



**PENGEMBANGAN MEDIA PREZI DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL ASSURE PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH  
INDONESIA SMA  
KELAS XI**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Shintya Elisva**  
**150210302085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA PREZI DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL ASSURE PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH  
INDONESIA SMA  
KELAS XI**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

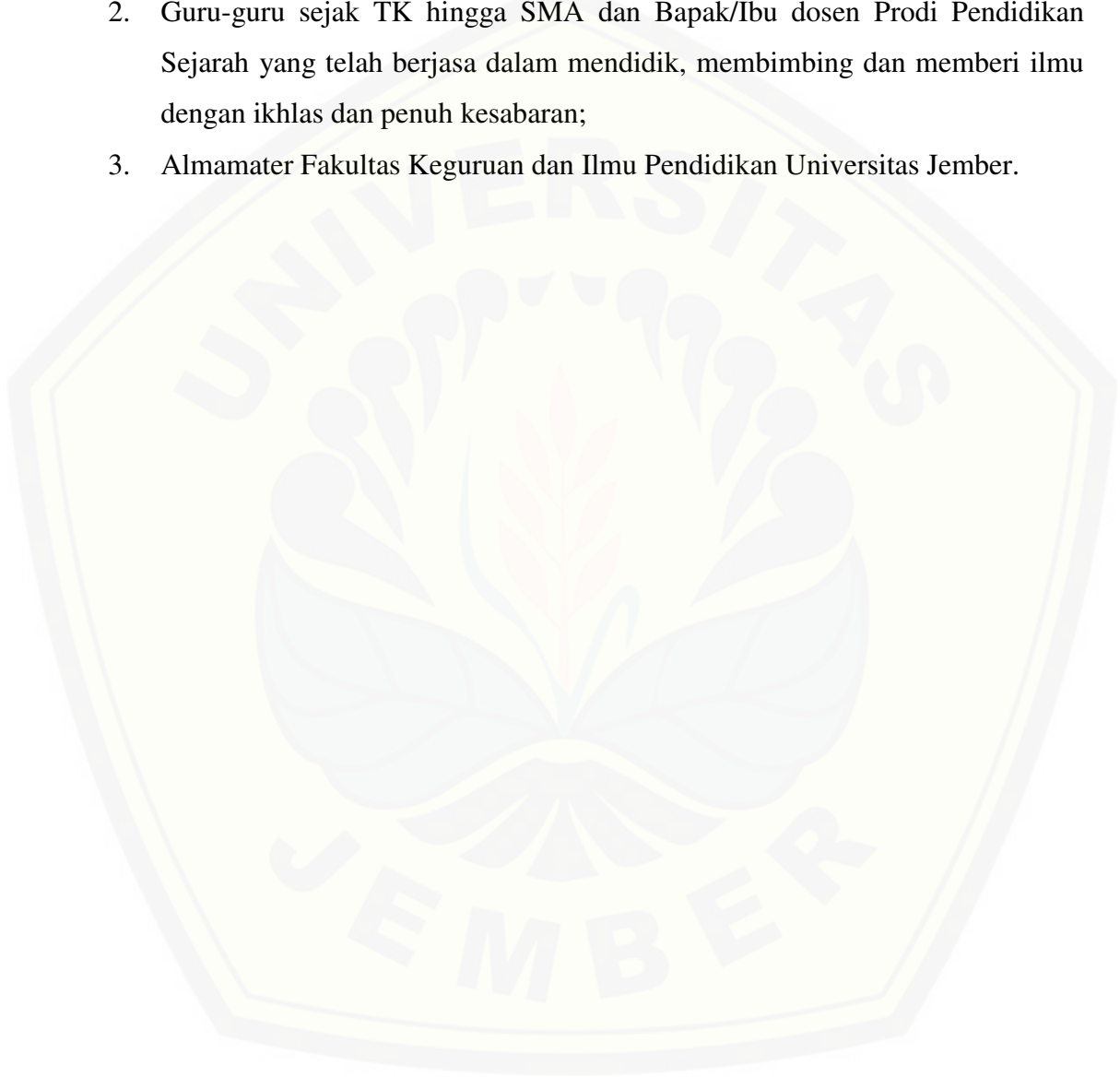
Oleh  
**Shintya Elisva**  
**150210302085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ibu Karsiatin dan Bapak Wadiono yang senantiasa mendoakan, memotivasi serta memberi kepercayaan dan pengorbanan yang tak terhingga selama ini;
2. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing dan memberi ilmu dengan ikhlas dan penuh kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



**MOTTO**

"Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut  
untuk kebaikan dirinya sendiri"

(terjemahan Surat Al-Ankabut ayat 6)<sup>1)</sup>



---

<sup>1)</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. Al Quran dan Terjemahannya. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Shintya Elisva

NIM : 150210302085

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Prezi dengan Menggunakan Model ASSURE pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Kelas XI” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diujikan di instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 Maret 2019

Yang menyatakan,

Shintya Elisva  
150210302085

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PREZI DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL ASSURE PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH  
INDONESIA SMA  
KELAS XI**

Oleh

**Shintya Elisva  
150210302085**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nurul Umamah, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Sumardi, M.Hum

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “ Pengembangan Media Prezi dengan Menggunakan Model ASSURE pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Kelas XI” telah diuji dan disahkan pada:

Hari/tanggal : Selasa/19 Maret 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

**Dr. Nurul Umamah, M.Pd**  
NIP 19690204 199303 2 008

**Dr. Sumardi, M.Hum**  
NIP 19600518 198902 1 001

Anggota I,

Anggota II,

**Dr. Mohammad Na'im, M.Pd**  
NIP 19660328 200012 1 001

**Drs. Marjono, M.Hum**  
NIP 19600442 2198802 1 001

Mengesahkan

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D**  
NIP 19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Prezi dengan Menggunakan Model ASSURE pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Kelas XI**; Shintya Elisva, 150210302085; 2019; xix + 100 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah berupa media pembelajaran. Media merupakan pembawa informasi/pesan dari pemberi/pendidik ke penerima/peserta didik. Pada pembelajaran sejarah, media sangat cocok untuk digunakan sebagai alat bantu maupun sumber belajar karena media dapat memproyeksikan peristiwa masa lampau dan dihadirkan di masa kini sebagai bahan belajar. Namun, berdasarkan penelitian pendahuluan di SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Rambipuji, permasalahan yang ditemukan adalah penggunaan media masih sangat minim yakni 25%, karena penggunaan sumber belajar lain selain buku dan LKS hanya memperoleh persentase 16%. Pembelajaran di ketiga sekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar konvensional seperti buku dan LKS. Dari permasalahan yang ditemukan, maka muncul kebutuhan akan media pembelajaran sebagai media dan sumber belajar.

Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang tentunya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan penelitian pendahuluan, di tiga SMA yang diteliti menunjukkan data peserta didik memiliki motivasi rendah terhadap pembelajaran sejarah sebesar 4,88% dan hasil data gaya belajar sebesar 57,17% visual, 33,37% auditori, dan 14,66% kinestetik. Maka, media yang dibutuhkan adalah media yang bersifat visual-auditori dan juga memotivasi peserta didik selain buku dan LKS atau media yang bersifat konvensional.

Dengan demikian, media yang sesuai adalah Prezi. Prezi adalah media berbasis multimedia yang mampu menggabungkan beberapa konten seperti



tulisan, gambar, video, *chart*, diagram dan *link* dari internet menjadi satu. Sehingga, Prezi otomatis memenuhi kebutuhan dan kriteria peserta didik karena mempunyai sifat visual-auditori. Prezi mampu memvisualisasikan materi dan memotivasi karena tidak bersifat konvensional. Maka rumusan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap media Prezi ?; (2) bagaimana tingkat efektivitas media Prezi pada mata pelajaran sejarah indonesia SMA kelas XI ? Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) menghasilkan produk berupa media Prezi yang tervalidasi oleh ahli; (2) mengetahui tingkat efektivitas media Prezi pada mata pelajaran sejarah indonesia SMA kelas XI. Pada penelitian pengembangan ini model pengembangan yang digunakan adalah Model pengembangan ASSURE (*Analyze, State, Select, Utilize, Requirez, dan Evaluate*).

Produk media Prezi yang telah dihasilkan tersebut selanjutnya divalidasi diantaranya oleh: (1) validasi ahli isi bidang studi pada kualifikasi baik dengan persentase 80%; (2) validasi media dan desain pembelajaran pada kualifikasi baik juga, dengan persentase 80%; (3) validasi bahasa dengan kualifikasi sangat baik dengan persentase 86%. Selanjutnya hasil uji efektivitas dari kelompok kecil diperoleh hasil *gain score* 0,6% dengan kategori sedang. Hasil uji efektivitas dari kelompok besar diperoleh hasil *gain score* 0,73% dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil validasi ahli, produk media Prezi dengan model pengembangan ASSURE mata pelajaran sejarah indonesia SMA kelas XI yang dikembangkan telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Selain itu berdasarkan hasil uji coba, media Prezi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran sejarah indonesia. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa media Prezi efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran karena terbukti telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik, serta media Prezi Mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “ Pengembangan Media Prezi dengan Menggunakan Model ASSURE pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Kelas XI”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materiil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ini mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hassan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta pengarahan yang sangat berguna bagi terselesaikannya skripsi ini;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran terselesaikannya skripsi ini;
5. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd dan Drs. Marjono, M.Hum., selaku pembahas dan penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
6. Suharto, S.S. M.A., selaku validator materi;
7. Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd, M.Ed, selaku validator Desain Media;
8. Anita Wijayanti, S.S, M.Hum., selaku validator bahasa;
9. bapak dan ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
10. seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang banyak membantu penulis selama studi;

11. kedua orangtuaku tercinta, Ibu Karsiatin dan Bapak Wadiono yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan moril serta materiil demi tercapainya cita-citaku;
12. kakak Ika Pratiwi Wadiono, S.Pd dan adik Fajar Hidayatulloh yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat;
13. sahabatku, Firdaus Irba Ragasatri yang senantiasa mendoakan dan memberi bantuan dalam hal apapun;
14. teman-teman kampusku, Novy Risky, Diah Ayu Octavia, Ninik Angraini, Suci Rahayu, Lailatul Farida, Dian Dwi Istiqomah, Ririt Nur Erlina, Fatima Shinta, Nur Oktaviyani, dan teman seperjuangan *Historica Education* 2015 yang senantiasa menghibur dan memberi bantuan;
15. seluruh pihak yang membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa didalam skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Jember, 19 Maret 2019

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	8
<b>1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan</b> .....	9
<b>1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan</b> .....	9
<b>1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan</b> .....	12
<b>1.6 Keterbatasan Penelitian Pengembangan</b> .....	13
<b>1.7 Batasan Istilah</b> .....	14
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	15
<b>2.1 Urgensi Media Prezi Pada Pembelajaran Sejarah</b> .....	15
<b>2.2 Prezi Sebagai Media Pembelajaran Sejarah</b> .....	17
2.2.1 Prezi .....	17
2.2.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Prezi .....	20

2.2.2 Materi Peristiwa Proklamasi dan Maknanya bagi Kehidupan Bangsa Indonesia .....	22
<b>2.3 Penggunaan Media Pembelajaran Prezi pada Pembelajaran Sejarah .....</b>	<b>26</b>
<b>2.4 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE</b>	<b>29</b>
2.4.1 Model Pengembangan ASSURE .....	29
2.4.2 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE.....	32
<b>BAB 3.METODE PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
<b>3.1 Hakekat Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>33</b>
<b>3.2 Desain Penelitian Pengembangan.....</b>	<b>33</b>
3.2.1 <i>Analyze Leraner Characteristic</i> .....	34
3.2.2 <i>State Performance Objective</i> .....	35
3.2.3 <i>Select Method, Media and Materials</i> .....	38
3.2.4 <i>Utilize Materials</i> .....	40
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i> .....	42
3.2.6 <i>Evaluate And Revise</i> .....	44
<b>3.3 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>44</b>
3.2.1 Dokumentasi .....	44
3.2.2 Observasi .....	45
3.2.3 Wawancara.....	45
3.2.4 Angket/Kuisisioner.....	46
3.2.5 Tes.....	46
<b>3.4 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>47</b>
3.4.1 Analisis Kualitatif .....	47
3.4.2 Analisis Kuantitatif .....	47
3.4.3 Analisis Data Menggunakan SPSS .....	50
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
<b>4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Produk .....</b>	<b>51</b>
4.1.1 Validasi Ahli .....	51
4.1.1.1 Validasi Ahli Bidang Studi.....	51

4.1.1.2 Validasi Ahli Desain dan Media .....	54
4.1.1.3 Validasi Ahli Bahasa .....	58
4.1.2 Uji Coba Produk .....	61
4.1.2.1 Uji Coba Pengguna.....	61
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil .....	64
4.1.2.3 Uji Coba Kelompok Besar .....	69
<b>4.2 Kajian Media Prezi dalam Meningkatkan Efektivitas</b>	
<b>Pembelajaran sejarah</b> .....	74
4.2.1 Hasil Analisis Uji Coba Media Prezi dalam Meningkatkan Efektivitas.....	75
<b>BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	79
<b>5.1 Simpulan</b> .....	80
<b>5.2 Saran</b> .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	83

**DAFTAR GAMBAR**

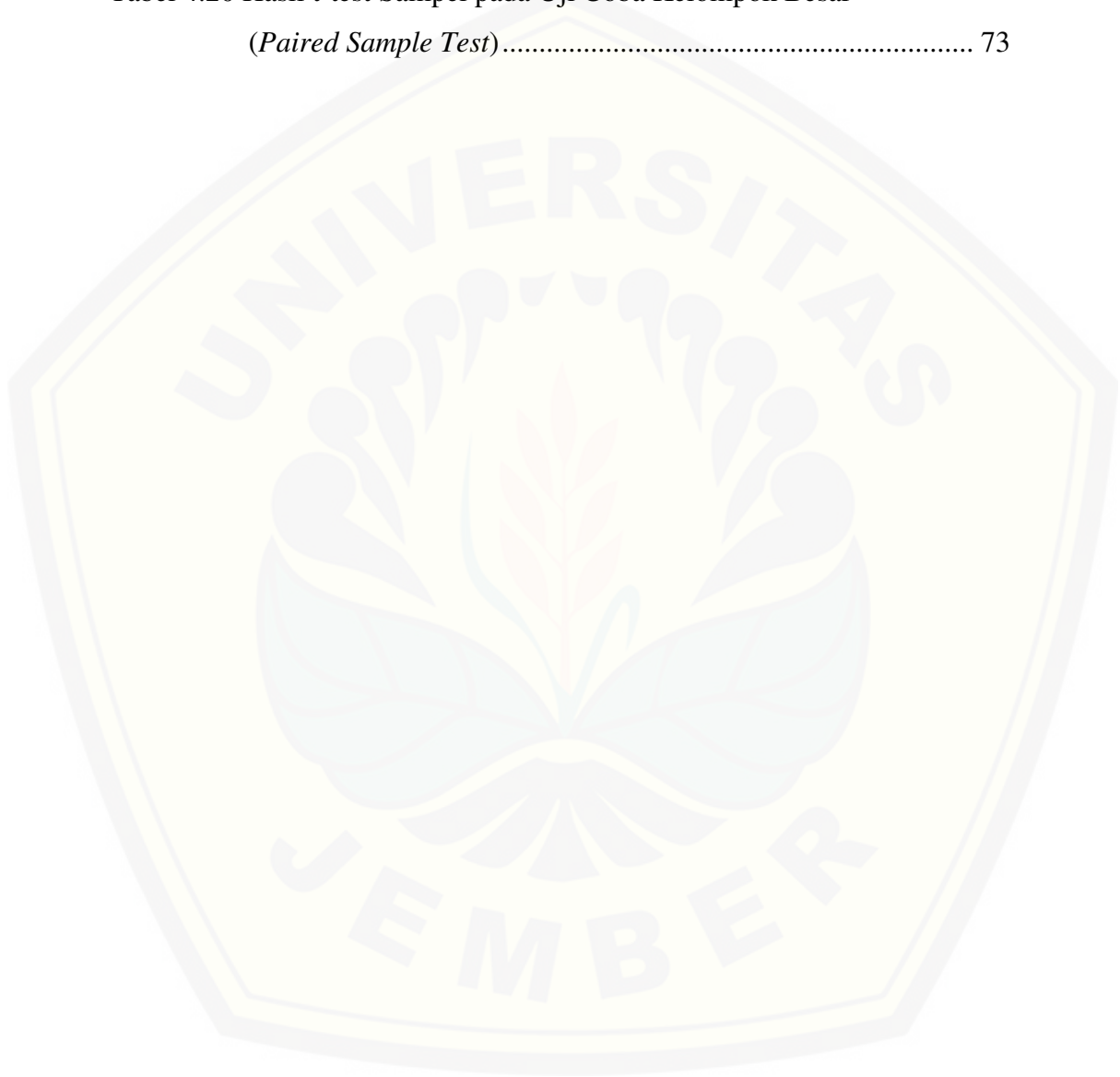
Gambar 2.1 Langkah Model Pengembangan ASSURE.....	25
Gambar 3.1 Tahapan dalam langkah <i>Analyze Characteristic Learner</i> .....	33
Gambar 3.2 Tahapan dalam Langkah <i>State Performance Objective</i> .....	34
Gambar 3.3 Tahapan dalam Langkah <i>Select Method, Media and Materials</i> .....	36
Gambar 3.4 Tahapan dalam Langkah <i>Utilize Materials</i> .....	39
Gambar 3.5 Tahapan dalam Langkah <i>Requires Learner Participation</i> .....	43
Gambar 3.6 Tahapan dalam Langkah <i>Evaluate And Revise</i> .....	44
Gambar 4.1 Hasil Peningkatan efektivitas Penggunaan Media Prezi .....	82

