Faktor ekstern merupakan faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, diantaranya, (1) faktor keluarga, yaitu dalam faktor keluarga siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor keluarga sangat berpengaruh terhadap belajar siswa, terutama cara orang tua dalam mendidik. Orang tua yang kurang memperhatikan anaknya atau acuh tak acuh terhadap belajar anaknya menyebabkan anak kurang/tidak berhasil dalam belajarnya, (2) faktor sekolah, yaitu faktor yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah, dan (3) faktor masyarakat, yaitu faktor yang sangat mempengaruhi belajar siswa karena siswa berada ditengah-tengah masyarakat. Masyarakat yang terdiri dari orang yang tidak terpelajar cenderung melakukan hal-hal tidak sesuai dengan norma-norma maka orang-orang seperti itu akan berpengaruh jelek kepada anak atau siswa yang berada di lingkungan itu. Sementara anak/siswa tertarik untuk berbuat seperti yang dilakukan orang-orang di sekitarnya. Akibatnya belajarnya terganggu dan bahkan anak kehilangan semangat belajar karena perhatiannya semula terpusat kepada pelajaran berpindah ke perbuatan-perbuatan yang selalu dilakukan orang-orang disekitarnya yang tidak baik tadi. Dalam hal ini, diusahakan anak berada dalam lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif sehingga anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

Rifa'I dan Anni (2016:84) menyatakan, "Belajar yang berhasil mempersyaratkan pendidik memperhatikan kemampuan internal peserta didik dan situasi stimulus yang berada di luar peserta didik". Dengan kata lain belajar tipe kemampuan baru harus dimulai dari kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya (*prior learning*), dan menyediakan situasi eksternal yang bervariasi. Oleh sebab

itu, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus memperhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Karena jika guru memperhatikan kondisi siswa sejak awal, maka siswa akan memiliki motivasi dalam belajar.

### **2.1.2 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian pembelajaran, pengertian matematika, pembelajaran matematika, pembelajaran matematika di sekolah dasar, dan materi penyajian data tunggal.

#### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya ialah proses interaksi maupun komunikasi, artinya proses penyampaian pesan antara guru dengan siswa. Pesan-pesan tersebut berupa bahan ajar berdasarkan kurikulum nasional. Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Belajar merupakan berkaitan dengan siswa, sedangkan mengajar berkaitan dengan guru. Setijowati (2017: 4) menjelaskan, “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan guru yang dilakukan dengan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar sehingga siswa terbantu untuk mengerti materi yang disajikan”. Majid (2015:5) menyatakan, “Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/ merangsang seseorang agar dapat belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan”.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Susanto (2016:19) menyatakan, “Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM)”.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya dari seorang guru yang berinteraksi dengan siswa serta sumber belajar dalam kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru harus dapat melakukan pembelajaran yang menarik agar siswa

tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasakan bosan sehingga pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang bermakna bagi siswa.

### **2.1.2.2 Pengertian Matematika**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sebagaimana yang telah tercantum oleh Depdiknas, 2001 dalam Susanto (2016:184) menjelaskan, “Matematika berasal dari bahasa Latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wikunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran”.

Menurut Sukardjono dalam Hamzah dan Muhlisrarini (2014:48) menjelaskan, bahwa matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dapat dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti pada musik penuh dengan simetri, pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat peta arsitek, navigator angkasa luar, pembuat mesin, dan akuntan. Ismail dkk dalam Hamzah dan Muhlisrarini (2014:48) menjelaskan, bahwa matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Susanto (2016: 185) menarik simpulan mengenai hakikat matematika sebagai berikut.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa matematika merupakan kajian atau ilmu yang berhubungan dengan bilangan dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari dalam bidang manapun. Menguasai matematika tidak hanya dilihat dari cara menghitungnya saja, akan tetapi ada yang lebih luas yaitu menguasai dan terampil dalam menyelesaikan suatu pemecahan masalah dengan tahapan-tahapan tertentu. Matematika banyak

digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan bilangan, seperti melakukan pengukuran, menghitung rata-rata, membandingkan, dan perhitungan matematika lain. Dengan demikian, matematika merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Tanpa belajar matematika, manusia akan menjadi manusia yang tidak bisa menghitung serta tidak bisa membandingkan suatu angka.

### **2.1.2.3 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa dengan sumber belajar dalam suatu proses kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Muhsetyo, dkk (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Kemudian menurut Susanto (2016: 186) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Dalam proses pembelajaran matematika, guru dan siswa saling berinteraksi dengan aktif dan bersama-sama untuk mencapai terlaksananya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, tujuan pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan dengan efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa secara aktif. Depdiknas (2001:9) dalam Susanto (2016:189) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu sebagai berikut.

- (1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan;
- (2) menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume;
- (3) menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan system koordinat.
- (4) menggunakan pengukuran:satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran;
- (5) menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus,

mengumpulkan, dan menyajikannya; (6) memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Susanto (2016: 190) menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika, seorang guru harus dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Dalam pembelajaran matematika, proses pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius. Tujuan ini menjadikan pembelajaran matematika perlu diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Matematika yang diajarkan hendaknya diawali dengan melakukan perencanaan pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran matematika di SD tentunya harus dilaksanakan secara maksimal dan disesuaikan dengan perkembangan siswa, sehingga tujuan dari pembelajaran matematika dapat dicapai keberhasilannya secara optimal.

#### **2.1.2.4 Materi Penyajian Data Tunggal**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai materi penyajian data tunggal yaitu, mengumpulkan data, penyajian data, dan pengolahan data.

##### **(1) Mengumpulkan Data**

Data adalah keterangan nyata yang diperoleh dari proses pengamatan, wawancara, atau penelitian. Mengumpulkan data dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi.

Data adalah catatan atas kumpulan fakta. Data merupakan bentuk jamak dari datum, berasal dari bahasa Latin yang berarti "sesuatu yang diberikan". Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Pernyataan ini adalah hasil pengukuran atau pengamatan suatu variabel yang bentuknya dapat berupa angka, kata-kata, atau citra.

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Seiring perkembangan teknologi, metode wawancara dapat pula dilakukan melalui media-

media tertentu, misalnya telepon, email, atau skype. Wawancara terbagi atas dua kategori, yakni wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

Contoh :

- 1) Siti ingin mengetahui buah kesukaan dan buah yang tidak disukai teman-teman kelasnya. Siti mengadakan wawancara kepada teman-temannya.

Narasumber : Siswa-siswi kelas V

Daftar pertanyaan adalah sebagai berikut:

- a. Apakah buah yang kamu sukai?
- b. Apakah buah yang tidak kamu sukai?

*Hasil Wawancara*

No	Nama Siswa	Buah yang disukai	Buah yang tidak disukai
1.	Edo	Pepaya	Pisang
2.	Beni	Mangga	Pepaya
3.	Dayu	Jeruk	Pepaya
4.	Lani	Apel	Mangga
...	...	...	...

- 2) Kumpulkan data tentang nomor sepatu yang dipakai oleh teman-teman kelas V dikelasmu. Masukkan data tersebut ke dalam tabel berikut.

Nomor Sepatu	Banyaknya Siswa
37	3
38	3
39	6
40	5
41	9
<b>Jumlah</b>	34

- (2) Penyajian Data

Data dapat disajikan dalam bentuk tabel, diagram, dan pictogram.

- 1) Penyajian Data dalam Bentuk Tabel

Data dalam bentuk tabel adalah data yang dibuat dengan kolom-kolom. Kolom-kolom ini berisi nama data dan nilai data tersebut. Tabel dibedakan menjadi tabel baris kolom, tabel kontingensi, dan tabel distribusi frekuensi.

a. Tabel Baris Kolom

Data mengenai harga minyak di Pasar Jaya selama delapan bulan terakhir disajikan dalam tabel baris kolom sebagai berikut.

Tabel data harga minyak di Pasar Jaya.

Bulan	Harga Minyak/Liter
1	Rp10.000,00
2	Rp10.500,00
3	Rp10.600,00
4	Rp10.600,00
5	Rp10.250,00
6	Rp10.700,00
7	Rp11.300,00
8	Rp11.000,00

Tabel baris kolom menyajikan data sederhana, biasanya hanya terdiri atas satu variabel saja.

b. Tabel kontingensi

Berikut ini tabel yang menyajikan jumlah siswa di Kabupaten Tegal menurut tingkat sekolah dan jenis kelamin.

Tabel jumlah siswa di Kabupaten Tegal

Jenjang \ Jenis Kelamin	SD	SMP	SMA/SMK	Jumlah
Laki-laki	23.355	18.432	16.555	58.342
Perempuan	25.392	20.225	15.320	60.937
Jumlah	48.747	38.657	31.875	119.279

Tabel ini digunakan untuk data yang terdiri atas dua variabel atau dua faktor.

c. Tabel distribusi frekuensi

Tabel distribusi frekuensi adalah penyajian data dalam bentuk tabel dimana setiap data dikelompokkan dalam kelas dan frekuensi.

Contoh dari tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

Nina menggulingkan sebuah dadu sebanyak 20 kali dan mencatat hasilnya.

Mata dadu yang muncul adalah sebagai berikut. 5 3 2 1 1 4 3 5 2 1 4 2 3 5 1 2

Mata Dadu	Tally (Turus)	Frekuensi
1	IIII	4
2	IIII	4
3	III	3
4	II	2
5	III	3
<b>Jumlah</b>		16

2) Penyajian Data dalam Bentuk Diagram

a. Diagram Batang

Diagram batang adalah data yang disajikan dalam bentuk batang yang berbentuk persegi panjang yang digambarkan vertikal atau horizontal dengan lebar yang sama. Berikut ini merupakan contoh diagram batang yaitu data jumlah pelajar di suatu kota.

