

## THE EFFECTIVENESS OF PREZI MEDIA FOR HISTORY LEARNING OF THE ELEVENTH GRADE

Shintya Elisva<sup>a</sup>, Nurul Umamah<sup>b</sup>, Sumardi<sup>c</sup>

<sup>a</sup>History Education, University of Jember. [tyashintya030@gmail.com](mailto:tyashintya030@gmail.com)

<sup>b</sup>History Education, University of Jember. [nurul70@unej.fkip](mailto:nurul70@unej.fkip)

<sup>c</sup>History Education, University of Jember. [sumardi.fkip@unej.ac.i](mailto:sumardi.fkip@unej.ac.i)

### Abstract

*Information technology-based learning and communication are the main needs of students in the era of the Industrial Revolution 4.0. Then, in order to deal with society 5.0, the use of ICT-based learning media is important. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Prezi media on class XI in history learning. Subject this type of research is experimental research with the formula of one group pretest-posttest design. Data collection techniques used were observation, questionnaires, interviews and tests. Product effectiveness can be seen from the gain score. The effectiveness result of Prezi utilization in small groups is 0.6% means with moderate qualifications and large groups of 0.73% means with high qualifications. Based on the results obtained, Prezi media can be engaged as learning media in schools for students.*

*Keywords: Effectiveness, Prezi, History Learning*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan kebutuhan utama peserta didik di era Revolusi Industri 4.0. Selanjutnya untuk menghadapi *society* 5.0, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi hal yang penting, karena peserta didik sebagai pusat peradaban teknologi. Pada era Revolusi Industri 4.0, teknologi digunakan sebagai basis dari bidang pendidikan (Risdianto, 2019). Pembelajaran berbasis teknologi perlu diterapkan, untuk memenuhi kebutuhan peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurikulum 2013, bila ditelaah telah disesuaikan dengan karakteristik gen Z, antara lain: *digitalnavites*, *screenteers*, *gamers*, *zeds*, cerdas teknologi, terhubung dalam kehidupan diplanet bumi, pengubah dunia dan “mengikuti kata hati”, maka perlu dirancang pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Umamah, 2017). Desain pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kebutuhan dan memenuhi hasrat belajarnya.

Pada konteks pembelajaran sejarah, desain pembelajaran sejarah yang dirancang pendidik harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengambil makna dari peristiwa sejarah (Umamah, 2014). Penting mengambil makna, karena pembelajaran sejarah dapat mengembangkan berbagai potensi dasar peserta didik seperti nilai-nilai kearifan, watak dan kepribadian (Hassan, 1998; Isjoni, 2007; Alfian, 2007; Kochar, 2008; Sapriya, 2009). Pembelajaran sejarah yang ideal memfasilitasi peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Na'im, dkk, 2017; Suyono, 2013:14). Pendidik harus mendesain pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik agar lebih kompeten (Umamah, 2015). Pembelajaran sejarah yang inovatif dan kreatif, selain dapat meningkatkan profesionalisme pendidik juga dapat mengembangkan kompetensi peserta didik terkait dengan materi sejarah.

Keterampilan abad 21 yang dikenal dengan 4C (*Communication, collaboration, critical thinking and problem solving*, dan *creativity and innovation*) mutlak diperlukan pada era Revolusi Industri 4.0 (Zuhri, 2017). Selain itu keterampilan 4C erat kaitannya dengan kurikulum 2013. Adanya keterampilan tersebut menjadi sebuah tuntutan dalam pembelajaran sejarah. Pendidik sebagai *agent of change*, harus dapat mengikuti perkembangan teknologi, dan mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Umamah, 2015). Salah satunya dengan mengoptimalkan pembelajaran sejarah dengan

menggunakan media pembelajaran yang dapat mengkomunikasikan materi. Sehingga, tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai.