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Menu Pada Prezi .....	20
Tabel 2.2 Rumus ABCD .....	26
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i> .....	48
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk.....	49
Tabel 3.3 Kriteria <i>N-Gain</i> .....	50
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Bidang Studi .....	53
Tabel 4.2 Komentar dan Saran Ahli Bidang Studi.....	54
Tabel 4.3 Revisi Ahli Bidang Studi Berdasarkan Komentar dan Saran .....	55
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media dan desain Pembelajaran .....	56
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	58
Tabel 4.6 Revisi Ahli Media dan Desain Pembelajaran Berdasarkan Komentar dan Saran .....	59
Tabel 4.7 Hasil penilaian Ahli Bahasa.....	60
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Bahasa .....	61
Tabel 4.9 Revisi Ahli Bahasa berdasarkan Komentar dan Saran.....	62
Tabel 4.10 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik Pada Uji Coba Pengguna .....	63
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Uji Pengguna.....	64
Tabel 4.12 Revisi Berdasarkan Komentar dan Saran Uji Pengguna.....	65
Tabel 4.13 Nilai Pre-test dan Post-test pada Uji Coba Kelompok Kecil ....	67
Tabel 4.14 Hasil Statistik Pada Uji Coba Terbatas ( <i>Paired Samples Statistic</i> ) .....	67
Tabel 4.15 Korelasi sampel pada Uji Coba Terbatas ( <i>Paired Samples Correlation</i> ) .....	68
Tabel 4.16 Hasil t-test Sampel pada Uji Coba Terbatas ( <i>Paired Samples Test</i> ) .....	68
Tabel 4.17 Nilai Pre-test dan Post-test pada Uji Coba Kelompok Besar....	71



Tabel 4.18 Hasil Statistik pada Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Paired Samples Statistic</i> ) .....	72
Tabel 4.19 Korelasi Sampel pada Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Paired Samples Correlations</i> ) .....	73
Tabel 4.20 Hasil t-test Sampel pada Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Paired Sample Test</i> ) .....	73



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A. Matrik Penelitian Pengembangan .....	88
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.7 .....	92
Lampiran C. Instrumen Analisis Performansi .....	94
Lampiran D. Hasil Analisis Performansi .....	96
Lampiran E. Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik .....	99
Lampiran F. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik .....	103
Lampiran G. Instrumen Angket Validasi Ahli .....	108
Lampiran H. Hasil Validasi Ahli .....	129
Lampiran I. Instrumen Penilaian dan Tanggapan Pendidik Terhadap Produk Pengembangan .....	133
Lampiran J. Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik Terhadap Produk Pengembangan .....	136
Lampiran K. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	138
Lampiran L. Kisi-kisi dan Soal Evaluasi .....	140
Lampiran M. Nilai Pre-test dan Post-test Peserta Didik dalam Uji Coba Produk .....	150
Lampiran N. Analisis Data Uji Coba Produk .....	153
Lampiran O. Surat Penelitian .....	154
Lampiran P. Dokumentasi Uji Coba Produk .....	156

## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini akan menjelaskan hal-hal meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian pengembangan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya penelitian pengembangan; (6) keterbatasan penelitian pengembangan; dan (7) batasan istilah.

### 1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 mengalami penyempurnaan dalam paradigma pembelajarannya, ini menyebabkan terjadinya pergeseran pola dalam pembelajaran dari behavioristik menjadi konstruktivistik (Kemendikbud, 2014). Adanya paradigma pembelajaran konstruktivistik pada kurikulum 2013 ditunjang dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, seperti teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan kemudahan dalam pembelajaran yang berorientasi pada optimalisasi pembelajaran.

Pada implementasinya, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dilakukan dengan menggunakannya sebagai sarana penyaji atau penyampai informasi dalam proses pembelajaran (Siahaan, 2012; Simanjuntak, 2013). Hal ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik (Haryoko, 2009). Dari hal tersebut pendidik berperan merancang secara kreatif dan inovatif teknologi informasi dan komunikasi tersebut sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran. Sarana penunjang tersebut berupa media pembelajaran.

Pada konteks mata pelajaran sejarah, dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia sebagai mata pelajaran wajib untuk sekolah menengah, baik SMA/MA maupun SMK/MAK dan ada mata pelajaran Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran pada peminatan ilmu-ilmu sosial. Umumnya, mata pelajaran Sejarah itu merupakan pelajaran yang tidak penting dan cenderung menjemukan (Anonim, 2013). Sedangkan, adanya mata pelajaran sejarah dalam kurikulum

menjadi penting karena dilandasi pula oleh kemampuan konten mata pelajaran sejarah dalam mengembangkan berbagai potensi dasar peserta didik seperti nilai-nilai kearifan, watak dan kepribadian (Hassan,1998; Isjoni,2007; Alfian,2007; Kochar,2008; Sapriya,2009).

Tujuan pembelajaran sejarah pada Permendikbud No.64 tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2015:11): (1) membangun peserta didik agar dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah; (2) menumbuhkan sikap meneladani kepemimpinan tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini; (3) menumbuhkan semangat kebangsaan, persatuan dan kesatuan; (4) menumbuhkan kemampuan analisis peserta didik terhadap peristiwa sejarah berdasarkan hubungan sebab akibat; (5) mengamalkan keteladanan dari tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini; (6) menunjukkan sikap peduli terhadap benda-benda peninggalan sejarah; (7) menumbuhkembangkan kemampuan mengevaluasi oleh peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah berdasarkan kesahihan sumber dan penafsiran penulisannya; (8) mendorong peserta didik melakukan penelitian sederhana tentang suatu peristiwa sejarah; (9) melatih peserta didik menulis sejarah.

Tujuan pembelajaran sejarah menunjukkan pentingnya optimalisasi dalam pembelajaran sejarah. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik harus mendesain pembelajaran sejarah secara kreatif dan inovatif yang sesuai dengan paradigma pada kurikulum 2013, melalui penerapan metode yang dioptimalkan dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran sejarah tidak lepas dari suatu peristiwa yang dilakukan manusia pada masa lampau, bersifat unik dan hanya terjadi sekali (*einmalig*). Hal ini dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah. Oleh karenanya, dibutuhkan rangsangan berupa sesuatu yang dapat memproyeksikan dan menghadirkan kembali peristiwa masa lampau ke ruang belajar peserta didik, salah satunya yakni dengan penggunaan media pembelajaran.

Beberapa permasalahan umum dalam pembelajaran sejarah masih seringkali terjadi, meliputi desain pembelajaran hasil penelitian menurut Umamah (2008)

menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada 32,7% penelitian, 44% pengalaman, dan 23,35% intuisi. Data tersebut menunjukkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman kurang membantu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menemukan dan memecahkan masalah. Selain itu, masih banyak pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi dan lain-lain yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan terhadap pembelajaran sejarah (Supriatna dalam Herdiana, 2017; Sayono, 2013; Sardiman, 2015). Permasalahan strategi menurut Widja (1989) dan Taufik Abdullah (1996), yaitu pemilihan strategi pembelajaran sejarah masih kurang cermat, hal ini mengakibatkan tidak tercapainya kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan seperti yang diketahui, pada umumnya ada anggapan mengenai mata pelajaran sejarah yang memiliki *image* selalu bersifat menghafal, kurang menarik, sulit dan membosankan (Sayono, 2013; Alfian, 2011). Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa inovasi dalam pembelajaran sejarah sangat diperlukan.

Pembelajaran sejarah yang ideal memfasilitasi siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Suyono, 2013:14). Pembelajaran pada idealnya dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud, No.22:2016). Untuk mewujudkan pembelajaran sejarah yang ideal tidak hanya peserta didik saja yang harus berperan aktif, pendidik juga harus menyesuaikan dengan paradigma pembelajaran yang ada pada masa kini. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi berupa media pembelajaran akan dapat mempermudah pendidik dalam menerapkan metode dan memfasilitasi peserta didik saat belajar.

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: (1) tujuan pembelajaran hanya disampaikan 75% dalam setiap pertemuan oleh pendidik; (2) setiap pendidik melakukan pengembangan materi di sekolah sekitar 58% saja, materi hanya disesuaikan dengan KD; (3) pengimplementasian media hanya 25%, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran karena lebih sering dijelaskan tanpa menggunakan media apapun, peserta didik lebih suka jika menggunakan media pembelajaran; (4) pengimplementasian metode adalah 53% , berdasarkan observasi di kelas langkah-langkah yang dilakukan masih belum sesuai dan kurang optimal dalam penerapannya; (5) sumber belajar yang digunakan di kelas kurang bervariasi sehingga memperoleh persentase hanya 17% karena hanya menggunakan Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa, perlu adanya tambahan sarana dan prasarana yang dapat memfasilitasi dalam belajar; (6) evaluasi memperoleh persentase 92%, namun kebanyakan hanya melalui tes tulis saja, sehingga siswa menjadi kurang cakap dalam berargumentasi.

Permasalahan diatas terjadi karena adanya beberapa kendala dalam pembelajaran yang dialami baik pendidik maupun peserta didik di SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Rambipuji. Hal tersebut diketahui dari wawancara langsung kepada pendidik dan peserta didik di tiga SMA tersebut. Bahwasanya sarana dan prasarana dalam pembelajaran yang kurang memadai menjadi kendala tersendiri bagi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, pendidik kesulitan bahan/media ajar untuk menyampaikan pesan/materi ke peserta didik. Sedangkan, peserta didik kesulitan menerima pesan/materi dari pendidik karena tidak termotivasi untuk belajar. Hasil analisis performansi terkait bahan/media ajar, bahwa sekolah hanya menyediakan buku paket BSE dan LKS sebagai sumber belajar pokok dan penunjang dalam pembelajaran sejarah.

Hasil analisis performansi (*Performance Analyze*) tersebut bertentangan dengan hasil analisis kebutuhan (*need Assessment*). Peserta didik hanya difasilitasi sarana yang bersifat teks dan cenderung informatif. Sedangkan hasil analisis kebutuhan gaya belajar peserta didik menunjukkan pada usia remaja 16-17 tahun cenderung lebih senang belajar dengan memanfaatkan visual-auditori. Hasil

analisis kebutuhan peserta didik dari SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Rambipuji adalah 57,17% peserta didik bergaya belajar visual, 33,37% peserta didik bergaya belajar auditori, dan 14,66% peserta didik bergaya belajar kinestetik. Gaya belajar sendiri merupakan kecenderungan peserta didik untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan belajar dikelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran. Jadi kesimpulannya, peserta didik menuntut pembelajaran sejarah tidak hanya berkuat pada buku teks, namun perlu adanya inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kreatif sehingga belajar sejarah dapat dilakukan dengan warna baru yang lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis performansi dan analisis kebutuhan, maka kebutuhan yang muncul adalah media untuk pembelajaran dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang disebabkan masalah bahan/media ajar. Media menjadi penting karena merupakan komponen dalam strategi pembelajaran (Umamah, 2014:210). Jadi untuk mendesain pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta menyenangkan tentunya strategi pembelajarannya harus diefektifkan dengan menggunakan metode pada paradigma masa kini yang dioptimalkan dengan media.

Beberapa pendapat serta penelitian menjelaskan mengenai efektifitas media. Menurut Kemp and Dayton (1985) media memberi banyak kontribusi dalam pembelajaran seperti penyampaian pembelajaran dapat lebih efektif dan pembelajaran yang ditampilkan akan jauh lebih menarik. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edgar Dale (1969) dengan adanya media peserta didik akan dapat meningkatkan kemampuan membangun pengetahuannya sendiri, sehingga, verbalisme pendidik yang biasa terjadi dapat diminimalisir. Hasil penelitian (Dewitt et al:2013) menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengolah informasi lebih baik di dalam struktur otak ketika berada dalam aktivitas pembelajaran berupa melihat, mendengar dan melakukan. Tingkat pemahaman peserta didik ketika dalam aktivitas pembelajaran melihat, mendengar dan melakukan dapat menghasilkan pemahaman 75% dibandingkan dengan peserta

didik yang hanya melihat yaitu 20% dan melihat serta mendengar adalah 40%. Dengan menggunakan media peserta didik akan mampu melakukan ketiganya termasuk mampu membangun pengetahuannya sendiri. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran cukup efektif. Selain dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi pendidik dalam mengajar, media juga dapat menjadi media dan sumber belajar bagi peserta didik.

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 dipandang 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. Prezi merupakan salah satu jenis media berbasis multimedia.

Media dikembangkan dengan *software* Prezi berbasis internet (SaaS). Pemilihan media Prezi sendiri dikarenakan menyesuaikan dengan paradigma pembelajaran masa kini yang ditunjang dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk optimalisasi pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, yaitu lebih menyukai media audio-visual daripada media audio ataupun media visual saja. Prezi merupakan media audio-visual *online* berupa *slide* yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Dalam pembelajaran, prezi merupakan media berbentuk kanvas virtual yang dapat menampilkan *slide-slide* berupa tulisan, *chart*, diagram, gambar, suara, maupun video didalamnya. Namun keunggulan prezi dibanding *powerpoint* adalah lebih dinamis dan informatif karena *template* yang disajikan, dapat membuat *mindmapping* dalam satu *slide*, mempunyai fasilitas ZUI (*en-Zooming User Interface*) yaitu *slide* dapat di *zoom*, terhubung secara *online* di internet.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran Prezi, terdapat banyak manfaat positif dalam penggunaannya. Hasil penelitian Wahyudi (2013) menunjukkan bahwa prezi efektif dalam proses kegiatan pembelajaran,



karena Prezi mampu meringkas materi pembelajaran yang kompleks. Ini sesuai dengan materi pembelajaran sejarah yang kompleks, sehingga dapat diringkas dalam media Prezi. Dalam penelitian Chamelia Putri dan Retna Ngesti (2015) menjelaskan bahwa Prezi dapat membantu memetakan pokok pikiran dari materi melalui tema *mindmappingnya*. Pembelajaran yang butuh penghafalan seperti sejarah lebih cepat diserap oleh otak karena terpetakan pokok pikirannya. Penelitian oleh Strasser (2014) menyatakan bahwa Prezi dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar secara kolaboratif. Ini memungkinkan Prezi menjadi sumber belajar bagi peserta didik karena dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar tanpa pendidik.

Materi yang akan dikemas pada media Prezi adalah materi Sejarah Indonesia kelas XI SMA yang 90% berada pada materi yang membutuhkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Untuk mampu meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi maka dibutuhkan sarana yang dapat membangun kemampuan tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Perubahan paradigma pembelajaran sejarah mengharuskan peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dan tidak terpaku dengan apa yang dijelaskan guru. Sehingga, media Prezi akan menjadi penting karena dapat menggantikan pendidik sebagai sumber pengetahuan. Selain materi sejarah Indonesia kelas XI SMA, tidak menutup kemungkinan bahwa Prezi dapat digunakan pada materi dan kelas lain sesuai kebutuhan.

Materi kelas XI SMA yang digunakan adalah materi pada KD 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Pemilihan KD berdasarkan cakupan materi yang ada didalamnya. Materi yang akan disajikan membahas mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan, mulai dari peristiwa sekitar proklamasi sampai dengan makna dari peristiwa proklamasi kemerdekaan bagi kehidupan bangsa Indonesia. Materi tersebut akan dikemas dalam media Prezi dengan harapan mampu menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik bahwa betapa berat perjuangan untuk meraih dan mempertahankan kemerdekaan, serta peserta didik harus dapat meneladani perjuangan para tokoh

proklamasi melalui penghayatan dan pemaknaan mengenai perjuangan bangsa Indonesia dalam peristiwa kemerdekaan negara dan bangsanya. Kebutuhan akan penghayatan dan pemaknaan tersebut dapat diatasi dengan media Prezi untuk memvisualisasikan materi.

Hasil observasi dan penyebaran angket dilakukan pada tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Rambipuji. Pelaksanakan langkah untuk observasi dan penyebaran angket adalah *Performance Analyze* dan analisis kebutuhan (*Need Assessment*) peserta didik. Analisis kebutuhan terdapat pada langkah pengembangan model ASSURE pada tahap *Analysis Characteristic Learner*. Kebutuhan yang muncul pada ketiga SMA yang telah diteliti adalah kebutuhan akan media pembelajaran. Dimana proses pembelajaran sejarah yang lebih sering menggunakan buku. Sumber belajar yang seperti itu kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik saat proses pembelajaran sehingga diperlukan tambahan sumber belajar seperti media Prezi yang dapat diakses kapanpun dan dimana saja. Prezi dapat membuat media pembelajaran lebih bervariasi dan memberikan informasi terkait materi pembelajaran sejarah dengan lebih inovatif.

Berdasarkan hasil observasi terkait kebutuhan di lapangan, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran prezi didalam proses pembelajaran Sejarah. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Prezi dengan Menggunakan Model ASSURE Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Kelas XI”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian pengembangan ini adalah: Permasalahan yang diperoleh dari observasi awal yang dilakukan di tiga sekolah yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Rambipuji melalui analisis performansi yang mengadaptasi dari Umamah (2014:13), fakta terkait permasalahan pembelajaran sejarah adalah: (1) tujuan pembelajaran hanya disampaikan 75% dalam setiap pertemuan oleh pendidik; (2) setiap pendidik melakukan pengembangan materi disekolah sekitar 58% saja,

materi hanya disesuaikan dengan KD; (3) pengimplementasian media hanya 25%, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran karena lebih sering dijelaskan tanpa menggunakan media apapun, peserta didik lebih suka jika menggunakan media pembelajaran; (4) pengimplementasian metode adalah 53% , berdasarkan observasi di kelas langkah-langkah yang dilakukan masih belum sesuai dan kurang optimal dalam penerapannya; (5) sumber belajar yang digunakan di kelas kurang bervariasi sehingga memperoleh persentase hanya 17% karena hanya menggunakan Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa, perlu adanya tambahan sarana dan prasarana yang dapat memfasilitasi dalam belajar; (6) evaluasi memperoleh persentase 92%, namun kebanyakan hanya melalui tes tulis saja, sehingga siswa menjadi kurang cakap dalam berargumentasi.