Tabel jumlah pelajar di suatu kota

Tingkat Pendidikan	Jumlah Pelajar
SD	2550
SMP	2250
SMA	1500
Perguruan Tinggi	825

Sajikan data di atas dalam bentuk diagram batang.



b. Diagram Garis

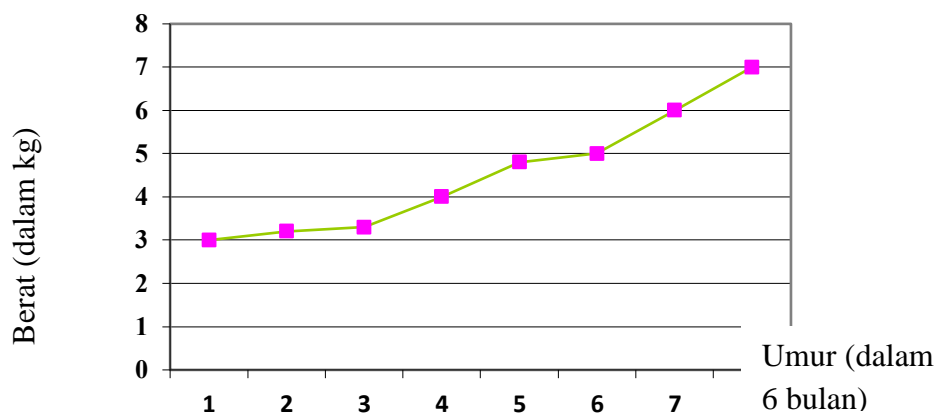
Diagram garis adalah penyajian data dengan menggunakan garis lurus. Berikut ini contoh data pertumbuhan berat badan bayi dalam (kg).



Tabel pertumbuhan berat badan bayi

Umur (bulan)	Berat (kg)
1	3
2	3,2
3	3,3
4	4
5	4,8
6	5
7	6
8	7

Diagram garis dari data di atas adalah sebagai berikut.



Garis horizontal ( $\rightarrow$ ) menunjukkan umur bayi dalam bulan, sedangkan garis vertikal ( $\uparrow$ ) menunjukkan berat bayi dalam kilogram.

c. Diagram Gambar (Piktogram)

Diagram gambar atau piktogram adalah data yang disajikan dalam bentuk gambar atau simbol-simbol.




Contoh:

Buatlah diagram gambar dari data berikut:

Penjualan bunga hias bulan mei “Toko Bunga Jaya”

Jenis Bunga	Jumlah (Batang)
Mawar	200
Melati	250
Kamboja	150

Bentuk piktogram dari data penjualan bunga hias bulan mei “Toko Bunga Jaya”

Jenis Bunga	Lambang	Jumlah (Batang)
Mawar		200
Melati		250
Kamboja		150

Keterangan:  = 50

### (3) Pengolahan Data

Data dapat diolah dengan menggunakan beberapa cara, yaitu mean, median, dan modus.

#### a. Mean

Mean (rata-rata hitung) diartikan sebagai jumlah data kuantitatif dibagi banyaknya data. Dengan kata lain mean adalah jumlah seluruh data dibagi banyaknya data. Notasi atau lambang/symbol untuk sampel dan populasi adalah sebagai berikut.

Tabel Notasi Rataan Hitung

Hal	Simbol
Data	$X$
Banyaknya data	$N$
Mean	$\bar{x}$

Mean ( $\bar{x}$ ), dari data  $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$  dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \dots + X_n}{n}$$

$$\text{Mean } (\bar{x}) = \frac{\text{jumlah semua data}}{\text{banyak data}}$$

#### b. Modus

Modus adalah nilai yang paling sering muncul. Modus sangat mudah ditentukan, yaitu, data yang mempunyai frekuensi terbanyak.

#### c. Median

Median dilambangkan dengan Me. Median adalah nilai yang membagi data menjadi dua bagian yang sama banyaknya setelah data diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar.

### 2.1.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Susanto (2013: 70) menyatakan, “Satu hal yang juga tidak boleh dilupakan oleh guru atau pendidik di sekolah dasar ini adalah guru hendaknya memahami karakteristik siswa yang akan diajarnya”. Pada suatu mengenal dan memahami siswa merupakan suatu keharusan bagi seorang guru dalam melaksanakan tugasnya. Dengan memahami siswa dengan baik maka akan membantu guru mengantarkan siswa dalam meraih cita-citanya. Memahami karakter siswa membutuhkan kesungguhan dan ketulusan hati dan pikiran guru sehingga dapat memahami karakteristik siswa dengan baik dan benar.

Menurut Piaget (t.t) dalam Rifa’i dan Anni (2016: 30-35) menyebutkan, bahwa perkembangan kognitif mencakup empat tahap, yaitu:

1) Tahap Sensori Motorik (0 – 2 tahun)

Tahap sensori motorik dimana bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh). Pada awal tahap ini, bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.

2) Tahap Praoperasional (2 – 7 tahun)

Tahap ini merupakan tahap dimana pemikiran lebih bersifat simbolis, egoisentris dan lebih bersifat intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran pada tahap ini terbagi menjadi dua sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif. Sub-tahap simbolis (2 – 4 tahun), yaitu tahap dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan objek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain, sehingga muncul egoisme dan animisme. Sementara, sub-tahap intuitif (4 – 7 tahun), yaitu tahap dimana anak mulai menggunakan penalaran dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan; disebut intuitif karena anak merasa yakin akan pengetahuan dan pemahaman mereka, namun tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui cara-cara apa yang mereka ingin ketahui. Mereka mengetahui, tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.

3) Tahap Operasional Konkret (7 – 11 tahun)

Tahap operasional konkret yaitu tahap dimana anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret.

4) Tahap Operasional Formal (7 – 15 tahun)

Tahap Operasional Formal yaitu tahap dimana anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sumantri dalam Susanto (2016: 71) menjelaskan, bahwa tentang pentingnya mempelajari perkembangan peserta didik bagi guru, sebagai berikut:

- 1) Kita akan memperoleh ekspektasi yang nyata tentang anak dan remaja.
- 2) Pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak membantu kita untuk merespons sebagaimana mestinya pada perilaku tertentu pada seorang anak.
- 3) Pengetahuan tentang perkembangan anak akan membantu mengenali berbagai penyimpangan dari perkembangan yang normal.
- 4) Dengan mempelajari perkembangan anak akan membantu memahami diri sendiri.

Berdasarkan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang dikemukakan oleh para ahli, guru sekolah dasar hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan mendapatkan hasil belajar serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu, seorang guru juga harus berperan sebagai psikolog, yang dapat mendidik dan membimbing siswanya dengan benar, memotivasi, serta memberikan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah siswa dengan memperhatikan karakter dan kejiwaan siswa. Keberadaan dari seorang guru dalam melaksanakan tugas akan memberikan energi yang baik bagi siswa dalam mewujudkan cita-citanya.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian media pembelajaran, prinsip pemilihan media pembelajaran dan klasifikasi media pembelajaran.

#### **2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar adalah kegiatan interaksi antara guru dengan siswanya. Agar penyampaian materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa, guru mengharuskan menggunakan alat bantu yang disebut media. Guru pada dasarnya dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajarannya. Menurut Arsyad (2017:2) , “Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”.

Media pembelajaran adalah alat pembantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pembelajarannya. Menurut Tritanto dalam Setijowati (2017: 39), bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik, sumber tersebut dapat berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, LCD, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat keras. Sedangkan menurut Anitah dalam Setijowati (2017: 39), bahwa media pembelajaran pada hakikatnya saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

Pribadi (2017:15) menyatakan, “Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi”. Menurut Wati (2016: 3), “Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa”. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang harus berjalan dengan sesuai. Media memiliki tujuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Maka dengan hal itu, media pembelajaran digunakan untuk mengefektifkan komunikasi guru dan siswa agar pembelajaran tersebut berjalan dengan baik.

#### **2.1.4.2 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam penggunaan media pembelajaran guru perlu memperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa. Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media menurut

Lewin & Hercleorad dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2016:150) adalah sebagai berikut:

- (1) Tidak ada satupun media, prosedur dan pengalaman yang paling baik untuk belajar.
- (2) Percayalah bahwa penggunaan media itu sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran.
- (3) Anda harus mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program.
- (4) Media harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaannya dan cara pembelajaran yang dipilih.
- (5) Pemilihan media itu sendiri janganlah tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja.
- (6) Sadarlah bahwa media yang paling baikpun apabila tidak dimanfaatkan secara baik akan berdampak kurang baik atau media tersebut digunakan dalam lingkungan yang kurang baik.
- (7) Kita menyadari bahwa pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar mungkin berpengaruh terhadap hasil penggunaan media.
- (8) Kita menyadari bahwa sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal yang berkaitan dengan baik dan buruk tetapi sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal yang konkret atau abstrak.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017:2) menyatakan, bahwa guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- (3) Seluk beluk proses belajar.
- (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- (5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.

- (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Rowntree dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2016:132) berpendapat, bahwa fungsi media pembelajaran adalah : 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respons pebelajar, 5) memberikan balikan dengan segera, dan 6) menggalakan latihan yang serasi.

Dengan demikian, pemilihan media dalam melaksanakan pembelajaran harus diperhatikan sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan media dengan baik agar dalam penggunaan media dapat berfungsi dengan baik dalam proses pembelajaran. Agar dapat tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien, guru juga perlu memilih media yang tepat yang dapat digunakan guna memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pemilihan media yang tepat dapat mencapai pembelajaran yang diharapkan.

Peranan media dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Penggunaan media pembelajaran akan mendorong siswa untuk aktif dalam melakukan proses belajar. Penggunaan media teknologi secara baik dan bijaksana dapat menciptakan proses belajar yang berkualitas pula. Karena pada dasarnya, media dalam proses belajar mengajar memungkinkan seseorang tidak lagi bergantung pada sumber-sumber belajar yang terbatas. Media merupakan alat pelengkap dalam memenuhi kebutuhan mengajar. Media bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar. Adanya media sangat memudahkan guru dalam mengajar kepada anak didiknya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

#### **2.1.4.3 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Williams dalam Pribadi (2017:17) mengemukakan, klasifikasi dan ragam media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- (1) Media yang tidak diproyeksikan atau *non-projected media*, seperti foto, diagram, bahan pameran atau *display*, dan model;
- (2) Media yang diproyeksikan atau *projected media* misalnya, LCD;
- (3) Media audio kaset, *compact disc* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman musik;
- (4) Media gambar gerak atau media video, seperti VCD, DVDs, dan *blue rays disc*;
- (5) Pembelajaran berbasis komputer; dan
- (6) Multimedia dan jaringan komputer.