Belajar sejarah banyak mempelajari mengenai peristiwa masa lampau. Peserta didik tidak akan dapat membangun pengetahuannya mengenai peristiwa sejarah yang hanya diceritakan oleh pendidik (Umamah, 2014). Langkah untuk membangun kemampuan peserta didik adalah dengan dapat menghadirkan peristiwa sejarah pada masa lampau agar peserta didik dapat menghayati serta memaknainya (Umamah, 2018). Akan tetapi, menghadirkan peristiwa sejarah dalam pembelajaran sejarah tidaklah mungkin dapat dilakukan, karena peristiwa sejarah bersifat (*einmalig*) yaitu sekali terjadi dan tidak dapat diulang kembali. Solusi untuk pendidik agar tetap dapat menghadirkan peristiwa sejarah dihadapan peserta didik adalah dengan menggunakan media.

Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah (Fitrianingtyas dkk, 2019; Imansari dkk, 2019; Khoirunnisa dkk, 2019). Selain itu, media pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar (Umamah, 2017; Agustien dkk, 2018; Wulandari dkk, 2018; Suliningsih dkk, 2018; Puji & Umamah, 2018). Penelitian tersebut menunjukkan media efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat membangun pengetahuan terkait dengan fakta sejarah melalui apa yang mereka lihat dan dengar sehingga dapat menghayati dan memaknainya.

Permasalahan yang diperoleh dari observasi awal yang dilakukan di tiga sekolah yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Rambipuji melalui analisis performansi dengan menggunakan cara menyebar angket yang mengadaptasi dari Umamah (2014:13), fakta terkait permasalahan pembelajaran sejarah adalah pengimplementasian media hanya 25%, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran karena lebih sering dijelaskan tanpa menggunakan media apapun. Hasil analisis kebutuhan (*need Assessment*) peserta didik di SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Rambipuji, menunjukkan pada usia remaja 16-17 tahun cenderung lebih senang belajar dengan memanfaatkan visual-auditori.

Alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan media yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Media yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik adalah media yang bersifat visual-auditori

yakni merupakan media yang memiliki kemampuan untuk memproyeksikan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar. Contoh dari media ini adalah film, video, web interaktif, *slide*, dan sebagainya. Berdasarkan macam-macam dari contoh media tersebut, alternatif dari kebutuhan akan media tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk Prezi.

Desain Prezi adalah multimedia (White, 2011; Brock, 2013), sehingga dapat menggabungkan teks, *chart*, grafik, gambar maupun video. Prezi dapat mengelompokkan konten dan mengurutkannya sehingga dalam presentasi Prezi dapat menunjukkan lebih jelas interkoneksi dan hubungan dalam konten (Harris, 2011; Lorang, 2010; Manning et al., 2011; Russel, 2012). Implikasi media Prezi bagi pendidik adalah media yang menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik, peta pikiran yang dapat disajikan menggunakan Prezi menciptakan gambaran materi pembelajaran secara konkret, yang dapat membantu pembelajaran (Duffy et al, 2015). Hal ini sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik terbantu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dengan mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran dengan media Prezi.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan produk Media Prezi yang efektif digunakan pada pembelajaran sejarah SMA Kelas XI. Adapun asumsi dalam penelitian ini, yakni efektivitas penggunaan media Prezi pada pembelajaran sejarah SMA Kelas XI. Adapun beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran ini, antara lain: (1) media Prezi efektif digunakan pada mata pelajaran sejarah. Peserta didik juga dapat menambah pengetahuan mengenai materi “Peristiwa Proklamasi dan Maknanya bagi kehidupan Bangsa Indonesia”; (2) media Prezi didesain dan disusun secara sistematis untuk membantu pendidik dan peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pola *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan cara observasi, kuesioner, wawancara, dan tes. Subjek penelitian ini terdiri dari 1 pendidik mata pelajaran sejarah dan 30 peserta didik kelas XI di salah satu SMA Negeri di Kabupaten Jember. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendefinisikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sesuai

hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media Prezi sebagai media pembelajaran.