Pemecahan pada masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran melalui Prezi pada pembelajaran sejarah yang tervalidasi dan efektif untuk digunakan. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran Prezi dengan menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah indonesia SMA kelas XI?
2. Bagaimanakah tingkat efektivitas media pembelajaran Prezi dengan menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah indonesia SMA kelas XI?

### **1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran sejarah indonesia peserta didik kelas XI SMA yang tervalidasi ahli dan layak digunakan.
2. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran Prezi yang efektif digunakan sebagai media dan sumber belajar mata pelajaran sejarah indonesia peserta didik kelas XI SMA.

#### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Media Prezi ini merupakan media ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan desain multimedia. Prezi yang digunakan adalah tipe *Prezi Classic* versi 6.2.1. Pembuatan media pembelajaran Prezi akan menggunakan Aplikasi komputer yaitu *Prezi Dekstop* dan dikemas dalam bentuk DVD dengan format file *pez/exe*.

Media Prezi yang dikembangkan memiliki beberapa karakteristik atau ciri diantaranya: (1) Ciri Fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Maka kemampuan media tersebut akan teraplikasi pada materi yang disajikan yaitu “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia”; (2) Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Media Prezi yang dikembangkan dapat memvisualisasi materi “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia” dalam waktu pemaparan yang lebih singkat meskipun dengan materi yang kompleks; (3) Ciri Distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Media Prezi merupakan multimedia yang dapat mentransformasikan tulisan, gambar, chart, diagram hingga video untuk memvisualisasikan materi yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Susunan media Prezi yang dikembangkan dengan model ASSURE yang dikemukakan Molenda, dkk ini terdiri atas: (1) judul; (2) kompetensi; (3) peta konsep materi, (4) isi materi, (5) evaluasi; (6) referensi. Berikut akan dijelaskan mengenai kajian aspek desain pesan dengan alasan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

##### 1) Judul

Media Prezi yang dikembangkan berjudul “Peristiwa Proklamasi kemerdekaan dan Maknanya bagi Kehidupan Bangsa Indonesia” di tampilkan di *background* awal tampilan media Prezi.

2) Kompetensi

Kompetensi berisi uraian dari kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yang menjadi acuan pemilihan materi pengembangan media Prezi.

3) Peta Konsep Materi

Tampilan Peta Konsep Materi memaparkan tema submateri yang akan disampaikan melalui media Prezi, diantaranya peristiwa sekitar proklamasi, peristiwa proklamasi kemerdekaan, peristiwa pasca proklamasi, dan makna peristiwa proklamasi kemerdekaan bagi kehidupan bangsa Indonesia.

4) Isi Materi

Tampilan materi akan menguraikan tiap tema submateri yang sudah ada di peta konsep materi. Materi akan diuraikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun isi dari tema submateri adalah sebagai berikut.

a. Peristiwa Sekitar Proklamasi

Tema ini akan menguraikan berbagai peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi, dari peristiwa kekalahan Jepang hingga perumusan teks proklamasi.

b. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan

Tema ini menguraikan mengenai susunan acara dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan dari persiapan hingga berakhirnya acara tersebut.

c. Peristiwa Pasca Proklamasi Kemerdekaan

Tema ini menguraikan peristiwa yang terjadi setelah proklamasi kemerdekaan.

d. Makna Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan bagi Kehidupan Bangsa Indonesia

Pada tema ini akan diuraikan mengenai kebermaknaan peristiwa proklamasi bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia.

5) Evaluasi

Evaluasi materi yang ada pada media prezi diuraikan dengan beberapa ilustrasi video dan diagram yang menjadi *stimulus* untuk evaluasi peserta didik dalam memahami materi yang telah diuraikan dan disampaikan.

6) Referensi

Referensi berisikan daftar rujukan materi dan memuat beberapa *link* yang terkait dengan materi.

Kelebihan media Prezi ini adalah mampu menampilkan presentasi secara tunggal dengan satu tampilan layar yang memiliki fasilitas *en-Zooming User Interface (ZUI)*, yaitu *zoom in* dan *zoom out* secara tampilan yang diinginkan untuk mempertegas tampilan yang diinginkan. Selain itu materi dalam prezi akan dikemas secara *mind mapping*, sehingga materi akan lebih sistematis dan informatif. Dibanding dengan presentasi biasa, prezi memiliki kelebihan presentasi yang lebih menarik didukung dengan tema dan *template* yang dapat disesuaikan dengan materi.

Adapun kelemahan dari prezi adalah cara penyimpanannya yang tidak dapat dilakukan secara *online* dan harus membayar pula. Maka dari itu, pembuatan prezi dianjurkan secara *offline* melalui *software* aplikasi Prezi Desktop jika ingin tetap dapat mengaksesnya secara *offline*. Selain itu, *software* aplikasi ini hanya tersedia trial 30 hari dan selebihnya membayar jika ingin menggunakannya. Materi yang sudah dalam bentuk prezi tidak dapat diedit di sembarang PC, karena Prezi hanya dapat diedit kedalam PC yang terdapat aplikasi Prezi Desktop pula.

### 1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan Prezi ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Prezi ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar pembelajaran sejarah pendidik.

2. Pengembangan media pembelajaran Prezi ini merupakan bentuk implementasi kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang inovatif dan memotivasi.
3. Pengembangan media pembelajaran Prezi dapat memberikan wawasan atau pengetahuan kepada peserta didik secara mandiri karena dapat dijadikan sumber belajar.
4. Pengembangan media pembelajaran Prezi dapat dijadikan media yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam penerapannya.
5. Pengembangan media pembelajaran prezi dapat dijadikan sebagai studi pustaka terkait dengan materi yang akan diterapkan didalamnya yaitu "Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia" bagi penelitian lain yang sejenis.

#### **1.6 Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa fokus dan keterbatasan yang meliputi:

1. Pengembangan media terfokus hanya untuk mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA.
2. Pengembangan media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA hanya fokus pada bahasan "Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia".
3. Pengembangan media pembelajaran Prezi menggunakan teknologi komputer dan LCD Proyektor, sehingga sarana dan prasarana yang dibutuhkan harus memadai.
4. Pengembangan media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA mampu menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif.

#### **1.7 Batasan Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam penafsiran antar pengembang dan pembaca dalam memahami produk yang akan dikembangkan ini maka perlu adanya penjelasan istilah-istilah penting yang terdapat dalam judul. Beberapa istilah tersebut, yakni:

1. Pengembangan dalam hal ini merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014).
2. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayanda Asyar, 2012);
3. Prezi merupakan *software* aplikasi yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi sejarah.
4. Model ASSURE (*Analyze, State, Select, Utilize, Requires, Evaluate*) merupakan model pengembangan yang berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Molenda dkk, 2005:49).



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas beberapa subbab, antara lain: (1) urgensi media Prezi pada pembelajaran sejarah; (2) Prezi sebagai media pembelajaran sejarah; (3) peningkatan efektivitas melalui penggunaan Prezi; (4) argumentasi pemilihan model pengembangan ASSURE.

### 2.1 Urgensi Media Prezi Pada Pembelajaran Sejarah

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran kelompok A (wajib) yang dibelajarkan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK) dan mata pelajaran Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran pada peminatan ilmu-ilmu Sosial. Mata pelajaran sejarah dalam kurikulum menjadi penting karena dilandasi pula oleh kemampuan konten mata pelajaran sejarah dalam 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 bertujuan untuk memberikan pengetahuan terkait dengan fakta sejarah yang harus diketahui oleh peserta didik. Pengetahuan mengenai fakta sendiri merupakan dasar pengertian dan penghayatan serta pemaknaan dalam pembelajaran sejarah. Mengenai penghayatan dan pemaknaan fakta dalam pembelajaran sejarah tidaklah mudah. Hal ini dahulunya terbatas akan kemampuan pendidik dalam membangun pengetahuan peserta didik agar dapat menghayati dan memaknai apa yang diperoleh dari pembelajaran sejarah. Namun, paradigma pembelajaran masa kinibertolak belakang dengan paradigma lama yang menuntut pendidik sepenuhnya dalam membangun pengetahuan yang harus dicapai oleh peserta didik. Peserta didik harus mampu membangun pengetahuannya sendiri. Meski seperti itu, pendidik tetap mempunyai peran dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat membangun kompetensinya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kurikulum 2013 Tujuan pembelajaran sejarah pada Permendikbud No.64 tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2015:11): (1) membangun peserta didik agar dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah; (2) menumbuhkan sikap meneladani kepemimpinan tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini; (3) menumbuhkan semangat kebangsaan, persatuan dan kesatuan; (4) menumbuhkan kemampuan analisis peserta didik terhadap peristiwa sejarah berdasarkan hubungan sebab akibat; (5) mengamalkan keteladanan dari tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini; (6) menunjukkan sikap peduli terhadap benda-benda peninggalan sejarah; (7) menumbuhkembangkan kemampuan mengevaluasi oleh peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah berdasarkan kesahihan sumber dan penafsiran penulisannya; (8) mendorong peserta didik melakukan penelitian sederhana tentang suatu peristiwa sejarah; (9) melatih peserta didik menulis sejarah.

Tujuan pembelajaran sejarah menunjukkan pentingnya optimalisasi dalam pembelajaran sejarah. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik harus mendesain pembelajaran sejarah secara kreatif dan inovatif yang sesuai dengan paradigma pada kurikulum 2013, melalui penerapan metode yang dioptimalkan dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran sejarah tidak lepas dari suatu peristiwa yang dilakukan manusia pada masa lampau, bersifat unik dan hanya terjadi sekali (*einmalig*). Hal ini dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah. Oleh karenanya, dibutuhkan rangsangan berupa sesuatu yang dapat memproyeksikan dan menghadirkan kembali peristiwa masa lampau ke ruang belajar peserta didik, salah satunya yakni dengan penggunaan media pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting. Untuk dapat menjadikan peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, maka pendidik harus memfasilitasinya dengan media yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran sejarah. Sehingga, peserta didik dapat membangun pengetahuan terkait dengan fakta sejarah melalui apa yang mereka lihat dan dengar lalu dapat menghayati dan memaknainya.

Media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah Prezi. Prezi merupakan media dengan desain multimedia yang dapat menggabungkan tulisan, gambar, *chart*, grafik, diagram maupun video dalam satu tampilan. Hal ini memungkinkan untuk mengemas materi sejarah yang kompleks kedalam satu tampilan saja dengan berbagai pilihan tema yang dapat disesuaikan dengan materi. Dengan menampilkan Prezi pada pembelajaran sejarah, peserta didik akan dapat membangun pengetahuannya terhadap apa yang ditampilkan dalam Prezi, meskipun tanpa penjelasan dari pendidik.

## 2.2 Prezi Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Sub bab ini akan menjelaskan mengenai: (1) Prezi, beserta kelebihan dan kelemahan Prezi; dan (2) materi peristiwa proklamasi dan maknanya bagi kehidupan bangsa Indonesia, sebagai materi penelitian dan pengembangan dalam Prezi.

### 2.2.1 Prezi

Prezi adalah penyedia layanan presentasi yang dapat digunakan secara online maupun offline yang menawarkan berbagai jenis akun dan pilihan untuk membuat dan menyimpan presentasi digital. Prezi merupakan perangkat lunak presentasi yang memungkinkan pendidik untuk mengembangkan ide dan menghasilkan peta pikiran (Duffy et al, 2015). Prezi memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke presentasi tunggal (Brian & Alyson, 2010). Media Prezi adalah media yang lebih inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi. Media Prezi merupakan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan desain multimedia. 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). Sehingga media Prezi merupakan inovasi teknologi dibidang pendidikan.

Pengguna mendaftarkan diri pada *website* Prezi, kemudian memilih salah satu pilihan berlangganan atau *opsi* tak berbayar. Setelah akun pengguna telah ditetapkan, pengguna kemudian masuk ke situs Prezi. Pengguna dapat membuat presentasi baru, mengedit karya disimpan, dan melihat presentasi yang tersimpan secara langsung di *website*. Bisa juga dengan menginstal aplikasi *Prezi Dekstop* untuk mempermudah dalam penyimpanan dan pengunduhan hasil pekerjaan yang telah dibuat secara *offline*.

Kanvas adalah lembar kerja dalam proses pembuatan presentasi. Kanvas berfungsi sama seperti *slide* namun lebih utuh untuk seluruh presentasi. Pengguna dapat menyalurkan ide di atas kanvas, memperbesar dan memperkecil serta menambahkan rincian tambahan dan subtopik dengan saling berdekatan posisinya. Pengguna juga dapat menyisipkan gambar, bentuk, dokumen, atau video di mana saja di antara isi presentasi. Pengguna dapat mengatur urutan tayangan melalui fasilitas *frame* untuk mengontrol aliran dan urutan presentasi. Pengguna dapat memilih *font* yang berbeda, warna, dan *layout* kanvas dan dapat menggabungkan berbagai jenis media. Unsur-unsur presentasi dapat dengan mudah disusun kembali di mana saja di kanvas dengan *mouse*, dan pengeditan lebih lanjut (misalnya, ukuran, orientasi, dan posisi relatif) dilakukan dengan alat *editing* tertanam. Pengguna juga memiliki pilihan untuk mempublikasikan presentasi secara *online*, sehingga pengguna lain dapat melihat dan mengunduhnya. Prezi memungkinkan pengguna untuk mengakses presentasi di komputer manapun dengan koneksi internet berkecepatan tinggi. Presentasi juga dapat dibagi, yang memungkinkan beberapa orang untuk berkolaborasi pada presentasi tunggal.

Penelitian yang dilakukan oleh Brian dan Alyson (2010) menjelaskan bahwa pembuatan presentasi Prezi relatif mudah. Pengguna Prezi harus terampil menggunakan navigasi internet dan manajemen data. Hal tersebut dapat membantu untuk memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain, karena beberapa fitur (misalnya, animasi) dapat digunakan secara berlebihan atau digunakan tidak efektif, sehingga menurunkan kualitas presentasi. Tantangan tersebut dapat dengan mudah diatasi di situs Prezi, yang berisi tutorial dan forum untuk membantu dengan desain dan masalah teknis. Prezi dapat digunakan

sebagai alat untuk membuat presentasi yang dinamis dan informatif. Tidak seperti banyak alat-alat presentasi yang ada, Prezi memungkinkan pengguna untuk bekerja dan mengakses presentasi secara *online*, maupun secara *offline*. Alat presentasi lainnya membutuhkan konten agar sesuai dalam batas-batas *slide*, sedangkan Prezi memungkinkan pengguna untuk memasukkan konten hampir pada semua ukuran. *Presenter* dapat fokus pada unsur-unsur yang berbeda dengan menggunakan fitur *zooming* dan *panning*. Hal tersebut dapat menghemat banyak waktu dalam mempersiapkan presentasi, dan kemampuan tersebut juga dapat membantu konsep *bigpicture* tampilan penonton dan rincian spesifik, yang dapat sangat membantu dalam pemahaman dan penyimpanan informasi. Kemampuan Prezi untuk berkolaborasi pada pengembangan presentasi memiliki nilai bagi para peneliti yang bekerja di daerah terpencil. Fasilitas ini juga penting untuk tujuan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kolaborasi antar siswa pada proyek-proyek bersama. Secara keseluruhan, Prezi dapat menjadi salah satu alat penting untuk meningkatkan basis pengetahuan pekerjaan sosial (Brian & Alyson, 2010).

Prezi memiliki menu untuk mengoperasikan konten di dalamnya. Beberapa menu dalam Prezi adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Menu pada Prezi

MENU	FUNGSI
<i>Write</i>	Mengetik teks, menyisipkan pranala web, dan mengakses <i>Transformation Zebra</i>
<i>Transformation Zebra</i>	Ikon untuk memanipulasi obyek, yang memungkinkan pengguna untuk mengatur ukuran, merotasi, atau mengedit obyek presentasi Prezi.
<i>Insert</i>	Mengunggah berkas media dan memasukkan bentuk-bentuk seperti panah, garis bebas.
<i>Frame</i>	Memberikan “ <i>container</i> ” di sekeliling konten presentasi untuk mengelompokkan konten. Kontainer yang disediakan berupa kurung kurawal, lingkaran, segi empat, dan tersembunyi.
<i>Path</i>	Mengatur tampilan navigasi satu per satu, menangkap tampilan yang spesifik di dalam sebuah <i>frame</i> , atau menghapus seluruhalur presentasi dan memulai ulang.
<i>Colours and fonts</i>	Mengaplikasikan gaya-gaya presentasi tertentu. Masing-masing gaya memiliki pilihan huruf dan warna yang berbeda.

#### 2.2.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Prezi

Prezi juga memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Brian & Alyson (2010) kelebihan Prezi, diantaranya:

1. Prezi memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke dalam satu presentasi tunggal. Hal ini tentu saja dapat membuat materi yang dipelajari tidak terlalu kompleks, sehingga dalam pemahamannya tidak sulit.
2. Prezi memiliki konsep yang hampir sama seperti *mind mapping* sehingga pengguna dapat melihat semua komponen presentasi secara keseluruhan. Materi pembelajaran sejarah memerlukan pemetaan pokok pikiran yang dapat terwujud dengan menggunakan Prezi.
3. Prezi dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi yang dinamis dan informatif, sebab tersedia banyak *template*. *Template* yang ada pada Prezi dapat memaksimalkan proses pembelajaran.
4. Prezi dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Hal ini sangat menguntungkan pengguna kapanpun dan dimanapun.
5. Pengguna dapat menyisipkan konten atau isi dalam ukuran yang besar. Konten yang biasanya dalam ukuran besar seperti video/film yang dapat disisipkan ke dalam Prezi. Sehingga isi presentasi tidak hanya teks saja.
6. Pengguna dapat fokus pada konten yang berbeda dengan menggunakan fitur *zooming* dan *planning*. Konten dapat diperbesar sesuai keinginan pengguna sehingga detail konten dapat tersampaikan dengan baik. Konten tersebut dapat memberikan penekanan-penekanan pokok pikiran yang dimasukkan dalam Prezi, sehingga pemahaman materi akan lebih mudah.
7. Prezi merupakan program presentasi berbasis internet sehingga pengguna dapat berbagi presentasi kemanapun dan siapapun akan dapat mengunduhnya dimanapun.