Sedangkan menurut Wati (2016: 5), jenis media pembelajaran dibedakan menjadi lima, yaitu sebagai berikut:

- (1) Media Visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.
- (2) Audio Visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.
- (3) Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
- (4) Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.
- (5) Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Dalam proses belajar mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa.

### **2.1.5 Multimedia**

Multimedia merupakan contoh media dari kemajuan teknologi digital. Pribadi (2017:20) menyatakan, “Media jenis multimedia ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan



pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan”.

Daryanto (2016:69) membagi multimedia menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Dalam hal ini, pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar. Agar pembelajarannya lebih menarik, maka multimedia dapat dipilih sebagai penunjang atau media dalam pembelajaran.

Daryanto (2016:70) menarik simpulan mengenai multimedia pembelajaran bahwa,

Multimedia pembelajaran dapat diartikan 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.

Dengan demikian, penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran dapat diperhatikan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh penggunanya. Penggunaan multimedia pembelajaran bisa dihubungkan dengan menggunakan perangkat komputer, sehingga multimedia merupakan program yang dapat digunakan sebagai media yang bersifat interaktif. Artinya, penggunaan multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi pembelajaran yang dapat membangunkan siswa sehingga menjadi pembelajaran yang efektif.

#### **2.1.6 Media Gambar**

Media gambar merupakan media visual yang hanya bisa dilihat saja atau tanpa audio dalam suatu pembelajaran. Gambar adalah bentuk media visual yang

digunakan untuk mempresentasikan sebuah objek atau benda. Menurut Pribadi (2017:34), “Sebuah gambar dapat digunakan untuk memperlihatkan secara akurat konsep abstrak yang disampaikan melalui kata-kata”. Media gambar dapat ditangkap dengan baik oleh siswa melalui indera penglihatan.

Wati (2016:21) menyatakan, “Media visual dapat ditangkap dengan baik apabila terdapat interaksi antara konteks materi pembelajaran dalam media visual dan siswa”. Dalam hal ini, diharapkan media gambar dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Penggunaan gambar sebagai sarana komunikasi dapat memfasilitasi penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Gambar yang digunakan untuk mengomunikasikan pengetahuan dan informasi kepada siswa biasanya berisi suatu objek seperti orang, tempat, objek, dan konsep-konsep tertentu.

### **2.1.7 Media Prezi**

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian media prezi, kelebihan dan kekurangan media prezi, pemilihan media prezi, membuat slide presentasi dengan prezi, dan media prezi dalam pembelajaran matematika.

#### **2.1.7.1 Pengertian Media Prezi**

Berbagai cara guru dalam suatu pembelajaran agar tidak membosankan adalah salah satu upaya untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Pada masa sekarang ini didalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran, tidak dapat dipisahkan dengan teknologi. Teknologi merupakan media yang sangat menunjang dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang berbasis teknologi multimedia adalah media prezi.

Menurut Rusyfan (2016: 2), “Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non-linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi non-linier”. Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan en:*Zooming User*

*Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna prezzi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka. Prezi hampir sama dengan power point, yaitu memiliki kesamaan *software* yang memiliki kegunaan untuk presentasi dan mengajar. Sedangkan prezzi dan *Power Point* memiliki perbedaan yaitu prezzi memiliki berbagai macam lisensi tema yang lebih bervariasi sedangkan *Power Point* hanya memiliki tema yang sederhana. Prezi mempunyai ciri-ciri yang lebih canggih dan menarik. Media prezzi ini diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio maupun animasi sehingga membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang lebih terhadap materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa..

Berdasarkan uraian diatas, program aplikasi prezzi merupakan media yang unik karena didalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya yaitu dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi. Penggunaan di dalam kelas sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat dan berguna sehingga pusat perhatian siswa lebih terfokus dan lebih memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Siswa menjadi lebih interaktif dan komunikatif setiap slide berganti, karena pada prezzi ini mempunyai sistem yang dinamakan *Zooming User Interface* (ZUI) atau memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi sehingga *slide* yang biasa bisa di kreasikan sesuka hati. Bisa juga ditambahkan gambar, musik, hingga video sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan adanya *slide-slide* interaktif dapat membuat proses kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan tidak membuat membuat jenuh siswa.

#### **2.1.7.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Prezi**

Setiap media selalu memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Rusyfan (2016:10), terdapat beberapa kelebihan prezzi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tampilan dari *Template* dan Tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan Power Point.
- 2) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara *online*.
- 3) Menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*), metode ini membuat presentasi semakin menarik.
- 4) Penggunaannya juga sangat mudah, karena toolbarnya yang tidak banyak.

5) Di akun prezi kamu bisa berbagi hasil presentasi yang telah kamu buat.

Selain memiliki kelebihan, media prezi juga memiliki kekurangan, diantaranya:

- 1) Proses membuat media prezi harus online sehingga membutuhkan koneksi internet.
- 2) Penggunaan fitur zoom yang berlebihan akan membuat kebingungan bagi penonton.
- 3) Untuk menggunakan prezi harus membuat akun sendiri.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, dibutuhkan ketelitian dan kreativitas pengguna dapat menentukan konsep atau desain dalam membuat sebuah tampilan yang menarik sehingga penonton tidak merasakan kebingungan dan fokus pada pemaparan presentasi berlangsung.

### **2.1.7.3 Pemilihan Media Prezi**

Pribadi (2017:26) menjelaskan, agar dapat menggunakan media pembelajaran dalam menciptakan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien, guru harus memilih media yang tepat yang dan digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pemilihan media digunakan untuk memilih jenis media dan bahan pembelajaran dalam hal untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan media prezi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat hendak menggunakan presentasi prezi, diantaranya memperhatikan koneksi internet, materi yang digunakan, memilih template yang sesuai, menggunakan ide kreatif untuk menentukan urutan *slideshow*, tidak terlalu banyak memasukkan kata-kata, dan gunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi presentasi.

Tujuan dalam mempertimbangkan memilih media dapat diharapkan agar tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai secara optimal. Media prezi juga dapat dibuat sendiri oleh guru. Guru harus memperhatikan prinsip-prinsip ketika hendak menggunakan media prezi adalah suatu strategi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Materi pembelajaran yang ada di media tersebut juga dapat disesuaikan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada waktu tertentu. Dengan dilengkapi tema-tema yang bervariasi pada kanvas

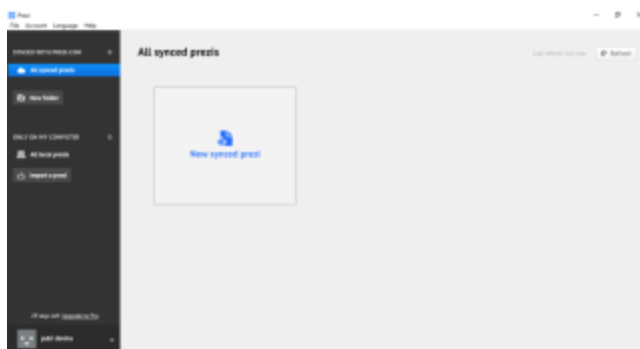
presentasi, akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar karena media yang dipergunakan lebih menarik apabila dibandingkan dengan *power point*.

Indikator-indikator dalam penggunaan media prezi diantaranya, kekreatifan pengguna dapat menentukan konsep atau desain yang kreatif dalam membuat sebuah tampilan yang menarik, kata-kata dalam kanvas presentasi singkat dan jelas, template yang sesuai, dan gambar-gambar yang sesuai dengan materi presentasi.

#### 2.1.7.4 Membuat Slide Presentasi dengan Prezi

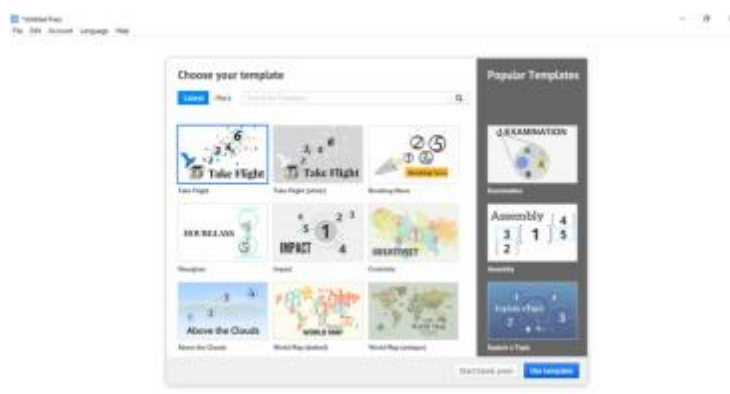
Berikut ini adalah langkah-langkah membuat slide presentasi dengan menggunakan media prezi :

- 1) Buka aplikasi Prezi Dekstop yang ada pada PC, kemudian klik New Local Prezi



Gambar 2.1 Tampilan awal prezi

- 2) Pilih *Template* yang diinginkan



Gambar 2.2 Tampilan *Template*

Setelah memilih template, maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



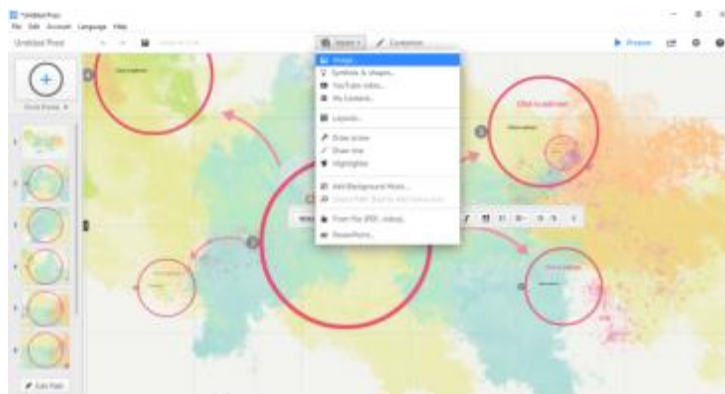
Gambar 2. 3 Tampilan Halaman *Template*

- 3) Isikan judul dan materi yang akan dipresentasikan, dengan mengklik *click to add text*.