Efektivitas media Prezi, menggunakan analisis nilai *N-gain* ternormalisasi. Perhitungan ini bertujuan untuk menentukan efektivitas media Prezi berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Menurut Hake (dalam Meltzer, 2002) rumus *N-gain* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$n\text{-gain} = \frac{(\text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test})}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pre test})}$$

Keterangan:

n-gain = Nilai *gain* ternormalisasi

Tabel 1. Kriteria *N-Gain*

Rentang Gain Ternormalisasi	Kriteria
$\langle g \rangle < 0,30$	Rendah
$0,70 > \langle g \rangle \geq 0,30$	Sedang
$\langle g \rangle \geq 0,70$	Tinggi

(Sumber: Hake, 1999)

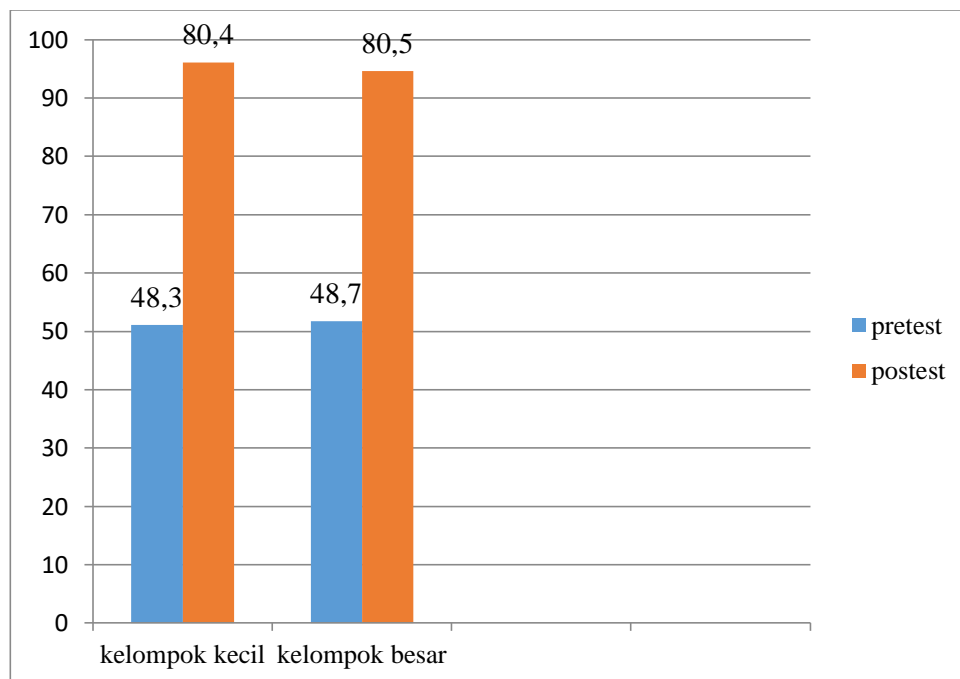
## HASIL PENELITIAN

Efektivitas media Prezi dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Materi yang digunakan dalam media Prezi ini adalah Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran sejarah Indonesia dalam kurikulum 2013 yaitu KD kelas XI 3.7 yang berbunyi “Menganalisis Peristiwa Proklamasi dan Maknanya bagi Kehidupan Sosial, Budaya, Ekonomi, Politik dan Pendidikan Bangsa Indonesia”. Media Prezi dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah karena telah melalui tahap uji produk.

Tahap uji coba produk yang dilakukan meliputi uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba pengguna dilakukan kepada pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui kualitas media Prezi berdasarkan kriteria kelayakan produk diperoleh sebesar 88% dari pendidik dan 89% dari peserta didik

artinya produk sangat baik dan tidak perlu revisi. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar digunakan untuk mengetahui efektivitas media Prezi.

Hasil penelitian mengenai keefektivan media Prezi ditunjukkan dengan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji coba tersebut dihasilkan dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada uji coba kelompok besar dan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil rata-rata *pre-test* dan *post test* Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* uji coba kelompok kecil akan digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas media Prezi. Tingkat efektivitas tersebut dapat diketahui dengan menggunakan rumus *gain* ternormalisasi dimana terdapat selisih antara nilai *post-test* dan nilai *pre-test*. Berikut merupakan rumus yang digunakan.

$$N\text{-gain} = \frac{(\text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test})}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pre test})}$$

$$N - \text{gain} = \frac{(965 - 580)}{(1200 - 580)} = \frac{385}{620} = 0,6$$

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rumus diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat efektivitas produk adalah 0,6. Jika dimasukkan dalam tabel kriteria *N-gain*, maka produk termasuk dalam kualifikasi sedang untuk keefektivasannya.

Hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* uji coba kelompok besar akan digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas media Prezi. Tingkat efektivitas tersebut dapat diketahui dengan menggunakan rumus *gain* ternormalisasi yang terdapat selisih antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Berikut rumus yang digunakan.

$$N\text{-gain} = \frac{(\text{Nilai Post-test} - \text{Nilai Pre-test})}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pre-test})}$$

$$N - \text{gain} = \frac{(2540 - 1240)}{(3000 - 1240)} = \frac{1300}{1760} = 0,73$$

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rumus diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat efektivitas produk adalah 0,73. Jika di masukan dalam tabel kriteria *N-gain*, maka produk termasuk dalam kualifikasi tinggi untuk keefektivasannya.

Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa Media Prezi ini telah dinyatakan efektif digunakan pada pembelajaran Sejarah. Beberapa penelitian yang relevan menyatakan bahwa ada nilai positif dari produk yang dikembangkan. Manfaat utama dari Prezi yang diidentifikasi berdasarkan hasil penelitian oleh Duffy et al dan Alfred Lam (2015) dan penggunaan Prezi menarik untuk pembelajaran dan Prezi dapat meningkatkan minat peserta didik. Prezi efektif sebagai alat belajar karena kemudahan menyampaikan informasi dan gaya desain presentasi yang menarik (Raihana, 2017; Akgun, 2016; Strasser, 2014; Bender, 2012; Kiss, 2009) . Hal ini memungkinkan prezi menjadi sumber belajar yang dapat memberi pemahaman terhadap siswa tanpa adanya pendidik.

Keefektivitan Media pembelajaran Prezi dapat diketahui melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Prezi. Menurut (Slavin, 2009) mengemukakan empat indikator efektivitas pembelajaran yaitu antara lain: a) mutu pengajaran; b) tingkat pengajaran yang tepat; c) intensif dan; d) waktu.

Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses hingga hasil pembelajaran, proses pembelajaran dapat dilihat dari kesesuaian aktivitas pendidik dan peserta didik dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat ketuntasan belajar peserta didik. Menurut Suryosubroto (2009) belajar dikatakan tuntas

apabila terdapat minimal 85% peserta didik yang mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Prezi dikatakan tuntas. Hal tersebut dapat diketahui melalui nilai *post-test* yang diperoleh peserta didik tidak ada yang memperoleh nilai dibawah 75 yang merupakan kriteria ketuntasan minimal yang ada di sekolah yang diujicobakan produk oleh peneliti. Berdasarkan pemerolehan nilai yang didapat peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa media Prezi efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian efektivitas media Prezi, maka dapat diambil kesimpulan penggunaan media Prezi efektif digunakan untuk pembelajaran. Efektivitas media Prezi dapat dilihat dari persentase yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh efektivitas produk yang dilihat dari perolehan *gain* ternormalisasi sebesar 0,6 dengan kualifikasi memiliki efektivitas sedang dan pada uji kelompok besar efektivitas produk yang dilihat dari perolehan *gain* ternormalisasi sebesar 0,73 dengan kualifikasi memiliki efektivitas tinggi.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Shintya Elisva sebagai penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dr. Nurul Umamah, M.Pd. dan Dr. Sumardi, M.Hum., yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan dan saran dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu penulis dan memberikan semangat serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akgun, O.E. 2016. Effects of Lectures with PowerPoint or Prezi Presentations on Cognitive Load, Recall, and Conceptual Learning. *Internasional Online Journal of Education Sciences*. 8(3).1-11.
- Alfred Lam. 2014. Evaluating the Effectiveness of Prezi in Higher Education. *Journal of Medical Imaging and Radiance Sciences*. 45.
- .