Penelitian yang dilakukan oleh Brian & Alyson (2010) juga menjelaskan mengenai kelemahan-kelemahan yang dimiliki program Prezi. Kelemahan program Prezi tersebut diantaranya:

1. Perbedaan fasilitas pada akun Prezi yang berlangganan dan akun yang tidak membayar membuat pengguna akun tak membayar menjadi terbatas pada penggunaan *template*.

2. Prezi merupakan program presentasi berbasis internet yang memungkinkan pengguna menyisipkan berbagai macam konten dalam berbagai macam ukuran mengharuskan pengguna memiliki akses internet yang cepat dan stabil.
3. Prezi membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang mendukung. Pengguna harus memperbarui perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat mendukung program Prezi.

Namun untuk meminimalisir kelemahan diatas, tentunya kita harus memanfaatkan prezi sesuai kebutuhan. Kita tidak harus mengunduh perangkat lunak tersebut sehingga membuat perangkat lunak prezi berbayar dan harus memperbaruinya secara berkala. Kita dapat memakainya dengan cara mengakses prezi melalui internet. Saat mengakses internet, usahakan untuk selalu menyimpan halaman Prezi tersebut, setelah hasil Prezi selesai agar dapat membukanya sewaktu-waktu jika dibutuhkan. Hal tersebut memungkinkan Prezi dapat dibuka tanpa akses internet. Untuk mempermudah proses penyimpanan atau pengunduhan, maka dapat pula menginstal aplikasi Prezi Desktop agar dapat diunduh kapanpun serta pemakaiannya juga tidak harus secara *online*.

#### 2.2.2 Materi Peristiwa Proklamasi dan Maknanya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia

Materi dalam media Prezi ini mengacu pada silabus Sejarah Indonesia kelas XI tentang Proklamasi Kemerdekaan. Kompetensi Inti 3, yaitu Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi Dasar yang diacu adalah 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.



Pokok materi yang akan diuraikan dalam media Prezi adalah “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia”. Pada materi ini, sub bahasan dibagi menjadi empat, diantaranya: (1) peristiwa sekitar proklamasi; (2) peristiwa proklamasi kemerdekaan; (3) peristiwa pasca proklamasi; (4) makna peristiwa proklamasi bagi kehidupan bangsa Indonesia. Berikut uraian sub bahasan yang akan dibahas.

#### 1) Peristiwa Sekitar Proklamasi

##### a) Kekalahan Jepang Terhadap Sekutu

Perang Dunia II masih berkejolak, Sekutu mempercepat akhir Perang dunia II dengan menjatuhkannya bom atom "Little Boy" di kota Hiroshima (6 Agustus 1945) dan "Fat Man" di kota Nagasaki (9 Agustus 1945). Diseluruh Jepang, pesawat Amerika menjatuhkan pula selebaran yg memuat ancaman akan membom lagi seperti Hiroshima dan Nagasaki (Nasution, 1984:185). Pada detik-detik kealahannya Jepang masih mengumumkan berita-berita bohong mengenai kemenangan pasukannya (2003:35) padahal Nagasaki sudah hancur. Selain itu, Jepang masih memantau gerak-gerik yang ada di Indonesia. Pada 15 Agustus 1945, desas-desus mengenai penyerahan Jepang terhadap Sekutu beredar dikalangan rakyat Indonesia, khususnya di Jakarta. Walaupun berita mengenai penyerahan itu ditutup-tutupi oleh Jepang (Indra, 1989:116).

##### b) Peristiwa Rengasdengklok

Peristiwa Rengasdengklok terjadi karena adanya perbedaan pendapat. Para pemuda dan PETA memutuskan untuk menjauhkan Soekarno dan Hatta dari hal-hal yang berbau Jepang dengan dalih di Jakarta akan terjadi revolusi yang bisa membahayakan keselamatan keduanya, sehingga mereka berhasil diyakinkan (Her Suganda, 2009:67). Pada 16 Agustus 1945 sebelum shubuh, Soekarno dan Hatta dilarikan keluar kota dengan menggunakan kendaraan yang berbeda (Malik, 1962:40).

Seharian penuh di Rengasdengklok tidak mengubah pendirian Soekarno. Namun, dalam suatu pembicaraan antara Soekarno dan

Sudhanco Singgih, Soekarno menyatakan kesediaannya mengadakan proklamasi sesudah kembali ke Jakarta. Untuk kebebasan Soekarno dan Hatta, Akhmad Subardjo memberi jaminan dengan taruhan nyawa kepada para pemuda bahwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus 1945 selambat-lambatnya pukul 12.00 WIB. Akhirnya Sudancho Subeno bersedia melepaskan Sukarno dan Hatta kembali ke Jakarta (Poeponegoro, 2008:140).

c) Perumusan Teks Proklamasi

Pada 16 Agustus 1945 pukul 23.00, Soekarno dan Hatta tiba di kediaman Laksamana Tadhasi Maeda di bangunan dua lantai, bekas rumah dinas Konsultan Jenderal Inggris di jl. Imam Bonjol No.1, Djakarta. Rapat tetap dilaksanakan di rumah Maeda. Hal ini, tentu karena hubungan baik Ahmad Soebardjo dg pihak Jepang. Maeda bersedia membantu sesuatu dalam batas wewenangnya (Imran dkk, 2010:121). Rumusan proklamasi didapat dari kalimat yang ada di Piagam Jakarta 22 Juni 1945, yaitu bab pembukaan UUD 1945.

2) Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan

Sebelum pukul 10.00 WIB rumah Soekarno sudah dipadati banyak orang, termasuk anggota PPKI dan para pemuda yang tidak sabar untuk mendengar proklamasi dikumandangkan. Rangkaian acara proklamasi dimulai dari, Ir. Soekarno tampil ke muka microfon satu-satunya untuk membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sebelum teks proklamasi kemerdekaan (Utomo, 1995; Poeponegoro, 2008). Acara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih yang dilakukan oleh S. Suhud dan Sudancho Latief Hendraningrat. Bendera kemudian dinaikkan secara perlahan-lahan dengan diiringi Lagu Kebangsaan Indonesia Raya yang dinyanyikan oleh para hadirin secara spontan (Marwati Djonet, 1984).

3) Peristiwa Pasca Proklamasi Kemerdekaan

Setelah proklamasi dikumandangkan, pada 18 Agustus 1945 diadakan rapat PPKI (Yunarti, 2003; Poesponegoro, 2010). Rapat diadakan di Pejambon, Gedung Departemen Luar Negeri. Rapat tersebut menghasilkan

keputusan pengesahan UUD 1945, terpilihnya Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai presiden dan wakil presiden, yg sementara tugasnya nanti akan dibantu Komite Nasional Indonesia. Hasil rapat selanjutnya pada 19 Agustus 1945, memutuskan pembentukan kabinet dan pembagian wilayah RI menjadi 8 Bagian beserta pemilihan gubernur-gubernur.

4) Makna Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan bagi Kehidupan Bangsa Indonesia

a). Makna Peristiwa Proklamasi Bagi Kehidupan Sosial Bangsa Indonesia

Menurut kalimat-kalimat yg terdapat didalamnya, proklamasi 17 Agustus berisi pernyataan kemerdekaan yg memberitahu kepada bangsa Indonesia sendiri dan dunia luar bahwa saat itu Indonesia telah merdeka, lepas dari penjajahan (Utomo, 1995:222-223). Proklamasi kemerdekaan ini memberikan rasa bebas untuk Indonesia menentukan nasibnya sendiri (Rinardi, 2017). Inilah yang menjadikan rakyat Indonesia menjadi bangsa yang bebas dalam membangun kembali bangsanya.

b). Makna Peristiwa Proklamasi Bagi Kehidupan Budaya Bangsa Indonesia

Proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 bertujuan untuk kebahagiaan seluruh rakyat Indonesia. Agar kita bahagia, antara lain harus ada kesamaan di antara kita semua meliputi berbagai bidang misalnya bidang ideologi, bidang politik, bidang ekonomi, bidang hukum, bidang sastra kebudayaan, pendidikan, dan lain-lain (Utomo, 1995:224). Adanya Proklamasi memberikan Makna Bagi Bangsa Indonesia untuk membangun peradaban baru, yang mana harkat dan martabat setiap rakyatnya sama.

c). Makna Peristiwa Proklamasi Bagi Kehidupan Ekonomi Bangsa Indonesia

Proklamasi kemerdekaan merupakan pernyataan bahwa bangsa Indonesia telah cakap untuk mengurus rumah tangganya sendiri (Rinardi, 2017). Secara langsung proklamasi memberikan arah dan kesempatan bagi bangsa Indonesia untuk menciptakan rakyat yang sejahtera dan mempunyai kekuasaan, dalam menguasai dan mengelola sumber-sumber daya ekonomi secara mandiri.

d) Makna Peristiwa Proklamasi Bagi Kehidupan Politik Bangsa Indonesia

Berdasarkan Proklamasi Kemerdekaan terbentuklah Negara Republik Indonesia (Yamin, 1982: 25). Dengan kondisi itu berarti bangsa Indonesia telah memutuskan ikatan dengan tata hukum yang sebelumnya, baik tatanan hukum Hindia Belanda maupun tatanan hukum pendudukan Jepang (Joeniarto, 1996: 6). Proklamasi memberikan makna bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang berdaulat dan memiliki kedudukan sama dengan negara-negara lain di dunia.

e) Makna Peristiwa Proklamasi Bagi Kehidupan Pendidikan Bangsa Indonesia

Proklamasi 17 Agustus 1945 menjadi landasan hukum dan awal bagi kesejahteraan dan kemakmuran Bangsa Indonesia (Rinardi, 2017). Artinya, Indonesia bertekad untuk memajukan kehidupan rakyat menjadi rakyat yang pintar, jauh dari keterbelakangan, dengan tidak adanya pembatasan ataupun hukum-hukum diskriminasi.

### 2.3 Penggunaan Media Pembelajaran Prezi pada Pembelajaran Sejarah

Kelebihan Prezi untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah adalah Prezi mampu mengemas materi yang kompleks pada pembelajaran sejarah dan dapat memvisualisasikannya dalam bentuk presentasi tunggal. Pengguna dapat mengatur seluruh pergerakan presentasi dan memperjelas apa yang menjadi inti (Kevin YEE, 2010). Prezi memiliki konsep *mind mapping* yang sesuai untuk pembelajaran sejarah yang kompleks, materi dapat dipetakan menjadi pokok pikiran sehingga lebih mudah diingat. Desain Prezi adalah multimedia (Nicole L.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; Prezi, 2012). 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. Peserta didik terbantu untuk dapat membangun pengetahuannya

sendiri dalam pembelajaran sejarah, karena kini peserta didik akan merasakan bahwa sumber belajar saat itu tidak hanya ada pada penjelasan pendidik.

Belajar sejarah banyak mempelajari mengenai peristiwa masa lampau. Peserta didik tidak akan dapat membangun pengetahuannya mengenai peristiwa sejarah yang hanya diceritakan oleh pendidik. Langkah untuk membangun kemampuan peserta didik adalah dengan dapat menghadirkan peristiwa sejarah pada masa lampau agar peserta didik dapat menahayati serta memaknainya (Umamah, 2014). 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.

Penggunaan media dalam pembelajaran sejarah otomatis dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah yang hanya terjadi sekali dan tidak dapat diulang tersebut. Prezi memiliki kemampuan untuk menghadirkan peristiwa sejarah dengan desain multimediana. Penjelasan materi mengenai peristiwa sejarah yang kompleks dapat dikemas lebih menarik dengan menyisipkan gambar maupun video terkait dengan peristiwa sejarah itu sendiri.

Media diharapkan dapat memudahkan peserta didik mengembangkan kemampuan dalam Aspek kognitif, afektif dan psikomotornya dalam pembelajaran sejarah (Umamah, 2014). Dalam mengembangkan aspek kognitif, media harus dapat membawa peserta didik agar mengamati peristiwa sejarah dan masa kini. Pada aspek afektif, melalui dokumentasi peristiwa penting peserta didik akan dapat memaknai materi sejarah. Pada aspek psikomotor, media memiliki peran untuk mendemonstrasikan suatu hal yang dapat meningkatkan kepekaan motorik siswa.

Prezi memenuhi kriteria dalam pengembangan aspek pada pembelajaran sejarah yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif dapat dipenuhi Prezi dengan menyisipkan video peristiwa sejarah, dapat berupa video dokumenter. Untuk aspek afektif, Prezi dapat menyajikan bukti-bukti adanya peristiwa sejarah melalui gambar berupa dokumen, arsip, foto dll.

Selanjutnya aspek psikomotor dapat dipenuhi Prezi dengan menampilkan contoh ilustrasi permasalahan, sebagai refleksi dari materi peserta didik dapat diminta untuk membuat atau memetakan apa yang telah didapat dari mengamati presentasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, Prezi sebagai media pembelajaran sejarah diharapkan mampu memunculkan: (1) rasa tertarik peserta didik terhadap konten yang disajikan, karena tema yang lebih bervariasi; (2) rasa ingin tahu, dapat dimunculkan melalui Prezi, karena Prezi juga menyediakan fasilitas untuk mengimpor video untuk ditampilkan saat presentasi yang diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai peristiwa terkait materi yang disampaikan; (3) rasa senang peserta didik terhadap berbagai konten yang ditampilkan oleh Prezi, karena yang ditampilkan bukan hanya *slide* tetapi juga peta konsep yang dapat diisi berbagai konten video maupun gambar yang menarik; (4) perhatian peserta didik. Hal ini cukup efektif karena Prezi akan dijadikan fasilitas untuk menunjang sumber belajar. Jadi sumber belajar tidak hanya penyampaian dari pendidik, namun Prezi dapat mengatasinya.

### 2.3.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti dapat berkaca mengenai nilai positif dari produk yang akan dikembangkan. Manfaat utama dari Prezi yang diidentifikasi berdasarkan hasil penelitian oleh Duffy et al (2015) yang berjudul “*Experience Using Prezi in Psyciatry Teaching*” adalah 54,1% penggunaan Prezi menarik untuk pembelajaran. Penelitian oleh Alfred Lam yang berjudul “*Evaluating The Effectiveness of Prezi ini Higher Education*”. Penelitian ini menghasilkan 55,9% Prezi dapat meningkatkan minat peserta didik. Penelitian Caroline Bender (2012) yang berjudul “*Using Prezi to Motivate Middle Schools Science Students*” juga menyebutkan Prezi efektif sebagai alat belajar karena melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, kemudahan memyampaikan informasi dan gaya desain presentasi yang menarik. Penelitian dari Eva Raihana, dkk (2017) berjudul “Keefektifan Media Prezi dan *Flash* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Model Pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting*

& *Extending Materi Hidrolisis Garam di SMA Negeri 6 Banjarmasin*” menghasilkan bahwa media prezi efektif digunakan karena peserta didik menyukai tampilan materi dalam pembelajaran. Peningkatan minat dalam belajar dapat memunculkan suatu motivasi agar ingin tahu dan belajar terus-menerus untuk membangun suatu pengetahuan.

Prezi memberi warna baru dalam media presentasi, yang biasanya menggunakan PowerPoint. Dalam penelitian Erkan Akgun (2016) berjudul “*Effects of Lectures with Powerpoint or Prezi Presentations on Cognitive Load, Recall, and Conceptual Learning*” yang membandingkan bahwa PowerPoint memiliki *slide linear* dengan kanvas terbatas, sedangkan Prezi memungkinkan *non-linear* dan banyak jalur dengan desain kanvas tanpa batas. Hal tersebut memungkinkan Prezi menjadi alternatif untuk pembelajaran konseptual. Sam halnya, Penelitian yang dilakukan Oleh Chamelia Putri dan Retna Ngesti (2015) dengan judul “*Penggunaan Media Mind Map Dengan Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*” menunjukkan bahwa, aktivitas belajar siswa sebelum tindakan sebesar 352 masuk pada kategori “kurang aktif”, setelah pelaksanaan siklus 1 aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 478 masuk pada kategori “aktif” dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 555 masuk pada kategori “sangat aktif”. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa yaitu persentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM pada sebelum tindakan sebesar 15%, setelah pelaksanaan siklus 1 meningkat menjadi 36% dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 76%. Hal ini membuktikan bahwa prezi mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Gabor Kiss (2016) berjudul “*Ms PowerPoint vs Prezi in Higher Education*” menunjukkan bahwa Penggunaan Prezi dapat meningkatkan produktifitas peserta didik dalam membuat makalah. Peserta didik mendapati hasil lebih baik ketika mengikuti presentasi menggunakan Prezi dibandingkan PowerPoint yakni 81% vs 41%, artinya Prezi lebih efektif.

Penelitian mengenai prezi juga dilakukan oleh Nora Strasser (2014), dengan judul “*Using Prezi in Higher Education*”. Strasser (2014) mengatakan bahwa prezi merupakan media yang efektif untuk digunakan belajar kolaboratif. Hal ini

memungkinkan prezi menjadi sumber belajar yang dapat memberi pemahaman terhadap siswa tanpa adanya pendidik.