Gambar 2.4 Tampilan *Slide*

Selain teks, dalam aplikasi prezi juga dapat disisipi gambar, simbol, layouts, pdf, dokumen, dan video. Keunggulan lainnya yaitu dalam prezi dapat disisipi file dalam bentuk microsoft power point sehingga presentasi terlihat lebih menarik. Cara untuk menyisipi semua fitur-fitur tersebut yaitu dengan mengklik Toolbar insert seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 5 Tampilan *Toolbar Insert*

- 4) Setelah semua materi sudah selesai diketik, langkah selanjutnya yaitu menyimpan dokumen dengan cara mengklik tombol *save* pada bagian atas tampilan halaman *slide*.
- 5) Klik tombol *present* untuk menampilkan hasil presentasi prezi yang sudah dibuat.



Gambar 2.6 Tampilan Tombol *Present*

#### 2.1.7.5 Media Prezi dalam Pembelajaran Matematika

Daryanto (2016:5) menyebutkan ada beberapa kegunaan media dalam pembelajaran, seperti dapat memperjelas pembawaan materi pembelajaran oleh guru, merangsang siswa dalam belajar, serta dapat menjadikan siswa untuk belajar lebih mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya sehingga siswa memiliki motivasi dalam belajar matematika dan meningkatnya hasil belajar.

Sedangkan ketika penggunaan sumber belajar oleh guru dengan buku teks pelajaran saja, hal tersebut merupakan penyebab siswa merasakan bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurang memiliki motivasi belajar. Media prezi merupakan media yang baru bagi siswa sehingga memungkinkan dapat menarik motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam belajar. Penerapan media Prezi pada pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal pada kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal dimulai dengan menunjukkan *slide* yang berisi peta konsep materi yang akan diajarkan. Berikut

ini adalah tampilan media prezi yang digunakan dalam pembelajaran matematika penyajian data tunggal.



Gambar 2.7 Slide awal materi penyajian data tunggal



Gambar 2.8 Slide judul materi



Gambar 2.9 Slide bertanya dengan siswa

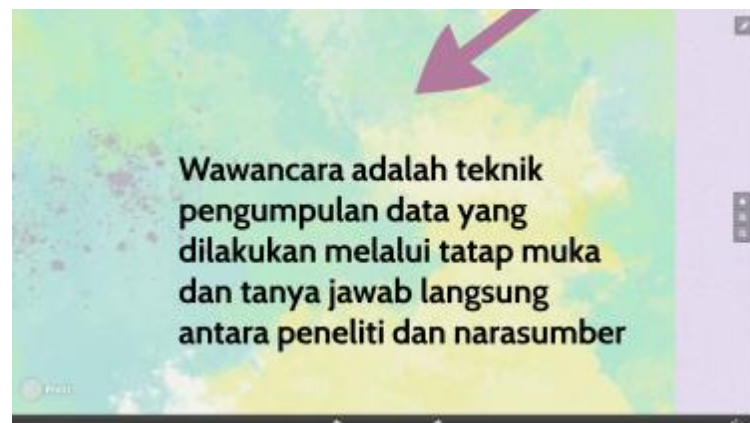




Gambar 2.10 Slide pengertian Data



Gambar 2.11 Slide pemaparan data



Gambar 2.12 Slide pengertian wawancara dalam pengumpulan data



Gambar 2.13 Slide contoh data



Gambar 2.14 Slide contoh dalam pengumpulan data yang pertama

*Hasil Wawancara*

No	Nama Siswa	Buah yang disukai	Buah yang tidak disukai
1.	Edo	Pepaya	Pisang
2.	Beni	Mangga	Pepaya
3.	Dayu	Jeruk	Pepaya
4.	Lani	Apel	Mangga
...	...	...	...

Gambar 2.15 Slide tabel contoh pengumpulan data

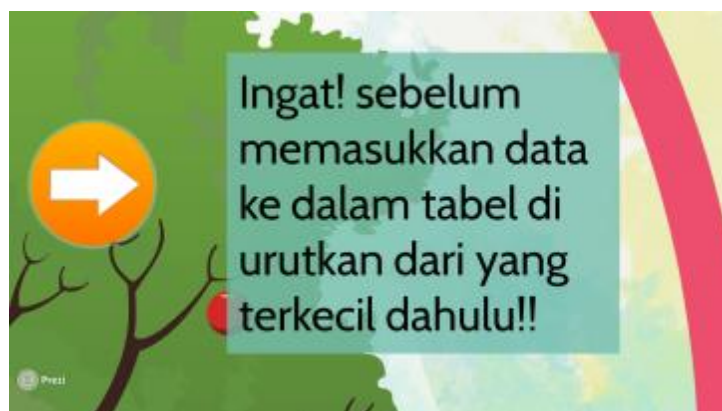




Gambar 2.19 Slide contoh pengumpulan data yang ketiga



Gambar 2.20 Slide contoh soal



Gambar 2.21 Slide rambu-rambu dalam mengerjakan soal pengumpulan data



Nilai	Banyaknya Siswa
5	8
6	5
7	5
8	10
9	6
<b>Jumlah</b>	<b>34</b>

Gambar 2.22 Slide tabel data contoh pengumpulan data

### 2.1.8 Motivasi Belajar

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, dan indikator motivasi belajar.

#### 2.1.8.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan aspek yang sangat penting untuk segala perilaku individu. Menurut Uno (2016: 3) menjelaskan, “Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya”. Hamalik (2013:158) menyatakan, “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai”. Motivasi mendorong timbulnya suatu perbuatan, misalnya dalam kaitannya belajar. Tanpa adanya motivasi, seseorang tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.

Maslow (1970) dalam Slameto (2013: 171) menjelaskan, bahwa hakikat motivasi belajar sebagai berikut.

Tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan tersebut kedalam 7 kategori, yaitu kebutuhan fisiologis (makanan, pakaian, dan tempat berlindung), rasa aman, rasa cinta, penghargaan, aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti, serta kebutuhan estetik. Kebutuhan-kebutuhan inilah yang dapat memengaruhi motivasi tingkah laku seseorang. Teori tersebut dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik, agar dapat mencapai belajar dengan maksimal.



Djamarah (2015: 148) menyatakan, “Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar”. Dalam hal ini, betapa pentingnya motivasi dalam proses belajar individu. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Prayitno dalam Riduwan (2015:31) menyatakan, “Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa.

Dengan demikian, motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang baik. Maka dari itu, dengan adanya motivasi dapat meningkatkan ketekunan dalam belajar. Jika siswa tekun dalam belajar maka dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Sebaliknya, apabila motivasi pada siswa lemah, maka dia tidak tahan lama belajar atau merasa bosan.

#### **2.1.8.2 Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi memiliki fungsi dalam kegiatan belajar. tanpa adanya motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik begitu sebaliknya, siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mengikuti pembelajaran dengan baik. Beberapa fungsi dijelaskan oleh Djamarah (2015:157) yaitu motivasi sebagai pendorong perbuatan, motivasi sebagai penggerak perbuatan, dan motivasi sebagai pengarah perbuatan. Di bawah ini akan diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut.

##### **(1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan**

Pada mulanya siswa tidak memiliki hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minat untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong siswa untuk belajar dalam hal mencari tahu. Sikap rasa ingin tahu itulah yang mendasari dan mendorong siswa kearah kegiatan belajar. Jadi, motivasi berfungsi sebagai pendorong dan mempunyai sikap apa yang seharusnya siswa ambil dalam rangka belajar.

(2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap siswa itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Dalam hal ini, siswa sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung masuk dengan perbuatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi sebagai penggerak dalam kegiatan belajar siswa.

(3) Motivasi sebagai pengaruh perbuatan

Siswa yang memiliki motivasi dapat memilih mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seorang siswa yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Pasti siswa akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang akan dicari itu. Sesuatu yang akan dicari siswa merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengaruh yang memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar. Dengan tekun dan penuh konsentrasi siswa dalam belajar agar tujuannya mencari sesuatu yang ingin diketahui/dimengerti itu dapat tercapai. Itulah peranan motivasi yang dapat mengarahkan perbuatan siswa dalam belajar.

### **2.1.8.3 Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan dorongan yang ada didalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Dalam mengukur seberapa besar motivasi siswa dalam pembelajaran terdapat indikator-indikator yang perlu diperhatikan.

Prayitno dalam Riduwan (2015:31) membagi motivasi belajar kedalam lima (5) dimensi, diantaranya (1) ketekunan dalam belajar; (2) ulet dalam menghadapi kesulitan; (3) minat dan ketajaman perhatian dalam belajar; (4) berprestasi dalam belajar; dan (5) mandiri dalam belajar. Kemudian dalam dimensi-dimensi tersebut terdapat indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) kehadiran di sekolah; (2) mengikuti PBM di kelas; (3) belajar di rumah; (4) sikap terhadap kesulitan; (5) usaha mengatasi kesulitan; (6) kebiasaan dalam mengikuti pelajaran; (7) semangat dalam mengikuti PBM; (8)

keinginan untuk berprestasi; (9) kualifikasi hasil; (10) penyelesaian tugas/PR; dan (11) menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran. Dimensi dan indikator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Dimensi dan Indikator Motivasi Belajar Siswa

Dimensi	Indikator Pernyataan
1. Ketekunan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehadiran di sekolah.</li> <li>• Mengikuti PBM di kelas.</li> <li>• Belajar di rumah.</li> </ul>
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap terhadap kesulitan.</li> <li>• Usaha mengatasi kesulitan</li> </ul>
3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran.</li> <li>• Semangat dalam mengikuti PBM.</li> </ul>
4. Berprestasi dalam belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keinginan untuk berprestasi.</li> <li>• Kualifikasi hasil.</li> </ul>
5. Mandiri dalam belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyelesaian tugas/PR.</li> <li>• Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran.</li> </ul>

(Prayitno dalam Riduwan, 2015: 31)

### 2.1.9 Hasil Belajar

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pengertian hasil belajar, macam-macam hasil belajar, dan penilaian hasil belajar.