- Bender, C. 2011. Using Prezi To Motivate Middle School Science Students. *I-manager's Journal on School Educational Technology*. 71:3.
- Brock, S. 2013. A Tale of Two Cultures: Cross Cultural Comparison in Learning the Prezi Presentation Software Tool in the US and Norway. *Journal of Information Technology Education*. 12.
- Duffy, dkk. 2015. Experiences of Using Prezi on Psychiatry Teaching. *Journal*. 39(6).
- Fitrieningtiyas, dkk. 2019. Gooegle Classroom: As a Media of Learning History. *IOP Conference Series: Earth and Enviromental Science*. 243, 1:012156.
- Hake, Richard R. 1999. AnalyzingChange/Gain scores. [On-Line]. Diakses dari [www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf](http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf) pada tanggal 8 Maret 2019, Jam 12.58 WIB.
- Harris, D. 2011. Presentation software: Pedagogical constraints and potentials. *Journal of the Hospitality*. 10(1), 72-84.
- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatn Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. 5 (1).
- Imansari, dkk. 2019. The Usage of E-Bookas Learning Media Through The Sigil Application in History. *IOP Conference Series: Earth and Enviromental Science*. 243, 1:01255.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Kevin YEE. 2010. PREZI: A Different Way to Present. *Turkish Online Journal of Distance Education*. 11(4).
- Khoirunnisa, dkk. 2019. Edmodo As a Media for History Learning in the Digital Era. *IOP Conference Series: Earth and Enviromental Science*. 243, 1:012087.
- Kiss, G. 2016. Ms Power Point vs Prezi in Higher Education. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 3(15).
- Kochar, K. S. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Lorang, T. 2010. Prezi versus PowerPoint. Retrieved on March 03, 2019, from <http://imagemediapartners.blogspot.com/2010/03/prezi-versus-powerpoint.html>.
- Manning, et al. 2011. A tech tools for teachers, by teachers: Bridging teachers and students. *Wisconsin English Journal*. 53(1), 24-28.
- Na'im, M., dan Sumardi. 2017. The Development of Digital Module Through eXe Application Based to Improve Learners Attraction and Learning Outcomes of Indonesia

- History. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4(7).
- Nicole L.White. 2011. *Prezi vs. PowerPoint: Finding the right tool for the job*. State University of New York Institute of Technology: Utica NY.
- Puji & Umamah. 2018. Edmodo Multimedia: Supporting Technology for Media Learning at Higher Education. *Internasional Journal of English Literature and Social Science (IJELS)*. 3(1).
- Agustien, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kela X IPS. *Jurnal Edukasi*. Jember: Universitas Jember.
- Russel, A. 2012. Mastering Prezi For Business Presentation Brimingham. *Jurnal*. UK : Packt Publishing Ltd.
- Siahaan, M. S. 2012. *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Fisika*. Prosiding Seminar Nasional Fisika:Universitas Sriwijaya.
- Simanjuntak, D. 2013. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendiidkan Penabur*. 12:21.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Sardiman. 2004. *Memahami Sejarah*. Yogyakarta. Bigraf Publishing.
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah Di Sekolah dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. 7(1).
- Umamah, N. 2014. Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah. *Prosiding: Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah ditengah Perubahan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Umamah, N. 2014. *Perencanaan pembelajaran*. Jember: Universitas Jember.
- Umamah, N. 2015. Teachers, Inovative, Instructional Design and a Good Character in Information Era. *Proceeding of Internasional Seminar Education for Nation Character Building*. Tulungagung: STKIP PGRI Tulungagung.
- Umamah, N. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual VCD Terhadap Ketuntasan Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 2 Jember. *Pancaran Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.
- Umamah, N. 2018. *Perencanaan pembelajaran*. Jember: Universitas Jember.

- Wulandari, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Zuhri, M. 2017. *Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Pembuatan Film Pendek pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2016/2017*. Naskah *Best Practice* Olimpiade Guru Nasional 2017.