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti semakin yakin untuk mengembangkan prezi sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah. Prezi terbukti efektif digunakan untuk menyampaikan materi maupun sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

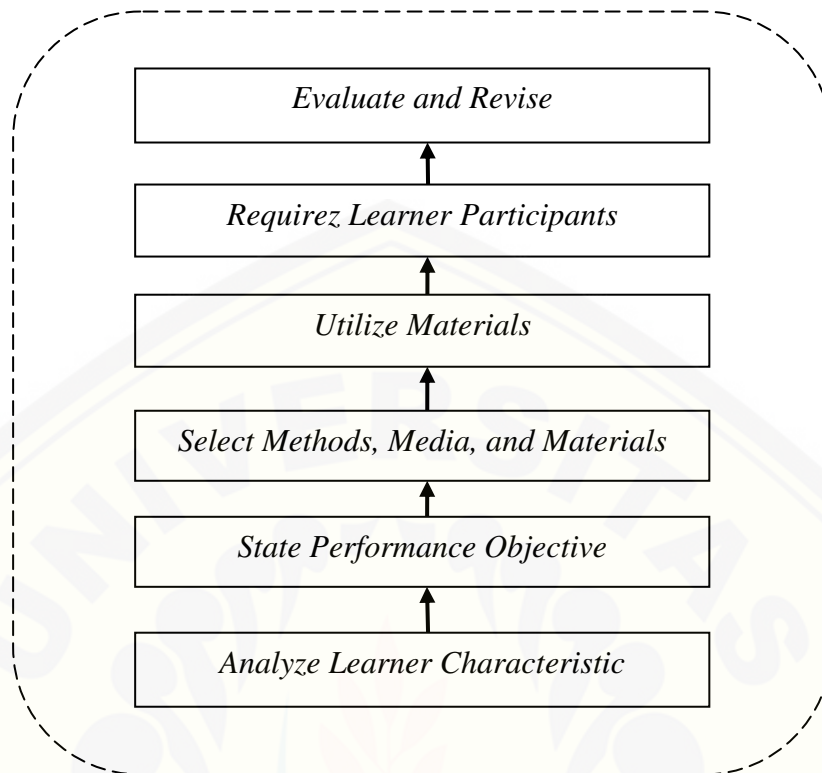
## **2.4 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE**

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai argumentasi atau alasan pemilihan model ASSURE sebagai model dalam pengembangan produk pengembangan ini. Sebelum berargumentasi maka perlu untuk mengetahui langkah-langkah dalam pengembangan ASSURE. Berikut langkah-langkah pengembangan Model ASSURE.

### **2.4.1 Model Pengembangan ASSURE**

Berdasarkan kebutuhan produk yang akan dikembangkan, maka dalam penelitian pengembangan ini memilih model pengembangan ASSURE. Model pengembangan ASSURE dikembangkan oleh Molenda, dkk dalam buku yang berjudul "*Instructional Technology and Media for Learning*". Model pembelajaran ini lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Molenda, 2005:49). Langkah-langkah dalam model pengembangan ASSURE adalah sebagai berikut.





Gambar 2.1 Langkah model pengembangan ASSURE adaptasi dari Molenda, dkk (2005:48).

- 1) Langkah pengembangan yang pertama yakni *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Dalam analisis karakteristik peserta didik memiliki tiga komponen, terdiri dari: (1) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor tersebut merupakan karakteristik yang bersifat umum, secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran; (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik merupakan cara setiap individu atau peserta didik

dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino, dkk, 2005:50).

- 2) Langkah kedua yakni *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus, kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar (*learning need assesment*). Tujuan pembelajaran atau kompetensi pembelajaran dapat dirumuskan melalui rumus ABCD. Berikut tabel rumus ABCD yang yang diadaptasi dari Smaldino,dkk (2005:53) :

Tabel 2.2 Rumus ABCD

A	<i>Audience</i>
B	<i>Behavior</i>
C	<i>Condition</i>
D	<i>Degree</i>

*Audience* menjelaskan mengenai peserta didik. *Behavior* menjelaskan mengenai aspek kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menjelaskan suatu tingkat atau standar yang perlu diperhatikan.

- 3) Langkah yang ketiga adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan materi). Metode adalah langkah yang digunakan untuk penerapan media yang dikembangkan. Media adalah sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima (Molenda dkk, 2005:25). Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses berkomunikasi. Molenda (2005:26) menyebutkan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu (1) media cetak/teks,

(2) media pameran/*display* (3) media audio, (4) gambar bergerak/*motion pictures*, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web atau internet. Berbagai macam media tersebut bisa digunakan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus bisa menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan sesuai dengan kurikulum. Isi atau materi berupa ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Putra, 2014:106).

- 4) Langkah berikutnya adalah *utilize materials* dengan tahapan didalamnya yaitu: (1) *preview materials*; (2) *prepare the materials* (mempersiapkan bahan pembelajaran); (3) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar); dan (4) *prepare the learners* (menyiapkan peserta didik).
- 5) Langkah selanjutnya adalah *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, maka proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang tentunya peserta didik terlibat secara aktif didalamnya.
- 6) Langkah keenam merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ini yakni, *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Langkah ini dilakukan untuk menilai efektivitas media yang telah dirancang sebelumnya. Agar memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas media tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen media. Revisi juga perlu dilakukan apabila hasil evaluasi dari media yang dirancang menunjukkan hasil yang kurang dari yang diharapkan.

#### 2.4.2 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE

Berdasarkan kebutuhan produk yang akan dikembangkan, maka dalam penelitian pengembangan ini memilih model pengembangan ASSURE. Model pengembangan ASSURE dikembangkan oleh Smaldino, dkk dalam buku yang

berjudul “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Model pembelajaran ini lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, 2005:49).

Hal utama yang menjadi dasar pengembangan adalah model pengembangannya. Sesuai dengan produk yang akan dikembangkan terkait dengan kebutuhan dilapangan yaitu media, maka pengembang memilih model ASSURE. Hal ini didasarkan karena model ASSURE berorientasi pada memanfaatkan media dan teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, 2005:49).

Model ASSURE adalah salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif (Smaldino,dkk, 2005:49). Merencanakan atau mendesain pembelajaran merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik. Sehingga model tersebut dapat pula meningkatkan kualitas pendidik dalam mendesain atau merencanakan kegiatan pembelajaran. Jika pendidik dapat mendesain pembelajaran dengan kreatif dan inovatif maka pembelajaran akan berjalan dengan efektif.

Beberapa kelebihan dari model pengembangan ASSURE adalah: (1) ASSURE merupakan model pengembangan yang cukup sederhana, sehingga pendidik dapat mengembangkan sendiri; (2) komponen dalam pembelajaran lengkap, tentu hal ini dapat mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif; (3) peserta didik dilibatkan dalam persiapan pembelajaran, maka peserta didik akan dapat mengikuti pembelajaran secara responsif karena telah dilakukan persiapan sebelumnya.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hal-hal mengenai, 1) jenis penelitian; 2) desain penelitian pengembangan; 3) teknik pengumpulan data; 4) teknik analisa data; yang akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development*. Gay (dalam Kantun, 2016:77) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan produk yang efektif sehingga dapat digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori . Dalam hal serupa, Sugiyono (2014:297) juga menjelaskan penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang bukan saja menghasilkan produk tetapi juga terdapat kegiatan lainnya yaitu menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan. Dari pemaparan beberapa ahli, kesimpulannya bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru maupun produk yang sudah ada, yang nantinya akan diuji kevalidan dan keefektifan dari fungsinya.

Produk yang akan diteliti dan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran prezi dengan sub pokok bahasan “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Kehidupan Sosial, Budaya, Ekonomi, Politik, dan Pendidikan Bangsa Indonesia”. Pemakaian model pengembangan ASSURE inidigunakan sebagai langkah untuk menghasilkan suatuproduk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan pada peserta didik kelas XI SMA.

#### 3.1 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan menggunakan model ASSURE. Dalam hal ini pengembangan produk ini dilakukan enam langkah pengembangan,

yakni: (1) *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Peserta Didik); (2) *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran); (3) *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran); (4) *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran); (5) *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar); dan (6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi).

### 3.2.1 Analisis Karakteristik Peserta Didik (*Analyze Learner Characteristic*)

Langkah pengembangan yang pertama yakni *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis peserta didik akan memudahkan dalam menciptakan pembelajaran bermakna yang dirancang serta dikembangkan berdasarkan kondisi peserta didik sebagai subjek belajar serta komunitas sosial-kultural tempat siswa tinggal (Vygotsky dalam Moll, 1994). Pada langkah ini pengembang melakukan analisis peserta didik dan mengembangkan instrumen observasi yaitu angket yang didalamnya mencakup tiga komponen, terdiri dari: (1) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor tersebut merupakan karakteristik yang bersifat umum, secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran; (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Molenda, dkk, 2005:50). Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah sebagai berikut:

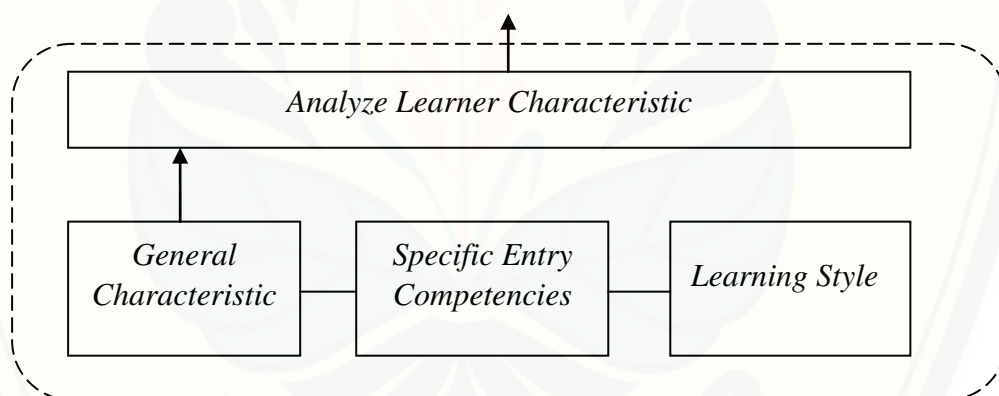
#### a) Wawancara

Pada proses pengembangan media, kegiatan wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi serta data yang berkaitan dengan performansi pendidik dan peserta didik. Dalam implementasinya, pengembang melakukan

wawancara ke sekolah di tiga SMA negeri di Kabupaten Jember. Pendidik tersebut adalah Ibu Ika Devita, S.Pd. selaku pendidik di SMAN 3 Jember, Bapak Eko Wahyudi, S.Pd. selaku pendidik di SMAN Ambulu, dan Bapak Syaiful Rahman, S.Pd selaku pendidik di SMAN Rambipuji.

b) Angket

Pada pengembangan media angket atau kusioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dari peserta didik yang berkaitan dengan analisis kebutuhan peserta didik. Angket tersebut diberikan kepada 102 peserta didik (XI IPS 1, XI IPS 1 dan XI IPS 3) di tiga SMAN di Kabupaten Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Rambipuji. Tujuan dari penyebaran angket pada peserta didik yaitu untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar (kesukaan atau kecenderungan).



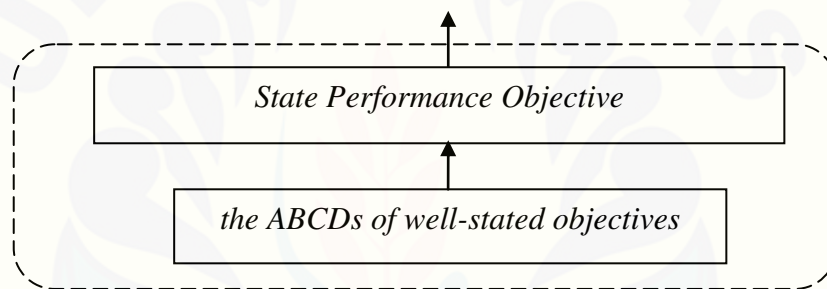
Gambar 3.1 Tahapan dalam langkah *Analyze Learner Characteristic* (adaptasi dari Molenda dkk, 2005:49).

### 3.2.2 Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi (*State Performance Objective*)

Langkah kedua yakni *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Kegiatan pengembang dalam langkah ini adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari silabus, kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau

instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar (*learning need assesment*).

.Perumusan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). *Audience* memuat informasi peserta didik, dalam hal ini yang dimaksud adalah peserta didik kelas XI SMA. *Behavior* mendeskripsikan mengenai kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan mengenai keadaan atau kondisiagar yang harus ada pada saat pembelajaran sejarah sehingga memungkinkan pembelajaran dapat efektif. Kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau patokan yang perlu diperhatikan.



Gambar 3.2 Tahapan dalam langkah *State Performance Objective* (adaptasi dari Molenda dkk, 2005:53-54)

Mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadidalam media Prezi. Tahap awal yang dilakukan adalah pemilihan standar kompetensi, Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai acuan serta pedoman pengembangan.

a) Kompetensi Inti

- 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial



dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

- 3) Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b) Kompetensi Dasar

3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia.

3.7.1 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

3.7.2 Menganalisis makna peristiwa proklamasi kemerdekaan bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia.

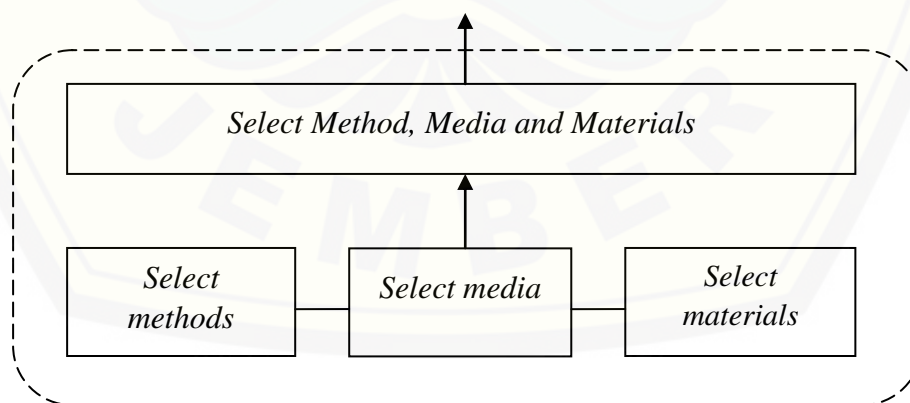
Hasil analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA, yakni KD 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran Sejarah Indonesia dengan e-book ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Peserta didik diharapkan mampu menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

3.7.2 Peserta didik diharapkan mampu menganalisis makna peristiwa proklamasi kemerdekaan bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia.

### 3.2.3 Memilih Metode, Media, dan Materi Pembelajaran (*Select Methods, Media, and Materials*)

Langkah yang ketiga adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan materi). Metode merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam penerapan media yang dikembangkan. Media adalah sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima (Smaldino, 2005:25). Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses berkomunikasi. Smaldino (2005:26) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu (1) media cetak/teks, (2) media pameran/display (3) media audio, (4) gambar bergerak/motion pictures, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web atau internet. Berbagai macam media tersebut dapat digunakan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum. Isi atau materi merupakan ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Putra, 2014:106).



Gambar 3.3 Tahapan langkah *Select Method, Media And Materials*(adaptasi dari Molenda dkk, 2005:56-60)

Memilih metode, media dan materi pembelajaran adalah langkah ketiga dalam pengembangan. Pemilihan metode, media, dan materi pembelajaran merupakan prosedur untuk mengefektifkan pembelajaran.

a) Memilih Metode

Pada tahap pemilihan metode pengembang memilih metode *Inquiry learning*. Wilcox (Slavin, 1977) mengungkapkan dalam pembelajaran *Inquiry* siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep dan prinsip, serta guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman lalu melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip untuk diri mereka sendiri. Prinsip yang mendasari metode ini adalah peserta didik akan melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien apabila melakukan aktifitas dengan belajar (*learning by doing*). Dengan cara ini peserta didik dapat menggali pengetahuan melalui pengalaman yang mereka peroleh secara mandiri.

b) Memilih Media

Pada tahap pemilihan media, pengembang memilih media pembelajaran Prezi karena sesuai dengan kebutuhan dilapangan. Media Prezi merupakan saran untuk mengemas materi pembelajaran sejarah. Pemilihan pengembangan media pembelajaran Prezi adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Untuk memilih media yang tepat untuk pembelajaran diperlukan beberapa pertimbangan yang telah paparkan oleh Smaldino, et al (2005:57) adalah sebagai berikut:

1. Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
2. Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung didalamnya akurat dan baru?
3. Apakah isi informasi yang disampaikan didalamnya jelas?
4. Apakah media yang digunakan dapat memotivasi dan memancing minat peserta didik?
5. Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam proses pembelajaran?
6. Apakah teknis media pembelajaran yang digunakan sudah baik?