#### 2.1.9.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah perolehan pengalaman oleh seseorang yang telah mempelajari sesuatu dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan tertentu. Menurut Uno (2016:16) menyatakan, “Belajar sebagai perubahan perilaku terjadi setelah siswa mengikuti atau mengalami suatu proses belajar mengajar, yaitu hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan atau keterampilan tertentu”. Purwanto (2016: 44) menyatakan, “Hasil belajar dapat



dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar””. Purwanto (2016: 45) menjelaskan, “Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*)”. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Perubahan perilaku pada anak akan mempengaruhi hasil belajarnya. Purwanto (2016: 44) menyatakan, “Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan”. Untuk memperoleh hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa setelah usaha yang dilakukan selama belajar dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini, akan memfokuskan pada hasil belajar ranah kognitif, yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal. Ranah kognitif merupakan ranah yang lebih sering menjadi perhatian guru karena menyangkut penguasaan pengetahuan, dan berkenaan dengan hasil belajar intelektual siswa. Hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar penilaian siswa dalam mencapai pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu, siswa diberi kesempatan selama pembelajaran untuk menggunakan pengetahuan yang berkenaan dengan intelektualnya.

#### **2.1.9.2 Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam. Menurut Susanto (2016:6) hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Aspek pemahaman konsep berkaitan dengan kemampuan pemahaman materi yang telah dipelajari oleh siswa. Aspek keterampilan proses berkaitan dengan kemampuan siswa menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Kemampuan sikap siswa berkaitan perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh siswa. Benyamin S. Bloom dalam Sudjana (2016: 22) menjelaskan, bahwa hasil belajar siswa terbagi menjadi

tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif sendiri mencakup kategori: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehensif), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation).

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif dalam belajar mencakup kategori: penerimaan (receiving), penanggapi (responding), penilaian (valuing), pengorganisasian (organization), dan pembentukan pola hidup (organization by a value complex).

Ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu: persepsi (perception), kesiapan (set), gerakan terbimbing (guided respons), gerakan terbiasa (mechanism), gerakan kompleks (complex overt response), penyesuaian (adaptation), dan kreativitas (originallity).

### **2.1.9.3 Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian adalah berbagai cara atau teknik yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi pada siswa. Susanto (2016:6) menyatakan, “Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa”. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Bab III Pasal 4 menjelaskan, “Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkseimbangan”. Kemudian pada pasal 3 menyebutkan, “Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dan menengah meliputi tiga aspek yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Pada penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai sikap siswa. Penilaian pengetahuan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengukur pemahaman materi yang telah dipelajari oleh siswa.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Bab VI pasal 12 menyebutkan beberapa prosedur penilaian diantaranya pada penilaian aspek sikap, penilaian aspek pengetahuan, dan penilaian aspek keterampilan.

Penilaian aspek sikap yaitu mengamati perilaku peserta didik selama pembelajaran, mencatat perilaku peserta didik dengan menggunakan lembar observasi/pengamatan, menindaklanjuti hasil pengamatan, dan mendeskripsikan perilaku peserta didik.

Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tahapan diantaranya, menyusun perencanaan penilaian, mengembangkan instrumen penilaian, melaksanakan penilaian, memanfaatkan hasil penilaian, dan melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi.

Penilaian aspek keterampilan dilakukan melalui menyusun perencanaan penilaian, mengembangkan instrumen penilaian, melaksanakan penilaian, memanfaatkan hasil penilaian, dan melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka 0-100 dan deskripsi.

Pada penelitian ini memfokuskan pada aspek penilaian pengetahuan, dengan penilaian hasil belajar yang diukur yaitu hasil penelitian ranah kognitif berupa hasil tes *pretest* dan *posttest*. Tes yang dikerjakan memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu penyajian data tunggal yang meliputi yaitu mengetahui (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Pada pengukuran hasil belajar dengan menggunakan tes objektif berupa soal-soal pilihan ganda yang memiliki tingkat kesukaran yang berbeda.

## **2.2 Kajian Empiris**

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu tentang kajian tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, di antaranya:

- (1) Adi & Arief (2016), mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan penelitian yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Prezi, Teman Sebaya, Dan Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran prezi, teman sebaya, dan kondisi sosial ekonomi orang tua secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, terdapat pengaruh media pembelajaran prezi terhadap hasil belajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, terdapat pengaruh teman sebaya terhadap hasil belajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, dan terdapat pengaruh kondisi sosial ekonomi orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.
- (2) Alfiah (2017), mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan penelitian yang berjudul *Efektivitas Multimedia Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang di MAN Salatiga*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 86,5 dan kelas kontrol 79,25. Berdasarkan hasil tersebut perhitungan menggunakan rumus t-test, diperoleh hasil nilai  $t_{hitung} = 2,685$ . Nilai  $t_{tabel} = 2,028$  untuk  $db = 36$  dengan taraf kepercayaan 5%. Hasilnya  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ . Dapat disimpulkan bahwa multimedia Prezi efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata peserta didik kelas XI lintas minat MAN Salatiga.
- (3) Alviyaturrohmah, dkk. (2017), mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon dengan penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dengan Software Prezi terhadap Minat Belajar Matematika*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa data yang diperoleh; hasil analisis kuesioner pembelajaran matematika siswa menggunakan pra-software menunjukkan kriteria kuat dengan rata-rata 71% dan hasil minat siswa dalam analisis analisis menunjukkan kriteria kuat dengan rata-rata 80%. Berdasarkan hasil hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $4,546 > 1,7011$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka keputusan yang harus diambil adalah menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ , artinya

hipotesis diterima. Penulis mengambil kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dengan pra-perangkat lunak terhadap minat belajar siswa dalam matematika.

- (4) Argarini dan Sulistyorini (2018), mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang dengan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Matakuliah Analisis Vektor*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran Prezi mampu mendukung pembelajaran Analisis Vektor dengan memperhatikan prinsip visual. Media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Analisis Vektor bagi mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP Budi Utomo Malang. Media yang layak ini memenuhi aspek kevalidan dan keefektifan. Penilaian aspek kevalidan berdasarkan lembar penilaian ahli berada pada kriteria valid. Penilaian aspek keefektifan berdasarkan hasil tes mahasiswa berada pada kriteria cukup baik dan angket respon mahasiswa berada pada kriteria sangat baik.
- (5) Chou, P. N, dkk. (2015), mahasiswa National University of Tainan, Taiwan yang berjudul *Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara media prezi dan media powerpoint. Namun media prezi adalah media pembelajaran yang lebih efektif untuk memperoleh pengetahuan dibandingkan dengan powerpoint.
- (6) Dianta dan Suprptono (2016), mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan penelitian yang berjudul *Penerapan SFAE Berbantu Prezi Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Siswa Dalam Mengoperasikan Software Spreadsheet*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terjadinya peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *software spreadsheet* dalam penerapan metode *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantuan media *prezi*. Terjadi peningkatan motivasi dan keterampilan belajar siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran

mengoperasikan *software spreadsheet* dengan menerapkan metode *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) berbantuan media *prezi*.

- (7) Febrianto, dkk. (2016), mahasiswa Universitas Negeri Malang dengan penelitian 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*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TPHP SMK Negeri 3 Takalar dari siklus I ke siklus II serta terjadi peningkatan positif aktivitas siswa kelas X TPHP SMK Negeri 3 Takalar.
- (8) Hakim, dkk. (2016), mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, siswa juga mempunyai sikap yang positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif. Pada pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa merasa senang belajar matematika, dan termotivasi untuk belajar matematika. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran matematika di SD.
- (9) Handayani, dkk (2018), mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Kelas X IPA Di SMAN 1 Bukittinggi*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa telah dihasilkan multimedia *prezi* berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi hukum-hukum dasar kimia menggunakan model pengembangan 4-D. Multimedia *prezi* yang dihasilkan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan momen kapa 0,85. Praktikalitas oleh guru kimia dengan momen kapa 0,86 dengan kategori sangat tinggi, dan praktikalitas oleh siswa dengan momen kapa 0,80 dengan kategori tinggi.

- (10) Hidayati (2016), mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika Di SMK Negeri 3 Surabaya*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa validitas media dinyatakan sangat valid dengan presentase sebesar 96,77 %, kepraktisan media dinyatakan sangat baik dengan presentase sebesar 95 %, dan efektivitas media berdasarkan hasil belajar dinyatakan tuntas dengan presentase 91,89 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran presentasi berbasis program aplikasi prezi materi bipolar junction transistor (BJT) sebagai penguat dan piranti saklar layak digunakan sebagai pendamping guru dalam mengajar.
- (11) Kartikasari (2016), mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Ula Kertosono dengan penelitian yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia*. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa peningkatan yang lebih tinggi di kelas eksperimen, yaitu  $30 > 27$  dari jumlah item lembar pengamatan. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata yang lebih tinggi di kelas eksperimen, dalam jumlah 63 (pre-test) dan 86,16 (post-test), kelas kontrol dengan 61,52 (pretest) dan 79,30 (postes) -uji). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu  $23,26 > 17,78$  dari perbedaan antara pre-test dan post-test. Hal yang diambil dalam penelitian tersebut bahwa penerapan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia.
- (12) Kurniadi (2015), mahasiswa Universitas Negeri Semarang, penelitian yang berjudul *Keefektifan Model Pembelajaran Pair Check Berbantuan Aplikasi Prezi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Segitiga Kelas VII*. Berdasarkan hasil penelitian, uji rata-rata menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen telah mencapai nilai ketuntasan 70. Uji proporsi juga menunjukkan

kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan klasikal. Uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan keterampilan pemecahan masalah yang ditimbulkan model pembelajaran Pair Check berbantuan aplikasi Prezi mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa sebesar 70%, dapat disimpulkan model pembelajaran Pair Check berbantuan aplikasi Prezi efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII MTs Al-Irsyad Gajah pada materi segitiga.

- (13) Mardiansyah (2017), mahasiswa Universitas Lampung dengan penelitian yang berjudul *Pengaruh Media Presentasi Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh yang positif media pembelajaran *Prezi* sebesar 0,41% ditinjau dari hasil belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Sejarah. Hal ini berarti media *Prezi* memiliki kekuatan hubungan cukup atau sedang dengan pengaruh positif. Media *Prezi* memiliki signifikan karena  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  3,96 dengan hasil uji  $F$  yang didapat adalah sebesar 15,5. Kedua uji tersebut menunjukkan bahwa media presentasi *Prezi* dapat digunakan pada materi Pergerakan Kebangkitan Nasional Indonesia Tahun 1908 di sekolah pada Kelas XI IPA karena memiliki pengaruh yang positif dan signifikan.
- (14) Moulton, dkk. (2017, mahasiswa Harvard University dengan penelitian yang berjudul *Does a Presentation's Medium Affect its Message? PowerPoint, Prezi, and Oral Presentations*). Berdasarkan hasil penelitian bahwa presentasi menggunakan media *PowerPoint* sebanding dengan presentasi lisan, tetapi presentasi dengan media *prezi* lebih baik daripada presentasi *PowerPoint* dan lisan.
- (15) Nirfayanti dan Syamsuriyawati (2019), mahasiswa Universitas Muslim Maros dengan penelitian yang berjudul *Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa *Prezi* efektif



terhadap hasil belajar mahasiswa dalam matakuliah geometri analitik ruang. Respon mahasiswa juga sangat baik.

- (16) Nugraha (2017), mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Visual Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Media Promosi Indoor Di Kelas XII DKV SMK Negeri 4 Pariaman*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa Penggunaan Media Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Media Promosi Indoor pada Kelas XII DKV SMK Negeri 4 Pariaman, berhasil dilaksanakan dengan terbuktinya adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.
- (17) Nurcahyo (2015), mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Prezi Zoom pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar dalam keterampilan menulis terpimpin bahasa Jerman siswa antara pembelajaran menggunakan media *prezi* dengan media konvensional. Penggunaan media *prezi* lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional.
- (18) Pardede dan Napitupulu (2016), mahasiswa Universitas Negeri Medan dengan penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa SMA Negeri 1 Sunggal*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran latihan dan praktik lebih tinggi daripada hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran tutorial, hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, dan terdapat interaksi antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Drill and Practice dan

Tutorial dan motivasi belajar siswa tingkat pengetahuan operasional komputer mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

- (19) Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015), mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga yang berjudul *Pengimplementasian Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Berdasarkan hasil penelitian yaitu diperoleh peningkatan aspek minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase setiap indikator pada kelas eksperimen yaitu indikator perhatian sebesar 83%, indikator ketertarikan sebesar 75%, dan indikator keterlibatan siswa sebesar 70%, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata presentase setiap indikator yaitu indikator perhatian sebesar 47%, indikator ketertarikan sebesar 44%, dan indikator keterlibatan sebesar 44%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran.
- (20) Putra (2018), mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Presentasi Berbasis Software Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Warugunung 1 Karangpilang Surabaya*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa 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 dan 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.
- (21) Putri & Ngesti (2016), mahasiswa Universitas Jember dengan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Mind Map Dengan Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa menggunakan media Mind Map dengan aplikasi Prezi pada pelajaran IPS materi kelembagaan sosial kelas VIID MTs Al – Badri tahun

pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar berupa aktivitas membaca materi, bertanya, mendengarkan penjelasan guru, mencatat dengan Mind Map, dan berpikir analitis. Peningkatan aktivitas diiringi dengan peningkatan hasil belajar. Penggunaan media Mind Map dengan aplikasi Prezi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

- (22) Rahman, dkk (2018), mahasiswa Universitas Sebelas Maret dengan penelitian yang berjudul *Development of Learning Media Based on Prezi on Sociology Subject at 11th Grade of Social Program*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran prezi termasuk dalam kategori tepat jika ditinjau dari: 1) aspek materi, skornya 95% (sangat baik); 2) aspek media, skornya 85% (sangat baik). Hasil pengujian kelayakan untuk mahasiswa pada setiap orang memperoleh skor total 78, 53% (baik). Pada pengujian kelompok kecil, diperoleh skor total 80,82% (baik).
- (23) Rais, M. (2015), mahasiswa Universitas Negeri Makassar dengan penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengingat konsep mata kuliah multimedia pembelajaran antara kelompok mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran presentasi *prezi* dengan kelompok mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan multimedia *powerpoint* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Pertanian Fakultas Teknik UNM.
- (24) Retnawati, dkk (2018), mahasiswa Universitas PGRI Semarang dengan penelitian yang berjudul *Keefektifan Model Problem Solving dengan Media Prezi terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa model Problem Solving dengan media *Prezi* efektif terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika siswa yang dibuktikan dengan  $t_{hitung} = 4,915 > t_{tabel} = 1,696$ . Kemampuan memecahkan matematika lebih baik setelah menggunakan model Problem Solving dengan media *Prezi* yang dibuktikan dengan uji banding  $t_{hitung} = 33,50 > t_{tabel} = 1,669$  dan meningkat dari kriteria rendah

menjadi tinggi dengan persentase kemampuan memecahkan masalah matematika 69,72%.

- (25) Rohiman dan Anggoro (2019), mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan penelitian yang berjudul *Penggunaan Prezi Untuk Media Pembelajaran Materi Fungsi*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran matematika menggunakan software Prezi. Kualitas media pembelajaran matematika menggunakan software Prezi adalah sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli media dengan skor 93% dan berdasarkan ahli materi adalah baik dengan skor 77,5%, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran adalah sangat baik dengan skor 83,9% dengan menggunakan skala Likert.
- (26) Rusmana, I. M (2015), mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI Jakarta yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Media ICT Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika*. Berdasarkan hasil dari penelitian, Penelitian ini menghasilkan dua kesimpulan utama, yaitu ; pertama, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ICT terhadap pemahaman konsep matematika karena didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,967 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 1,960 dengan Sig. 0,794 >  $\alpha$  (0,05); kedua, media ICT efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik karena didapatkan nilai effect size sebesar 0,328.
- (27) Saputri, dkk. (2015), mahasiswa Universitas Negeri Malang, penelitian yang berjudul *Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media presentasi prezi pada mata pelajaran Akuntansi ini valid/ layak digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli media sebesar 96,84% (valid/ layak digunakan); ahli materi sebesar 89,00% (valid/ layak digunakan); skor uji coba pengguna siswa sebesar 89,53% (valid/ layak digunakan); dan uji coba pengguna guru sebesar 86,89% (valid/ layak digunakan). Pada uji coba lapangan, dari hasil pengolahan data Paired Sample T-Test untuk motivasi siswa diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga media presentasi prezi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- (28) Santiana dan Fatimah (2017), mahasiswa Universitas Siliwangi dengan penelitian yang berjudul *Prezi, Cloud-Based Presentation, for Teaching: How is it Interesting?*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa *prezi* adalah alat yang kuat yang menarik perhatian siswa yang menciptakan suasana kelas yang lebih baik dan pengalaman belajar yang bermakna. Di sisi lain, ini mendorong guru untuk memiliki akses internet yang tinggi dan berkreasi membuat presentasi *prezi*.
- (29) Saroha dan Sambolon (2019), mahasiswa Universitas Negeri Medan dengan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa oleh ketiga validasi ahli, diperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 87,10% yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba produk diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil pretes yaitu sebesar 50% pada uji coba terbatas dan 69,23% pada uji coba luas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan.
- (30) Sihombing, dkk (2016), mahasiswa Universitas Riau dengan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Program Prezi Pada Pokok Bahasan Struktur Atom*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil validasi pembelajaran kimia menggunakan program *prezi* memperoleh rata-rata nilai sebesar 86,31% yang menunjukkan bahwa pembelajaran kimia menggunakan program *prezi* yang dikembangkan layak digunakan, artinya pembelajaran kimia menggunakan program *prezi* pada pokok bahasan struktur atom yang dikembangkan, layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- (31) Syafna (2019), mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Seni Rupa Di Kelas XI IPS 1 SMA Abadih Padang*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan media *prezi* dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas

XI IPS 1 SMA Adabiah Padang dan penggunaan media prezi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang.

- (32) Wibowo (2016) dari IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan penelitian yang berjudul *Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop Sebagai Media Pembelajaran di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media presentasi Prezi Desktop belum banyak dikenal oleh dosen di IAIN SMH, proses instalasi aplikasi prezi desktop yang membutuhkan koneksi internet dan akun yang terdaftar pada situs prezi.com, ukuran file yang cukup besar jika dibandingkan dengan media presentasi PowerPoint, tersedia aplikasi prezi desktop versi trial dengan limit waktu 30 hari, bagi yang baru menggunakan prezi desktop butuh kesabaran dalam membuat presentasi karena aplikasi ini agak berbeda dengan media presentasi Power Point.
- (33) Yulistiani, S (2015), mahasiswa Universitas PGRI Semarang yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II*. Berdasarkan hasil dari penelitian, rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 81,83 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas control sebesar 78,6. Pada uji hipotesis, dengan menggunakan uji t pihak kanan, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,86 > 1,67$ , maka  $H_0$  ditolak artinya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantu software prezi dengan pendekatan Kontekstual pada materi bangun ruang sisi datar lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini diperkuat dengan adanya uji ketuntasan individu dan klasikal siswa, untuk kelas eksperimen yang tuntas sebanyak 22 anak dan yang tidak tuntas sebanyak 8 anak dengan ketuntasan klasikal 73,3%.
- (34) Yusny dan Kumita (2016), mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan penelitian yang berjudul *Using Prezi Presentation As Instructional Material in English Grammar Classroom*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa yang terlibat dalam penelitian ini menyukai materi

dan hasil *post-test* menunjukkan peningkatan penguasaan tata bahasa setelah menerima pelajaran tata bahasa yang menggunakan media *prezi*. Di sisi lain, kelas kontrol yang menggunakan papan tulis dan lembar kerja menunjukkan sedikit peningkatan, tetapi siswa tersebut menganggap bahwa metode ini sangat monoton.