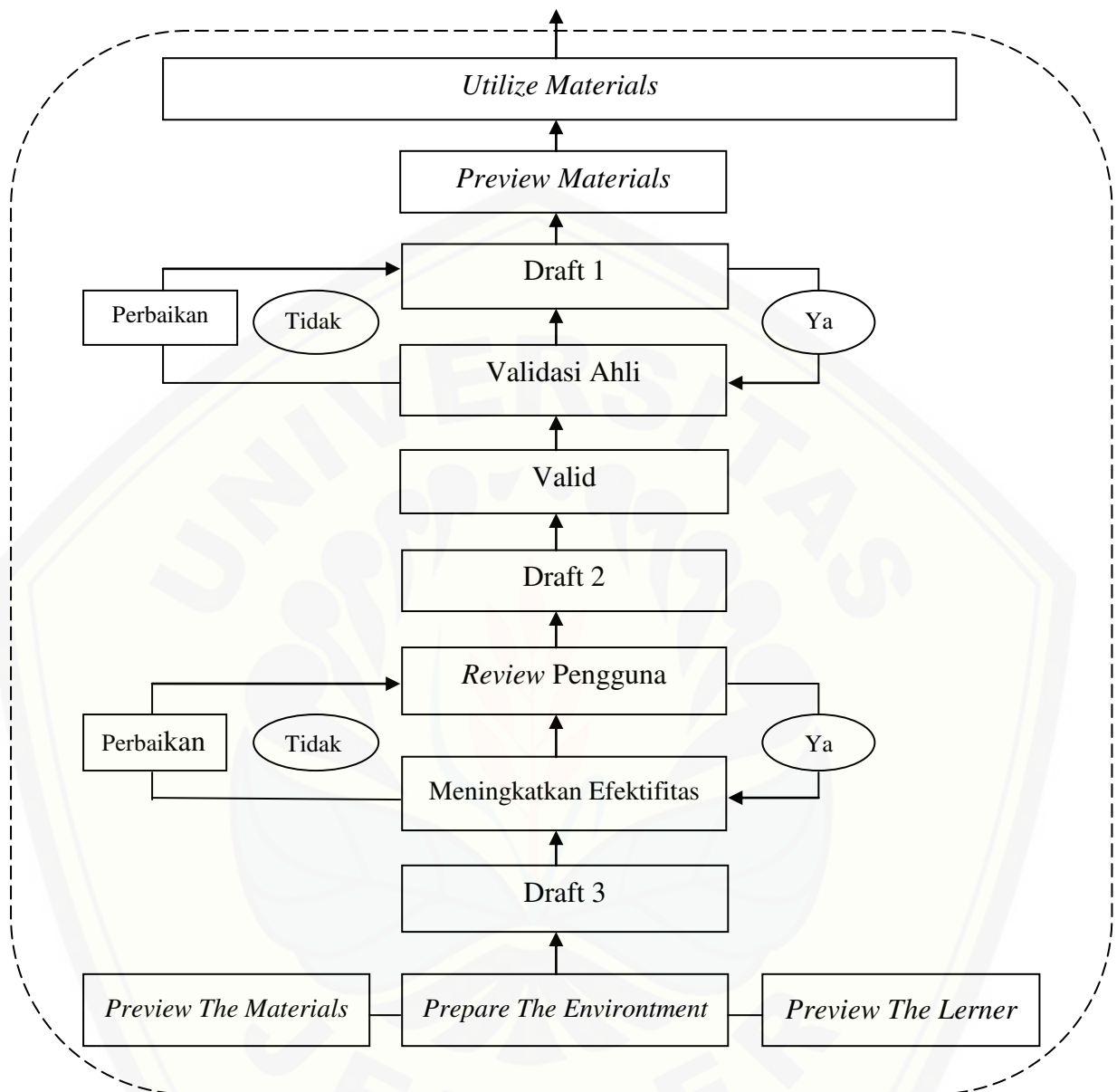
7. Apakah media yang digunakan telah diuji coba sebelumnya?

c) Memilih Materi

Materi atau isi merupakan substansi yang perlu di pelajari oleh peserta didik agar dapat memiliki kompetensi sesuai seperti yang diinginkan. Substansi materi pelajaran merupakan sebuah struktur yang terdiri dari konsep, fakta prinsip, dan aturan, prosedur, ketrampilan interpersonal dan sikap. Pada tahap pemilihan materi ini, pengembang menggunakan tahap penelitian I dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Bangsa Indonesia”. Materi yang telah disusun kemudian didesain dan dikemas dalam bentuk media pembelajaran Prezi.

#### 3.2.4 Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran (*Utilize Materials*)

Langkah selanjutnya dari pengembangan model ASSURE adalah *utilize materials*. Pada langkah ini terdapat beberapa komponen didalamnya yaitu:(1) meninjau modul interaktif (*preview materials*); (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*); (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*); (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Molenda, dkk, 2005:61-63). Berikut bagan tahapan dari langkah ini akan digambarkan seperti dibawah ini.



Gambar 3.4 Tahapan Langkah *Utilize Materials* (adaptasi dari Molenda dkk, 2005: 61-63)

#### 3.2.4.1 Meninjau Media (*Preview Materials*)

Pada tahap ini akan dilakukan peninjauan Prezi yang dibagi menjadi dua yaitu *review* oleh para ahli dan *review* pengguna. Kegiatan ini dilakukan guna menilai Prezi yang telah dikembangkan, alat, bahan, dan lingkungan yang diperlukan dalam penggunaan Prezi dalam proses pembelajaran sejarah, maka

diperlukan uji coba lapangan. Kegiatan dalam meninjau Prezi (*preview materials*) adalah sebagai berikut.

a) Draft 1.

Draft pertama adalah pengujian pakar ahli terhadap media pembelajaran prezi dihasilkan sebelumnya. Ahli tersebut meliputi ahli isi bidang studi, yakni Bapak Suharto, S.S. M.A., merupakan dosen Program Studi Sastra Sejarah di Fakultas Ilmu Budaya (FIB). Ahli media dan desain pembelajaran, yakni Ibu Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd, M.Ed., merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Ahli Bahasa yakni, Ibu Anita Wijayanti, S.S, M.Hum., dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Apabila dalam pengujian oleh pakar ahli menyatakan bahwa media pembelajaran kurang layak, maka akan dilakukan revisi sehingga dihasilkan media yang lebih layak untuk dikembangkan dilapangan, dan begitu juga sebaliknya;

b) validasi ahli

Validasi ahli yang digunakan untuk menguji kevalidan pengembangan media Prezi ini terdiri dari tiga yaitu validasi isi bidang studi, validasi media dan desain pembelajaran dan validasi bahasa yang akan melakukan penilaian pada rancangan pertama dari media pembelajaran Prezi. Rancangan pertama ini akan direvisi sesuai dengan hasil penilaian dan masukan dari pakar ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Sehingga dihasilkan draft 2 media pembelajaran Prezi, yang kemudian berlanjut pada tahap berikutnya yakni uji coba pengguna;

c) draft 2

Draft pertama yang telah divalidasi oleh pakar ahli kemudian direvisi dan dihasilkan draft 2 media pembelajaran Prezi. Rancangan ini akan diuji cobakan oleh pengguna media Prezi yaitu pendidik dan peserta didik. Apabila dalam pengujian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran Prezi kurang layak dan menarik maka akan dilakukan revisi untuk menjadikan media lebih layak dan menarik. Jika rancangan tersebut sudah

dinyatakan layak maka akan dilanjutkan pada tahapan uji coba lapangan; (4) *review* pengguna, terdiri dari uji pengguna 1 yang dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah dan uji pengguna 2 yang dilakukan oleh peserta didik sebagai responden.

d) *Review* Pengguna

*Review* pengguna terdiri dari uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Uji pengguna 1 dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah dan uji pengguna 2 dilakukan oleh peserta didik sebagai responden.

5) Uji Pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu Bapak Syaiful Rahman, S.Pd., selaku pendidik di SMAN Rambipuji. Pada tahapan ini pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas yang telah dihasilkan pada draft 2 media Prezi. Hasil dari uji coba pengguna 1 akan dijadikan acuan perbaikan media Prezi sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan.

6) Uji Pengguna 2

Uji Pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang terdiri dari 12 peserta didik sebagai sampel yaitu memilih 4 peserta didik berkemampuan tinggi, 4 peserta didik berkemampuan sedang, dan 4 peserta didik berkemampuan rendah yang berasal dari kelas XI IPS 3 SMAN Rambipuji. Pemilihan responden tersebut didapatkan dari hasil konsultasi bersama pendidik mata pelajaran sejarah yang terkait.

#### 3.4.2.2 Menyiapkan Bahan (*Prepare the Materials*)

Tahap berikutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan uji coba lapangan pada kelas XI IPS 3 SMAN Rambipuji. Hal-hal yang dipersiapkan adalah sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran menggunakan media Prezi, seperti mempersiapkan Seperangkat komputer/PC, LCD Proyektor, dan *Sound System*.

#### 3.2.4.3 Menyiapkan Lingkungan (*Prepare the Environment*)

Pada kegiatan ini pengembang mempersiapkan lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan media Prezi, diantaranya seperti kebersihan kelas, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan, dan ketersediaan LCD proyektor serta *Sound System*. Tujuannya untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan maksimal untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran

#### 3.2.4.4 Menyiapkan Peserta Didik (*Prepare the Learners*)

Tahap selanjutnya adalah menyiapkan peserta didik. Dalam kegiatan ini dilakukan oleh pengembang pada awal pembelajaran media Prezi. Beberapa kegiatan dalam menyiapkan peserta didik sebagai berikut:

1. Pendidik terlebih dahulu mempersiapkan kelas agar kondusif dan siap untuk melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media Prezi;
2. pendidik memberikan pengantar tentang garis besar proses pembelajaran sejarah yang akan dilakukan;
3. pendidik memperkenalkan media Prezi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

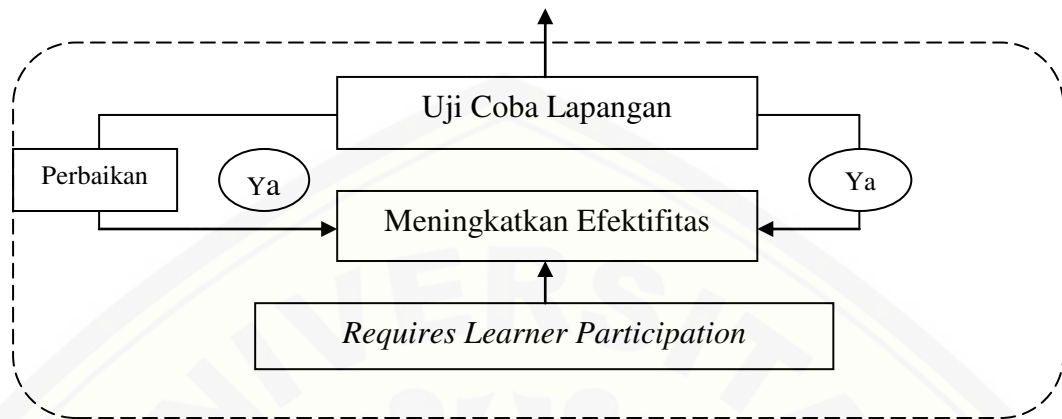
#### 3.2.5 Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar (*Requires Learner Participation*)

Tahap kelima yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, maka proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan cenderung mudah mempelajari materi pembelajaran. Pemberian latihan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam materi yang sedang dipelajari.

Langkah berikutnya yang dilakukan oleh pendidik adalah menumbuhkan dan menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna melalui penyajian pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan secara logis dan sistematis. Penyajian



materi sejarah ini terdiri dari konsep, prinsip, aturan dan hukum, serta keterampilan secara runtut. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.5 Tahapan langkah *Requires Learner Participation* (adaptasi Molenda dkk, 2005:66-68)

a) Draft 3

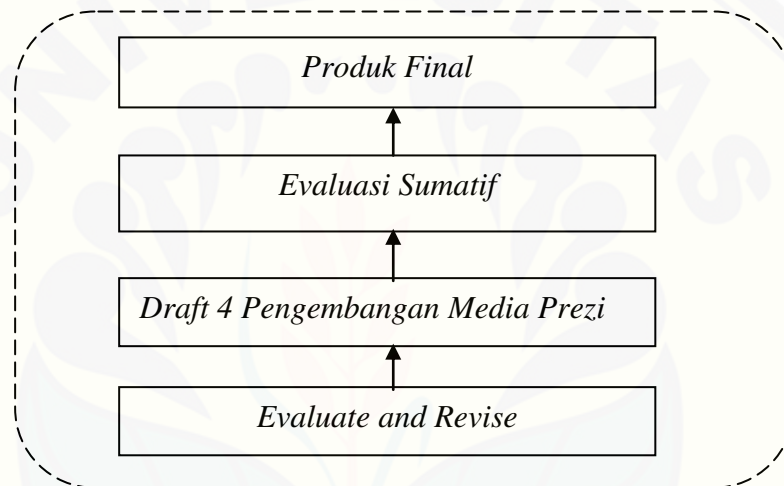
Draft 3 adalah hasil revisi dari tahap sebelumnya yaitu uji coba pakar ahli dan uji coba pengguna. Dalam tahap ini dilaksanakan uji coba lapangan untuk menilai apakah produk yang telah melalui tahap uji coba ahli dan *review* pengguna dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Jika uji lapangan menunjukkan media Prezi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, maka produk dalam bentuk media Prezi tersebut tidak perlu direvisi. Namun jika sebaliknya maka perlu dilakukan revisi. Revisi tersebut dilakukan sampai diperoleh media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

b) Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan uji coba lapangan atau kelompok besar akan dilakukan dengan melibatkan 30 orang peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN Rambipuji. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini ditujukan untuk mengetahui efektivitas terhadap media Prezi yang dikembangkan. Tujuan dari pelaksanaan uji coba kelompok besar adalah untuk selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan media Prezi yang dikembangkan sebelum menjadi produk final.

### 3.2.6 Evaluasi dan Revisi (*Evaluate And Revize*)

Langkah pengembangan yang terakhir yaitu *evaluate and revize*. Pada langkah ini dilakukan evaluasi sumatif dengan tujuan untuk menilai efektivitas media Prezi setelah di uji cobakan dalam proses pembelajaran sejarah. Evaluasi sumatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data obyektif selama proses pengembangan. Pada langkah ini pengembang telah mendapatkan produk final yang telah melalui beberapa tahapan dari prosedur pengembangan yang dilakukan.



Gambar 3.6 Tahapan pada langkah terakhir dalam model pengembangan ASSURE (Molenda dkk, 2005:68-73)

## 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi serta data terkait dengan komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah teknik observasi, angket/kuesioner atau penyebaran angket, wawancara dan tes. Berikut ini dipaparkan mengenai teknik pengumpulan data, diantaranya adalah sebagai berikut.

### 3.2.1 Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah,

dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto,2013:201). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara. Pertama, pengembang mencari buku-buku penunjang kajian penelitian yang dilakukan. Kedua, dengan cara mengabadikan setiap langkah-langkah dalam melakukan penelitian yakni berupa pembelajaran di dalam kelas, data kuesioner atau angket, data validasi ahli, dan data efektivitas media pembelajaran setelah diterapkan.

### 3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan guna mengumpulkan data serta informasi mengenai permasalahan atau kesenjangan yang ada dilapangan. Pedoman observasi akan memuat secara garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Observasi yang dilakukan guna mengetahui performansi pendidik dan peserta didik. Pada implementasinya pengembang melakukan observasi sekolah di tiga SMA negeri di Kabupaten Jember, yakni SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, SMAN Rambipuji. Instrumen yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah instrumen analisis performansi pendidik dan peserta didik.

### 3.2.2 Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah wawancara tertutup karena hanya untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah terkait sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia terkait permasalahan di sekolah (Lihat lampiran D). Pengembang melakukan kegiatan wawancara kepada pedidik mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 3 Jember yang bernama Ibu Ika Devita, S.Pd, SMAN Ambulu Bapak Eko Wahyudi, S.Pd, dan di SMAN Rambipuji Bapak Syaiful Rahman, S.Pd. Pengembang juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik dari tiga sekolah tersebut , yakni kelas X1 IPS 1 SMAN 3 Jember, kelas XI IPS 1 SMAN Ambulu dan Kelas XI IPS 3 SMAN Rambipuji yang memiliki kategori kemampuan tinggi, sedang, dan rendah untuk mensinkroniskan dengan data yang diperoleh dari pendidik.

### 3.2.3 Angket/Kuesioner

Angket yang dikembangkan adalah angket yang didasarkan pada kebutuhan peserta didik. Kebutuhan tersebut dapat dilihat melalui analisis karakteristik peserta, didalamnya meliputi karakteristik umum, kemampuan awal yang dimiliki peserta didik, dan gaya belajarnya. Pada pengembangan media Prezi, angket digunakan untuk mengumpulkan data serta informasi dari peserta didik yang berkaitan kebutuhan peserta didik. Angket tersebut disebar ke tiga sekolah dengan penerima 3 pendidik dan total 102 peserta didik (X IPS 1 dari SMAN 3 Jember, X IPS 1 dari SMAN Ambulu dan X IPS 3 dari SMAN Rambipuji). Tujuan dari penyebaran angket pada peserta didik dan pendidik adalah untuk mengumpulkan data serta informasi mengenai kebutuhan peserta didik dan karakteristik umum peserta didik (ketertarikan atau kecenderungan).

Angket juga diberikan kepada validator yang akan menilai produk yang akan dikembangkan, sehingga peneliti mengembangkan instrumen validasi terkait kebutuhan untuk menilai produk. Validator dalam menilai produk pengembangan ini terdiri dari validator desain, validator materi dan validator bahasa. Hasil validasi akan digunakan sebagai acuan apakah produk sudah layak atautkah perlu direvisi atau diperbaiki. Angket juga akan diberikan kepada pengguna yakni pendidik kelas XI SMA.

### 3.3.4 Tes

Tes adalah alat untuk evaluasi yang digunakan mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik, sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran atau *pre-test* dan *post-test* menggunakan media pembelajaran Prezi. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti melakukan penghitungan tingkat efektivitas Prezi dalam pembelajaran.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dikembangkan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Maka penjelasannya sebagai berikut.

#### 3.4.1 Analisis Kualitatif

Data kualitatif dapat disusun dan langsung ditafsirkan untuk menyimpulkan penelitian, yaitu dengan cara melalui kategorisasi data kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini analisis kualitatif diperoleh dari data hasil observasi, angket/kuesioner, saran ahli dan dokumentasi yang dilakukan. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Beberapa saran yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk perbaikan atau revisi produk selanjutnya.

#### 3.4.2 Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang bersifat numerikal. Maknanya belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas Prezi yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan Prezi yang dikembangkan atau yang biasa disebut sebagai uji efektifitas.