- (35) Zulfahriani, dkk (2017), mahasiswa Universitas Riau dengan penelitian yang berjudul *Keefektifan Media Prezi Pada Pembelajaran Bunpou 2 (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat 1 Tahun Ajaran 2016/2017 FKIP Universitas Riau)*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pada pembelajaran Bunpou 2 mahasiswa tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Tingkat prestasi belajar mahasiswa dikelas eksperimen dikategorikan baik (B+) dengan rata-rata 77,19 sedangkan kelas kontrol 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.

Berdasarkan keberhasilan penggunaan media *prezi* pada penelitian yang telah disebutkan, yang menjadi salah satu faktor pendukung bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian mengenai keefektifan penggunaan media *prezi* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Dari beberapa hasil penelitian tersebut, terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaannya terletak pada jenis variabel penelitian, mata pelajaran, materi, kelas, dan populasi yang diteliti. Persamaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media *prezi*.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Penggunaan media dapat membangun motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga dapat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat bantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa. Selain itu, penyampaian isi materi dengan menggunakan media dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Terkait pada pembelajaran matematika, media pembelajaran sangat berfungsi dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak yaitu konsep yang sederhana sampai dengan konsep yang kompleks. Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat tersampaikan dengan baik oleh siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memancing perhatian siswa dalam belajar matematika agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran pada pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat penting. Dengan menggunakan media berbasis teknologi diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah media prezi.

Media prezi adalah media yang digunakan untuk presentasi yang memiliki keunggulan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memfokuskan siswa terhadap materi. Selain itu, media prezi juga dapat menyajikan gambar, teks, audio, dan video. Prezi dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran matematika. Prezi digunakan untuk membuat animasi yang sesuai dengan konsep materi yang akan diajarkan. Selain itu, prezi digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, agar siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan

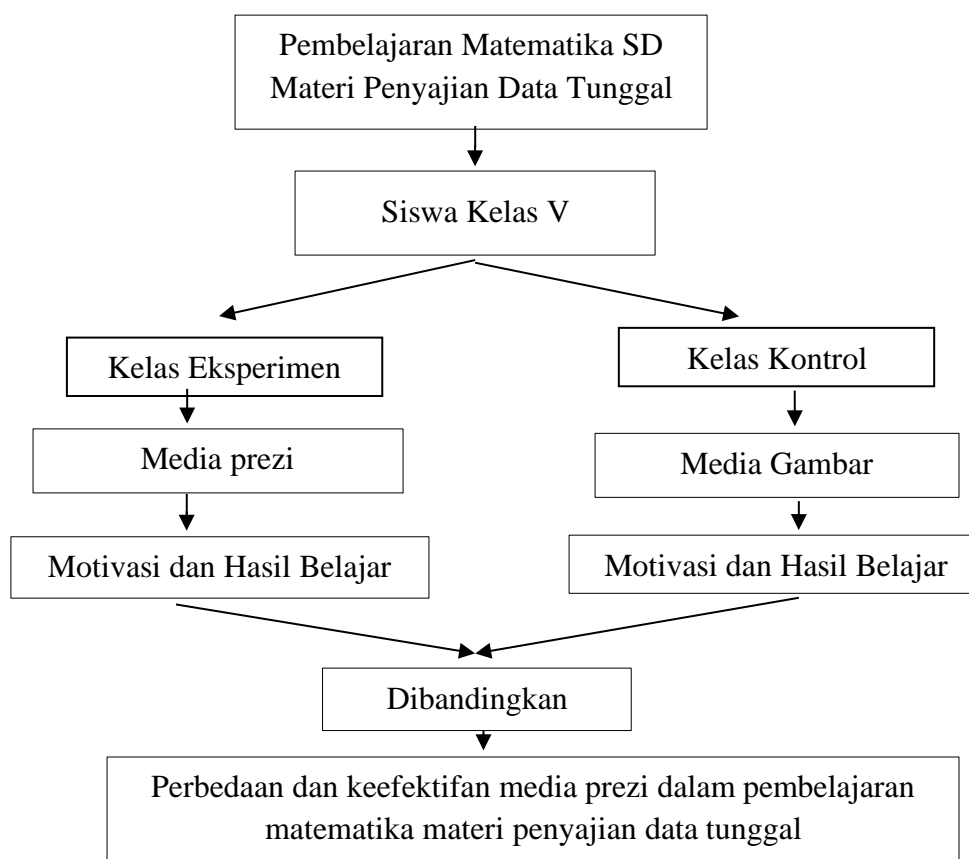


penggunaan prezi sebagai media pembelajaran matematika, siswa mampu memahami konsep materi yang diajarkan, serta meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi merupakan daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Jika siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, maka hasil belajar tidak akan mencapai dengan maksimal. Dengan adanya motivasi yang ada pada diri siswa tentu dapat membuat siswa menjadi fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik tentunya dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, dengan menggunakan media prezi dapat menarik perhatian siswa dan motivasi belajar siswa meningkat, kemudian dapat memudahkan dalam memahami materi penyajian data tunggal sehingga hasil belajar siswa optimal. Berbeda dengan yang menggunakan media gambar dua dimensi siswa cenderung kurang meningkatkan motivasi belajar siswa dan kurang dalam memahami materi pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa penggunaan dalam media prezi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Peneliti akan menguji keefektifan media pembelajaran prezi pada kelas eksperimen dan yang hanya menggunakan media gambar pada kelas kontrol. Peneliti dapat mengetahui perbedaan antara motivasi dan hasil belajar diantara kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda tersebut. Adanya perbedaan motivasi dan hasil belajar yang ditunjukkan itu diharapkan dapat memberi masukan bagi guru tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran prezi dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi penyajian data tunggal.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan pada bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 23 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017: 99) menyatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pada penelitian ini diharapkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sehingga diketahui terdapat perbedaan antara motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal yang menggunakan media pembelajaran prezi pada siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal dengan yang menggunakan media gambar.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>01</sub>: Tidak terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal yang menggunakan media prezi dengan media gambar.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H<sub>a1</sub>: Terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal yang menggunakan media prezi dengan media gambar.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

H<sub>02</sub>: Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal yang menggunakan media prezi dengan media gambar.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

H<sub>a2</sub>: Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal yang menggunakan media prezi dengan media gambar.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

H<sub>03</sub>: Penggunaan media pembelajaran prezi tidak lebih efektif daripada media gambar terhadap motivasi belajar siswa materi penyajian data tunggal.

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

H<sub>a3</sub>: Penggunaan media pembelajaran prezi lebih efektif daripada dengan media gambar terhadap motivasi belajar siswa materi penyajian data tunggal.

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

H<sub>04</sub>: Penggunaan media pembelajaran prezi tidak lebih efektif daripada dengan media gambar terhadap hasil belajar siswa materi penyajian data tunggal.

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

H<sub>a4</sub>: Penggunaan media pembelajaran prezi lebih efektif daripada dengan media gambar terhadap hasil belajar siswa materi penyajian data tunggal.

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

## **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 bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti lanjutan. Berikut uraiannya: Penjelasan lengkapnya sebagai berikut:

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal menggunakan media prezi pada siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran prezi dengan motivasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar. Oleh karena itu, berdasarkan data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada siswa kelas V pembelajaran matematika yang proses belajarnya menggunakan media pembelajaran prezi lebih tinggi dari pada proses belajar yang menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3.971 > 2,010$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media prezi dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada siswa

kelas V pembelajaran matematika yang menggunakan media prezi lebih tinggi daripada menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.497 > 2,010$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).

- (3) Media pembelajaran prezi efektif terhadap motivasi siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran prezi dapat mengefektifkan motivasi belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5.940 > 1,710$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).
- (4) Media pembelajaran prezi efektif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran media prezi mampu mengefektifkan hasil belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6.117 > 1,710$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, yaitu media pembelajaran prezi efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal, sehingga disarankan:

### 5.2.1 Bagi Guru

Guru hendaknya mulai menerapkan media pembelajaran prezi agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi penyajian data tunggal. Sementara itu, untuk mendapatkan motivasi dan hasil belajar yang lebih maksimal dalam penggunaan media pembelajaran prezi, guru disarankan untuk:

- (1) Guru harus memperluas dan mempelajari informasi tentang media prezi, sehingga guru dapat membuat media prezi untuk diterapkan dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan.

- (2) Sebelum menggunakan media prezium dalam pembelajaran secara langsung dan pembelajaran secara daring, sebaiknya guru merencanakan atau mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.
- (3) Memberikan penguatan positif ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa akan lebih giat dan termotivasi dalam kegiatan belajarnya baik di rumah maupun di sekolah.
- (4) Guru hendaknya selalu berupaya meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran, agar hasil belajar matematika siswa dapat meningkat. Pada penelitian ini, indikator terendah motivasi belajar yang perlu ditingkatkan adalah "penyelesaian tugas/PR". Pada indikator penyelesaian tugas/PR, siswa cenderung kurang semangat dalam menyelesaikan tugas/PR yang diberikan. Oleh karena itu, guru sebaiknya memotivasi siswa bahwa pentingnya untuk mengerjakan tugas/PR dan membiasakan siswa untuk bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas/PR dalam pembelajaran.

### **5.2.2 Bagi Siswa**

Agar penggunaan media prezium dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka siswa disarankan untuk memperhatikan dan mendengarkan guru dengan sungguh-sungguh dalam menjelaskan materi, siswa harus menjaga sikap antara lain tidak berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung, kemudian siswa perlu mencatat materi yang telah disampaikan oleh guru melalui media prezium sehingga siswa tidak mudah lupa dan mudah memahami materi.

### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran prezium efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal, oleh karena itu pihak sekolah disarankan untuk memberikan motivasi dan sosialisasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif salah satunya media prezium dalam proses pembelajaran agar guru mengetahui bahwa media prezium dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, selain itu sekolah disarankan untuk memberikan fasilitas dan

kelengkapan sarana prasarana yang mendukung baik LCD maupun komputer untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media prezi.

#### **5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media prezi lebih efektif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Langgen Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Dibuktikan dengan hasil penghitungan hasil uji hipotesis menggunakan *One Simple T-Test* melalui program SPSS versi 22, yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,117 > 1,710$ ) yang berarti media prezi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi peneliti lanjutan disarankan untuk menunjukkan media-media lain yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga akan banyak media-media yang dapat mengefektifkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Selain itu, bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian tentang media prezi dengan menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengkaji lebih dalam berkaitan dengan media prezi dengan melihat kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada media prezi. Selain itu, peneliti lanjutan perlu mengkaji atau menggali lebih dalam informasi terkait media prezi agar hasil penelitian semakin lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B.A., & Arief, S. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Prezi, Teman Sebaya, Dan Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2): 667-678. Tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/13669> (diunduh 4 Juli 2020).
- Alfiah, T. 2017. Efektivitas Multimedia Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang di MAN Salatiga. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Tersedia di <https://lib.unnes.ac.id/30502/> (diunduh 21 Januari 2020).
- Alviyaturrohmah, Saluky, & Muchyidin, A. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dengan *Software Prezi* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurna Teknik Teknologi Informasi*, 2(1). Tersedia di <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/itej/article/view/2672> (diunduh 4 Juli 2020).
- Argarini, D.F., & Sulistyorini, Y. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Pada Mata kuliah Analisis Vektor. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2): 209-222. Tersedia di <http://www.kalamatika.matematikauhamka.com/index.php/kmk/article/view/180> (diunduh 21 Januari 2020).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamar Ma'mur. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Besral. 2010. *Pengembangan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Chou, P.N., Chang, C.C., & Lu, P.F. 2015. Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance. *Jurnal Komputer Dan Pendidikan*, 91: 73-82. Tersedia di <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131515300695> (diunduh 21 Januari 2020).
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dianta, N., & Supraptono, E. 2016. Penerapan SFAE Berbantu Prezi Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Siswa Dalam Mengoperasikan Software Spreadsheet. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*,



1(5): 1-7. Tersedia di <http://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/635> (diunduh 21 Juli 2020).

Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Febrianto, Rais, M., & Nurmila. 2016. 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*, 2(1):47-56. Tersedia di <https://www.ojs.unm.ac.id/ptp/article/view/5185> (diunduh 17 Januari 2020).

Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disetasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hakim, A.R., & Windayana, H. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2). Tersedia di <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2827> (diunduh 4 Juli 2020).

Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamzah, A. & Muhlirarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Handayani, D.P., Zainul, R., & Azra, F. 2018. Pengembangan Multimedia Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Kelas X IPA Di SMAN 1 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Tersedia di <https://osf.io/preprints/inarxiv/yqpcm> (diunduh 4 Juli 2020).

Hidayati, A.N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3): 659-665. Tersedia di <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/16081> (diunduh 21 Januari 2020).

Kartikasari, G. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo*, 16(1): 59-77. Tersedia di <http://103.106.116.16/index.php/dinamika/article/view/139> (diunduh 17 Januari 2020).

Kurniadi, D. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran Pair Check Berbantuan Aplikasi Prezi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

- Siswa pada Materi Segitiga Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan*. Tersedia di <https://lib.unnes.ac.id/21536/> (diunduh 21 Januari 2020).
- Mardiansyah, M.S., & Basri, M. 2017. Pengaruh Media Presentasi Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 5(2). Tersedia di <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/11970>. (Diunduh 21 Januari 2020).
- Moulton, S.T., Türkay, S., & Kosslyn, S.M. 2017. Does a Presentation's Medium Affect its Message? PowerPoint, Prezi, and Oral Presentations. 12(7). Tersedia di <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0178774>. (Diunduh 21 Januari 2020).
- Mudlofir, A. & Rusydiyah, E. F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Muhsetyo, G., dkk. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munib, A., Budiyono., & Suryana, S. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Nirfayanti, & Syamsuriyawati. 2019. Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2): 87-96. Tersedia di <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/748> (diunduh 4 Juli 2020).
- Nugraha, C. 2017. Penggunaan Media Visual Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Media Promosi *Indoor* Di Kelas XII DKV SMK Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Seni*. Tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/8251> (diunduh 4 Juli 2020).
- Nurchahyo, Y.T. 2015. Keefektifan Penggunaan *Prezi Zoom* Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman Di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo. *Jurnal Mahasiswa UNY*. Tersedia di <https://core.ac.uk/reader/33513680> (diunduh 4 Juli 2020).
- Pardede, K., & Napitupulu, E. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa SMA Negeri 1 Sunggal. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1): 54-67. Tersedia di <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/5005> (diunduh 3 Juli 2020).
- Paseleng, M.C., & Arfiyani, R. 2015. Pengimplementasian Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2): 131-149. Tersedia di <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/22> (diunduh 4 Juli 2020).
- Putra, A.A.D. 2018. Penggunaan Media Presentasi Berbasis Software Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Warugunung 1 Karangpilang Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9): 1621-1633. Tersedia di <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/24342> (diunduh 4 Juli 2020).
- Putri, C., & Ngesti, R. 2016. Penggunaan Media *Mind Map* Dengan Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1). Tersedia di <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3433> (diunduh 4 Juli 2020).
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: Media Kom.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, H.A., Asrowi, A., & Akhyar, M. 2018. Development of Learning Media Based on Prezi on Sociology Subject at 11th Grade of Social Program. *Jurnal Pemahaman Multikultural dan Multireligius*, 5(4): 442-452. Tersedia di <http://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/426> (diunduh 29 Juni 2020).
- Rais, M. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep. *Jurnal Mekom*, 2(1) : 10-24. Tersedia di <https://ojs.unm.ac.id/mkpk/article/view/2576> (diunduh 4 Juli 2020).
- Retnawati, Y., Rasiman, & Handayani, D.E. 2018. Keefektifan Model Problem Solving dengan Media Prezi terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, 2(4): 365-372. Tersedia di <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/10687> (diunduh 7 Januari 2020)
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'I, A., & Anni, A.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rohiman, Anggoro, B.S. 2019. Penggunaan Prezi Untuk Media Pembelajaran Materi Fungsi. *Jurnal Matematika*, 2(1): 23-32. Tersedia di <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/3312> (diunduh 5 Juli 2020).

- Rusmana, I.M. 2015. Efektifitas Penggunaan Media ICT Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3): 198-205. Tersedia di <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/102> (diunduh 1 Juli 2020).
- Rusyfan, Z. 2016. *PREZI Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Bandung.
- Saputri, I.J., Irafahmi, D.T., & Sumadi. (2015). Media Presentasi *Prezi* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*. Tersedia di <http://journal.um.ac.id/index.php/jabe/article/view/6075> (diunduh 16 Januari 2020).
- Santiana, S. & Fatimah, A.S. 2017. *Prezi, Cloud-Based Presentation, for Teaching: How is it Interesting?*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, Sastra Dan Budaya*, 2(2): 445-456. Tersedia di <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/edulite/article/view/1196> (diunduh 1 Juli 2020).
- Saroha, E., & Simbolon, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan PGSD*, 9(4): 400-407. Tersedia di <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school/article/view/16220> (diunduh 4 Juli 2020).
- Setijowati, U. 2017. *Strategi Pembelajaran SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Sihombing, N., Holiwarni, B., & Susilawati, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Program *Prezi* Pada Pokok Bahasan Struktur Atom. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 3(2): 1-9. Tersedia di <https://www.neliti.com/publications/205899/pengembangan-media-pembelejaran-kimia-menggunakan-program-prezi-pada-pokok-bahas> (diunduh 4 Juli 2020).
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafna, P.T. 2019. Penggunaan Media *Prezi* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Seni Rupa Di Kelas XI IPS 1 SMA Abadih Padang. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Tersedia di <http://103.216.87.80/index.php/serupa/article/view/105425> (diunduh 4 Juli 2020).

- Thoifah, P. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wibowo, E.W. 2016. Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop Sebagai Media Pembelajaran di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan*, 8(2): 147-159. Tersedia di <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/153> (diunduh 4 Juli 2020).
- Widoyoko, Eko Putro. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Yonny, A, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia
- Yulistiani, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu *Software Prezi* Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1): 84-93. Tersedia di <http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/view/1413> (diunduh 17 Januari 2020).
- Yusny, R. & Kumita, D.N. 2016. Using Prezi Presentation As Instructional Material in English Grammar Classroom. *Jurnal Bahasa, Pendidikan, Dan Humaniora*, 3(2): 105-118. Tersedia di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/englisia/article/view/995> (diunduh 3 Juli 2020).
- Zulfahriani, M., Rahayu, N., & Isnaini, Z.L. 2017. Keefektifan Media Prezi Pada Pembelajaran *Bunpou 2* (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat 1 Tahun Ajaran 2016/2017 FKIP Universitas Riau. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Tersedia di <https://www.neliti.com/publications/200426/keefektifan-media-prezi-pada-pembelajaran-bunpou-2-penelitian-eksperimen-terhada> (diunduh 1 Juli 2020).