Pada penelitian pengembangan Prezi tentang “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia” dengan model ASSURE ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji coba para ahli disusun dengan kategori berdasarkan skala *Likert*.

Tabel 3.1 Skala *Likert* (Sumber: Sugiyono, 2014)

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari angket adalah teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase

$\sum x$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : konstanta

Sumber : Arikunto (2008:216)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, data yang sebelumnya presentase penilaian data kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif deskriptif. Kualitas kelayakan produk media dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi sebagai berikut.

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk (Sumber: Arikunto, 2010:216)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektifitas Prezi. Data mengenai efektivitas penggunaan Prezi mengenai diperoleh melalui *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Prezi dalam pembelajaran sejarah. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Rata-rata diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh dengan membagi jumlah subjek. Pada penelitian ini nilai *pre test* dan *post test* peserta didik dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah keseluruhan peserta didik. Berikut ini rumus untuk menentukan rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : rata-rata

$\sum X$  : jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu

(Sumber: Setyosari, 2015:236)

Hasil dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan Prezi yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektivan pembelajaran dengan menggunakan rumus efektivitas dari Hake (1999).

Hasil dari nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* dan *post-test* peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan draf media Prezi yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan pembelajaran sejarah dengan menggunakan rumus efektivitas. Untuk mengetahui efektivitas media Prezi, maka dilakukan 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:

*g* = Nilai *gain* ternormalisasi

Tabel 3.3 Kriteria *N-Gain* (Sumber: Hake, 1999)

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

### 3.4.3 Analisis Data Menggunakan SPSS

Tahap pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Setelah data *pre-test* dan *post-test* terkumpul, maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program *software Statistical Product and Service Solutions (SPSS) V.22 for Windows*.

Untuk mengetahui adanya perbedaan atau tidak dari hasil efektivitas pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Prezi maka dilakukan uji *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* (uji sampel berpasangan) merupakan tahap pengolahan data yang dilakukan pada satu kelompok dengan dua kesempatan dan kondisi yang berbeda (Pallant, 2010:243). Penelitian ini



menggunakan taraf signifikansi 5% (0.05) dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan  $< 0.05$  maka  $H_0$  diterima (tidak ada perbedaan)
2. Jika nilai signifikan  $> 0.05$  maka  $H_0$  ditolak (ada perbedaan)

Hasil uji *paired sample t-test* dengan melalui analisis SPSS, dapat diketahui perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada peserta didik dengan menggunakan media Prezi.



## BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap proses dan hasil pengembangan media pembelajaran prezi dengan model ASSURE mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang tervalidasi ahli dengan memperoleh hasil yang baik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, berikut simpulannya.

#### 1. Hasil Validasi Ahli

Produk media pembelajaran Prezi dengan model ASSURE mata pelajaran sejarah kelas XI SMA yang dikembangkan telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Produk pengembangan media pembelajaran prezi telah melalui tahap validasi ahli yang meliputi ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran, serta ahli bahasa. Hasil validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi “baik”. Validasi ahli media dan desain pembelajaran dengan persentase pertama 68% dengan kategori kelayakan “cukup dan perlu direvisi” , setelah direvisi maka mencapai persentase 80% dengan kualifikasi “baik”. Hasil validasi ahli bahasa mencapai persentase 86% dengan kualifikasi “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media Prezi dengan model pengembangan ASSURE mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI SMA telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik.

#### 2. Hasil Uji Coba Pengembangan

Pengembangan produk media pembelajaran Prezi dengan model ASSURE mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Produk pengembangan media pembelajaran prezi juga telah melalui tahap uji coba pengguna untuk mengetahui efektivitas produk dalam pembelajaran sejarah. Hasil validasi pada uji coba pengguna mencapai persentase 88% dengan kualifikasi “sangat baik”. Adapun hasil uji coba yang melibatkan

peserta didik terdiri dari uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, maka berikut hasilnya:

- c) Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik hasilnya menunjukkan bahwa nilai *post-test*  $\geq$  nilai *pre-test* dan dibuktikan dengan nilai ( $P < 0,000$ ;  $df = 11$ ;  $t_{hitung} = -11,52$ ). Selisih perbedaan antara *pre test* dan *post test* adalah -32,1. Nilai negatif pada selisih keduanya menunjukkan bahwa *pre-test* lebih rendah daripada *post-test*. Didapati pula nilai *gain score* 0,6% dengan kategori sedang.
- d) Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 peserta didik hasilnya menunjukkan bahwa nilai *post-test*  $\geq$  nilai *pre-test* dan dibuktikan dengan nilai ( $P < 0,000$ ;  $df = 29$ ;  $t_{hitung} = -26,3$ ). Selisih perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* adalah -31,83. Nilai negatif pada selisih keduanya menunjukkan bahwa *pre-test* lebih rendah daripada *post-test*. Didapati pula nilai *gain score* 0,73% dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar selisih perbedaan nilai antara *pre-test* dan *post-test* yang telah dipaparkan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik karena media Prezi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah yang dibuktikan dengan nilai *gain score*.

## 5.2 Saran

Produk media pembelajaran pezi yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran, ahli bahasa serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Media pembelajaran pezi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan media pembelajaran pezi ini meliputi;

- 1) media pezi didesain sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013;
- 2) media pezi memiliki desain yang menarik dengan durasi yang tidak terlalu panjang sehingga efektif digunakan peserta didik dalam belajar sejarah;

- 3) media prezi mampu menarik dan memusatkan perhatian peserta didik;
- 4) media prezi dapat digunakan untuk belajar mandiri, kelompok kecil, dan kelompok besar;
- 5) media prezi mampu memadukan unsur kinestetik, audio, dan visual.

Media pembelajaran prezi juga memiliki kekurangan, yakni diantaranya:

- 1) proses pembuatan media prezi yang membutuhkan waktu lama;
- 2) penempatan uraian materi yang dipadukan dengan objek gambar, animasi dan video harus tepat dan tidak menyimpang dari konsep yang akan disampaikan;
- 3) media prezi, dalam memanfaatkan media pembelajaran ini dibutuhkan beberapa fasilitas pendukung seperti seperangkat komputer, LCD, proyektor dan *sound system*.

Adapun saran-saran pemanfaatan media pembelajaran prezi adalah sebagai berikut:

- 1) pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan;
- 2) hendaknya pendidik menggunakan metode pembelajaran yang mendukung media pembelajaran yang dikembangkan;
- 3) pendidik mata pelajaran sejarah juga harus memperhatikan beberapa hal penting dalam menampilkan media prezi pada pembelajaran sejarah, seperti ketersediaan sarana-sarana pendukung serta media-media penunjang lain baik berupa buku wajib maupun sumber pembelajaran yang relevan.

Media pembelajaran prezi pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI SMA ini telah melalui proses validasi ahli. Produk yang dihasilkan juga telah teruji efektivitasnya pada uji lapang dan dianggap sangat baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan media pembelajaran prezi ini diharapkan mampu memotivasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelaziz,H. STEPP: A Grounded Model to Assure the Quality of Instructional Activities in e-Learning Environments. *The Turkish Online Journal of Distance Education*.Vol.14:3.
- Alfian, M. 2011. Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. III, No. 2.
- 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*. Vol.8 (3).1-11.
- Alfred Lam. 2014. Evaluating the Effectiveness of Prezi in Higher Education. *Journal of Medical Imaging and Radianc Sciences* 45.
- Amir, dkk. 2016. Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal komunikasi KAREBA*. Vol.5:2.
- Anderson, J. R. 1980. *Cognitive psychology and its implications*. New York, NY: Freeman.
- Anjar Miska, Sigit Santoso & Nurhasan Hamidi. (2013). Penggunaan Media Prezi dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi. *Jurnal Penelitian UniversitasSebelasMaret*. Vol. 1, Hlm. 1-8.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artianingsih, Sri Witurachmi & Sri Sumaryati. 2013. Penerapan Mind Mapping dengan Media Prezi untuk Meningkatkan Prestasi dan Partisipasi Belajar Akutansi. *Jurnal Pendidikan Universitas Sebelas Maret*.Vol 2, No. 1, Hlmn. 39-48.
- Belawati, T. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bender, C. 2011. Using Prezi To Motivate Middle School Science Students. *i-manager's Journal on School Educational Technology*, Vol. 7 1 No. 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*. Vol.12.
- Brian E. Perron dan Alyson G. Stearns. (2010). A Review of A Presentation Technology: Prezi. *Journal of Research on Social Work Practice*. Diakses dari <http://rsw-sagepub.com> pada tanggal 20 Desember 2017, jam 13.20 WIB.
- Chamelia, P. 2016. Penggunaan Media Mind Map Dengan Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*. FKIP UNEJ.
- Dale, E. 1989. *Audiovisual Method in Teaching*. New York: Dyden Press.
- Duffy, dkk. 2015. Experiences of Using Prezi on Psychiatry Teaching. *Journal*. Vol 39 (6).
- Ghufron, M. A. 2018. Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Hake, Richard R. 1999. Analyzing Change/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.
- Harjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Harris, D. 2011. Presentation software: Pedagogical constraints and potentials. *Journal of the Hospitality*. 10(1), 72-84.
- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. Vol 5 (1).
- Heinich, dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK) Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta.
- Ismaniati, C. 2010. *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Universitas Yogyakarta.

- Eva, R. 2017. Keefektifan Media Prezi Dan Flash Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting & Extending Materi Hidrolisis Garam Di Sma Negeri 6 Banjarmasin. *Journal of Chemistry and Education*. Vol 1 (1).
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Kemp, J. E & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. New York. Harper and Row Publisher.
- Kevin YEE. 2010. PREZI: A Different Way to Present. *Turkish Online Journal of Distance Education*. Vol.11(4).
- Kiss, G. 2016. Ms Power Point vs Prezi in Higher Education. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 3(15).
- Kochar, K. S. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Lorang, T. 2010. Prezi versus PowerPoint. Retrieved on March 03, 2013, from <http://imagemediapartners.blogspot.com/2010/03/prezi-versus-powerpoint.html>
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal*. Riau: Uin Suska Riau.
- Manning, C., Brooks, W., Crotteau, V., Diedrich, A., Moser, J., & Zwiefelhofer, A. 2011. A tech tools for teachers, by teachers: Bridging teachers and students. *Wisconsin English Journal*, 53(1), 24-28.
- Muhaimin. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya : CV. Citra Media.
- Mulyas. 2010. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Nana Sudjana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nicole L.White. 2011. *Prezi vs. PowerPoint: Finding the right tool for the job*. State University of New York Institute of Technology: Utica NY.
- Nurseto, T. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi 95 & Pendidikan. Vol.8:1.

- Permendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2016 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putra, E.I. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi interaktif. *Jurnal Teknoif*. Vol.1:2.
- Putra, N. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Roestiyah. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prawiradilaga, dkk. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Russel, A. (2012). *Mastering Prezi For Business Presentation*. Birmingham. *Jurnal*. UK : Packt Publishing Ltd.
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- 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*. Vol 7 (1).
- Setyosari, H. P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- 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 Pendidikan Penabur*. Vol.12:21.



- Subakti, R.Y. 2010. Pradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *Universitas Senata Dharma Yogyakarta*. Vol. 24:1.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, M. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Umamah, N. 2008. “Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD se-Eks Kotatif Jember Tahun 2008”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 1 (1), 44.
- Umamah, N. 2014. “Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah”. *Prosiding Seminar Nasional*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2017. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Umamah, N. 2017. *Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Anggota IKAPI.
- Wahyudi, D. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak Dengan Program Prezi (Studi di SMP Muhammadiyah 2 Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-2014). *Jurnal*. PPS UIN.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyudhi & Madjid. 2014. *Ilmu Sejarah Sebuah Pnegantar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widja, I. G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yamin, M. 2010 *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

Yani Putri Utari, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Online Prezi Desktop Dalam Pokok Bahasan Bahan Alat Optic pada Siswa Kelas X IPA SMA negeri Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Purworejo. Jawa Tengah.



## Lampiran A. Matriks Penelitian Pengembangan

### MATRIKS PENELITIAN

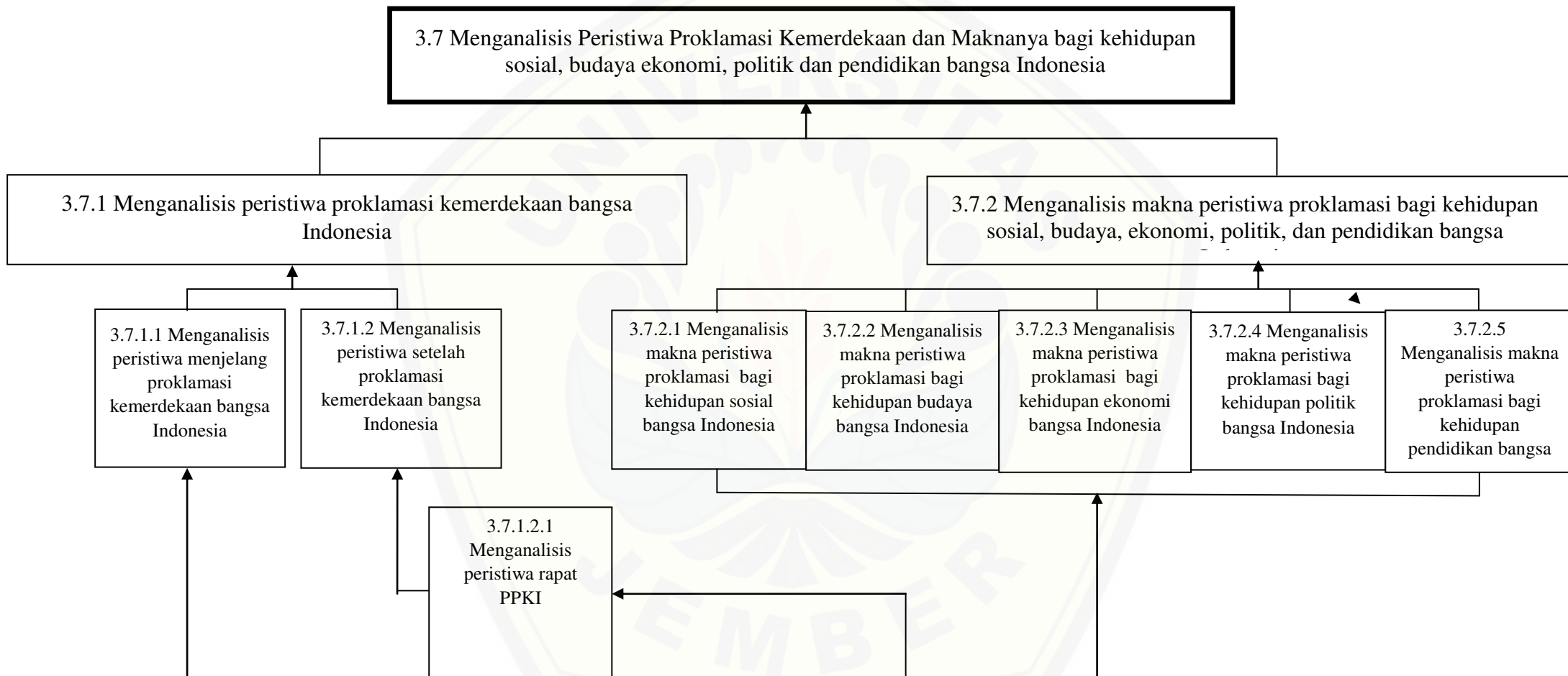
JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
Pengembangan Media Prezi Dengan Menggunakan Model ASSURE Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Kelas XI	1) Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media Prezi dengan menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI SMA?  Bagaimanakah tingkat efektivitas media Prezi dengan menggunakan model	1) Jenis Penelitian : Penelitian Pengembangan  2) Sifat Penelitian : Penelitian dengan menggunakan studi pustaka atau literatur, penelitian di lapangan	1) Observasi analisis performansipeserta didik dan pendidik.  2) Angket : (a) Angket analisis kebutuhan peserta didik, dengan komponen kemampuan awal dan karakteritik peserta didik, gaya belajar dan motivasi; (b) data hasil validasi	1) Langkah-langkah pengembangan menggunakan model ASSURE, meliputi :  (1) <i>Analyze Learner Characteristic</i> (Analisis Karakteristik Peserta Didik); (2) <i>State Performance Objective</i> (Menetapkan Tujuan Pembelajaran); (3) <i>Select Methods, Media, And Materials</i> (Memilih

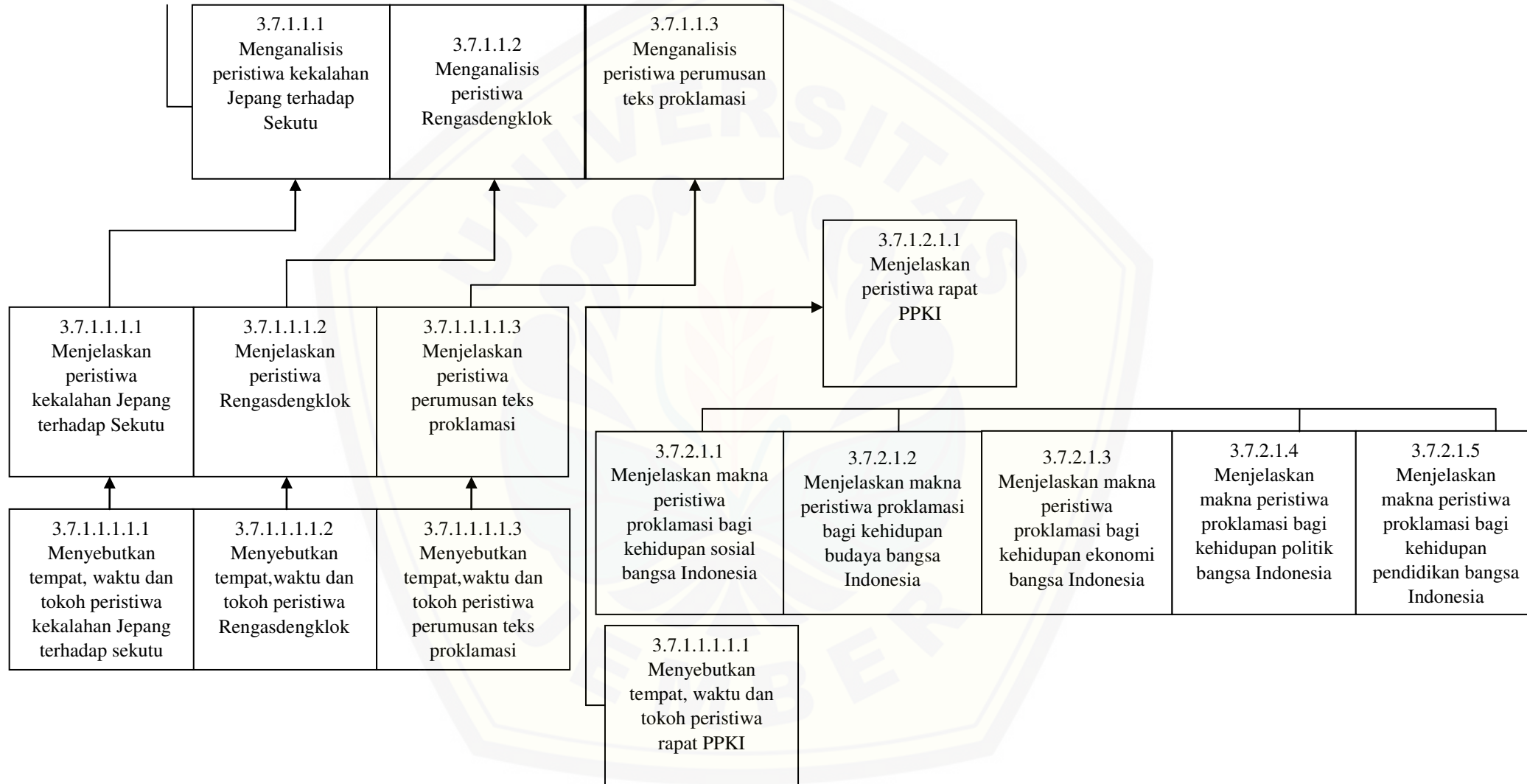
	<p>ASSURE pada mata pelajaran sejarah indonesia SMA kelas XI ?</p>		<p>ahli isi materi dan ahli desain terhadap media pembelajaran Prezi pada pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan; (c) data hasil tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran</p> <p>3) Dokumentasi (a) Data daftar peserta didik; (b) Data hasil belajar ranahkognitif peseerta didik; (c) RPP dan Silabus.</p> <p>4) Tes : (a) data nilai pre test dan post test peserta didik.</p> <p>5) Studi Pustaka :</p>	<p>Metode, Media dan Materi Pembelajaran); (4) <i>Utilize Materials</i> (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran); (5) <i>Requires Learner Participation</i> (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar); dan (6) <i>Evaluate and Revise</i> (Evaluasi dan Revisi).</p> <p>2) Tempat penelitian pengembangan: SMAN 3 Jember kelas XI IPS 1, SMAN Ambulu kelas XI IPS 1, SMAN Rambipuji Kelas X1 IPS 3.</p> <p>3) Pengumpulan Data : Observasi, angket,</p>
--	--	--	---	---

		<p>(a) Buku pedoman dan buku pokok;</p> <p>(b) Jurnal nasional dan internasional.</p>	<p>dokumentasi, dan tes.</p> <p>4) Analisis Data :</p> <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur validasi ahli,</p> $p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$ <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat efektifitas,</p> <p>N-gain =</p> $\frac{(\text{Nilai Post-test} - \text{Nilai Pre-test})}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pre-test})}$
--	--	---	--

Lampian B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.7

Analisis Instruksional KD 3.7 Sejarah Indonesia SMA Kelas XI





**Lampiran C. Instrumen Analisis Performansi**

**Instrumen Analisis Performansi Pendidik**

**I. Identitas pendidik**

Nama : .....  
NIP : .....  
Pendidikan Terakhir : .....  
Nama sekolah : .....  
Mengajar kelas : .....

**II. Petunjuk**

Mohon Bapak/Ibu memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

**III. Pertanyaan**

1. Bagaimanakah bapak/ibu merumuskan tujuan pembelajaran?  
.....  
.....
2. Apakah bapak/ibu selalu menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pembelajaran?  
.....  
.....
3. Apakah bapak/ibu pernah mengembangkan materi pembelajaran sejarah? jika pernah ataupun tidak , mohon berikan alasannya!  
.....  
.....
4. Apakah metode pembelajaran yang biasabapak/ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
5. Menurut bapak/ibu, apakah metode yang bapak/ibu gunakan sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013?  
.....  
.....
6. Apakah ada kendala yang bapak/ibu temukan dalam menerapkan metode tersebut? jika ada, mohon jelaskan!



- .....  
.....
7. Media pembelajaran apasaja yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
8. Apakah ada kendala yang bapak/ibu temukan dalam menggunakan mediatersebut? jika ada, mohon jelaskan!  
.....  
.....
9. Apakah ketersediaan media pembelajaran di sekolah sudah memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
10. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan sebagai pedoman materi pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
11. Apakah ketersediaan bahan ajar di sekolah sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
12. Bagaimana cara Bapak/Ibu melakukan evaluasi dalam pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
13. Bagaimanakah bentuk evaluasi pembelajaran sejarah yang bapak/ibu lakukan?  
.....  
.....
14. Menurut bapak/ibu apakah sarana dan prasarana yang tersedia disekolah sudah mendukung pembelajaran sejarah?  
.....  
.....

Sumber: (Umamah, 2014:13)

**Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik**

**I. Identitas Peserta Didik**

Nama : .....  
No. Presensi : .....  
Kelas : .....  
Usia : .....  
Nama sekolah : .....

**II. Petunjuk**

Berikan jawaban anda dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

**III. Pertanyaan**

1. Apakah bapak/ibu guru anda menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pembelajaran ?  
.....  
.....
2. Apakah metode pembelajaran yang biasa bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah? (ceramah,diskusi, tanya jawab, permainan dan lain-lain)  
.....  
.....
3. Metode pembelajaran apakah yang anda sukai ? (ceramah, diskusi dan lain-lain)  
.....  
.....
4. Apakah bapak/ibu guru anda sering menggunakan media dalam pembelajaran sejarah ? Media apa saja yang digunakan ? (Media audio (Radio, rekaman, dll) ,Media visual (foto, gambar, sketsa, peta, diagram, chart dll) ,Media audio-visual (film, video, slide dll)  
.....  
.....

5. Apakah media pembelajaran yang anda sukai ?(Media audio (Radio, rekaman, dll) ,Media visual (foto, gambar, sketsa, peta, diagram, chart dll) ,Media audio-visual (film, video, slide dll)

.....  
.....

6. Buku apakah yang biasa digunakan dalam pembelajaran sejarah ?

.....  
.....

7. Apakah ada buku referensi sejarah selain buku BSE atau LKS yang dipakai pada proses pembelajaran sejarah ?

.....  
.....

8. Jenis evaluasi seperti apa yang biasa dilakukan bapak/ibu guru dalam mengukur hasil belajar anda ? (Ujian tulis, Ujian lisan, kuis, dan lain-lain)

.....  
.....

9. Menurut anda inovasi apa yang anda inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

.....  
.....

10. Menurut anda, apakah sekolah memberi fasilitas untuk belajar dengan baik ? jika iya ataupun tidak, berikan alasannya !

.....  
.....

Sumber: (Umamah, 2014: 16)

Penyajian Data Analisis Performansi

No	Responden	Tujuan Pembelajaran	Pengembangan Materi	Metode	Media	Evaluasi	Sumber Belajar
<b>SMAN 3 Jember</b>							
	Pendidik: ID	Y	Y	Y	Y	Y	Y
1.	Peserta Didik: AW	Y	T	T	T	Y	Y
	NM	T	Y	T	T	Y	T
	AF	Y	Y	Y	Y	Y	T
<b>SMAN Ambulu</b>							
	Pendidik: EW	Y	Y	Y	Y	Y	T
2.	Peserta didik: BA	T	Y	T	T	Y	T
	MA	Y	Y	T	T	Y	T
	MS	Y	T	Y	T	T	T
<b>SMAN Rambipuji</b>							
	Pendidik : SR	Y	Y	Y	T	Y	T
3	Peserta Didik: NA	Y	T	Y	T	Y	T
	DY	Y	T	Y	T	Y	T
	HR	T	T	T	T	Y	T
	Persentase	75%	58%	53%	25%	92%	17%
	Total Keseluruhan			54%			

## Lampiran D. Hasil Analisis Performansi

### Hasil Analisis Performansi

Peneliti dalam mengumpulkan data telah melakukan observasi di tiga sekolah negeri di Jember yaitu : (1) SMAN 3 Jember; (2) SMAM Ambulu dan; (3) SMAN Rambipuji. Observasi dilakukan untuk mengamati desain pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah.

#### A. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Rambipuji.

#### B. Aspek yang diamati

##### 1) Tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis performansi, penyampaian tujuan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 75%. Hal ini karena penyampaian tujuan pembelajaran kurang maksimal, karena pendidik tidak selalu menyampaikannya secara langsung, namun secara tersirat. Hal ini membuat peserta didik kadang tidak mengetahui bahwa pendidik telah menyampaikan tujuan pembelajarannya.

##### 2) Pengembangan materi pembelajaran

Pengembangan materi pembelajaran memperoleh persentase sekitar 58%. Materi yang disampaikan ternyata hanya disesuaikan dengan kompetensi dasar. Pendidik berpendapat bahwa materi sudah terlalu kompleks, sehingga susah untuk mengembangkannya lebih jauh lagi, kadang pendidik hanya mengembangkan materi dengan menambah referensinya saja.

##### 3) Metode pembelajaran

Metode yang digunakan kurang bervariasi, karena pengetahuan pendidik mengenai metode-metode dalam pembelajaran dirasa masih kurang. Dalam kurikulum 2013 sudah terdapat beberapa metode yang bertujuan untuk keaktifan siswa. Namun dalam pengimplementasiannya di sekolah mendapat persentase

53%. Pendidik kurang memahami langkah-langkah dalam metode tersebut, sehingga cenderung setiap metode sama langkahnya.

#### 4) Media pembelajaran

Tidak banyak guru yang sering menggunakan media dalam tiap pertemuan, sehingga pengimplementasian penggunaan media hanya 25% saja. Karena kendala ketersediaan alat bantu yang kurang mendukung. Media yang digunakan adalah PPT dan itupun kebanyakan berisi *slide text* saja, sehingga pembelajaran kurang menarik dan media kurang bervariasi. Selain itu, karena jumlah LCD Proyektor yang dimiliki setiap sekolah tidak banyak maka terkadang dalam menggunakannya harus bergantian dengan mata pelajaran yang lain. Selain itu pendidik kurang melakukan inovasi terhadap media yang akan digunakan sehingga meski sudah menggunakan media tetapi pembelajaran tetap membosankan.

#### 5) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi yang digunakan yaitu tes berupa soal. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester. Pengimplementasian evaluasi pembelajaran adalah 92%.

#### 6) Sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga pemenuhan kebutuhan akan sumber belajar disekolah hanya mencapai 17%. Akan tetapi, pada proses pembelajaran pendidik sering mengembangkan pembahasan sebagai tugas diskusi peserta didik yang tidak ada dalam kedua sumber belajar tersebut, sehingga peserta didik sering kebingungan dalam mencari sumber belajar lain dan akhirnya mereka mengakses lewat internet.

## Lampiran E. Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik

**Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

**I. Identitas peserta didik**

Nama : .....  
Usia : .....  
Jenis Kelamin : .....  
Sekolah : .....  
Kelas : .....  
Hari/tanggal : .....

**II. Petunjuk**

1. Isilah kolom identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah semua pertanyaan dengan baik dan cermat.
3. Berikan jawaban yang sesuai.

**III. Pertanyaan**

**A. Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal**

Berikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang sudah disediakan!

1. Apa bahasa yang anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari?  
.....  
.....
2. Apa yang anda ketahui tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial bangsa indonesia?  
.....  
.....
3. Apa yang anda ketahui tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan budaya dan ekonomi bangsa indonesia?  
.....  
.....
4. Apa yang anda ketahui tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan politik bangsa indonesia?  
.....  
.....

5. Apa yang anda ketahui tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi pendidikan bangsa indonesia?

.....  
 .....

(Sumber: Adaptasi Molenda,dkk, 2005: 56)

**B. Gaya Belajar**

Pilihlah jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) pada tiap kolom yang sudah disediakan!

NO.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat bahasa tubuh/ekspresi muka pendidik, membaca dan menulis.		
2.	Saya tertarik pada objek yang mencolok dan berwarna.		
3.	Saya lebih mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun kondisi lingkungan sekitar.		
4.	Saya mudah terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
5.	Saya mudah lupa dengan sesuatu yang disampaikan secara lisan dan sering kali minta bantuan orang lain untuk mengulangnya.		
6.	Saya lebih suka belajar dengan cara mendengar.		
7.	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan.		
8.	Saya lemah dalam menerima informasi tertulis.		
9.	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila belajar melalui manipulasi/praktek		



---

(aktivitas fisik).

---

10. Saya mudah menghafal dengan cara melihat gerakan tubuh/fisik sambil berjalan mempraktikkan.

---

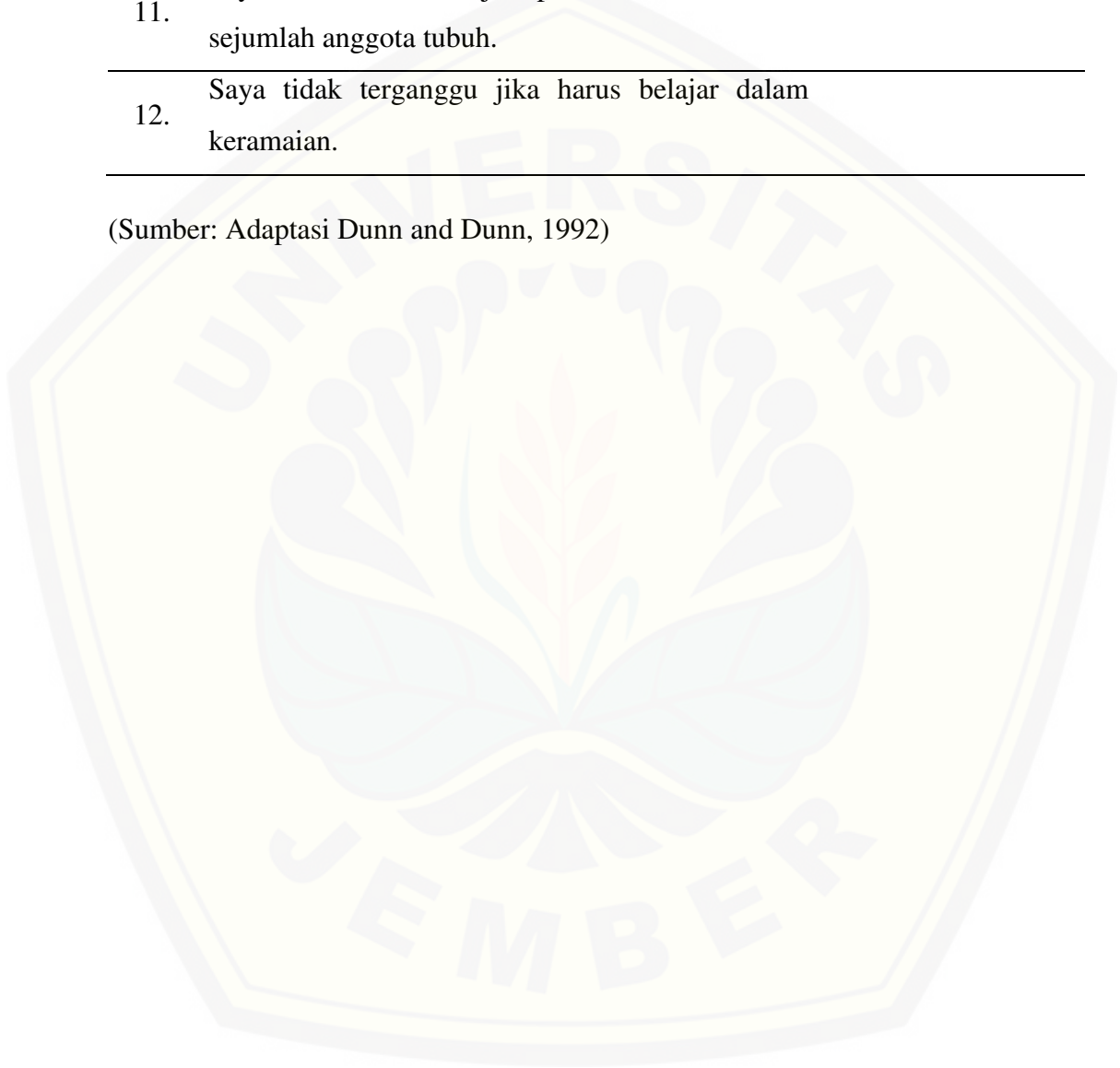
11. Saya lebih mudah belajar apabila ada keterlibatan sejumlah anggota tubuh.

---

12. Saya tidak terganggu jika harus belajar dalam keramaian.

---

(Sumber: Adaptasi Dunn and Dunn, 1992)



### C. Motivasi Belajar

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan cara memberi lingkaran pada salah satu pilihan jawaban!

Keterangan :

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = ragu-ragu

4 = setuju

5 = sangat setuju

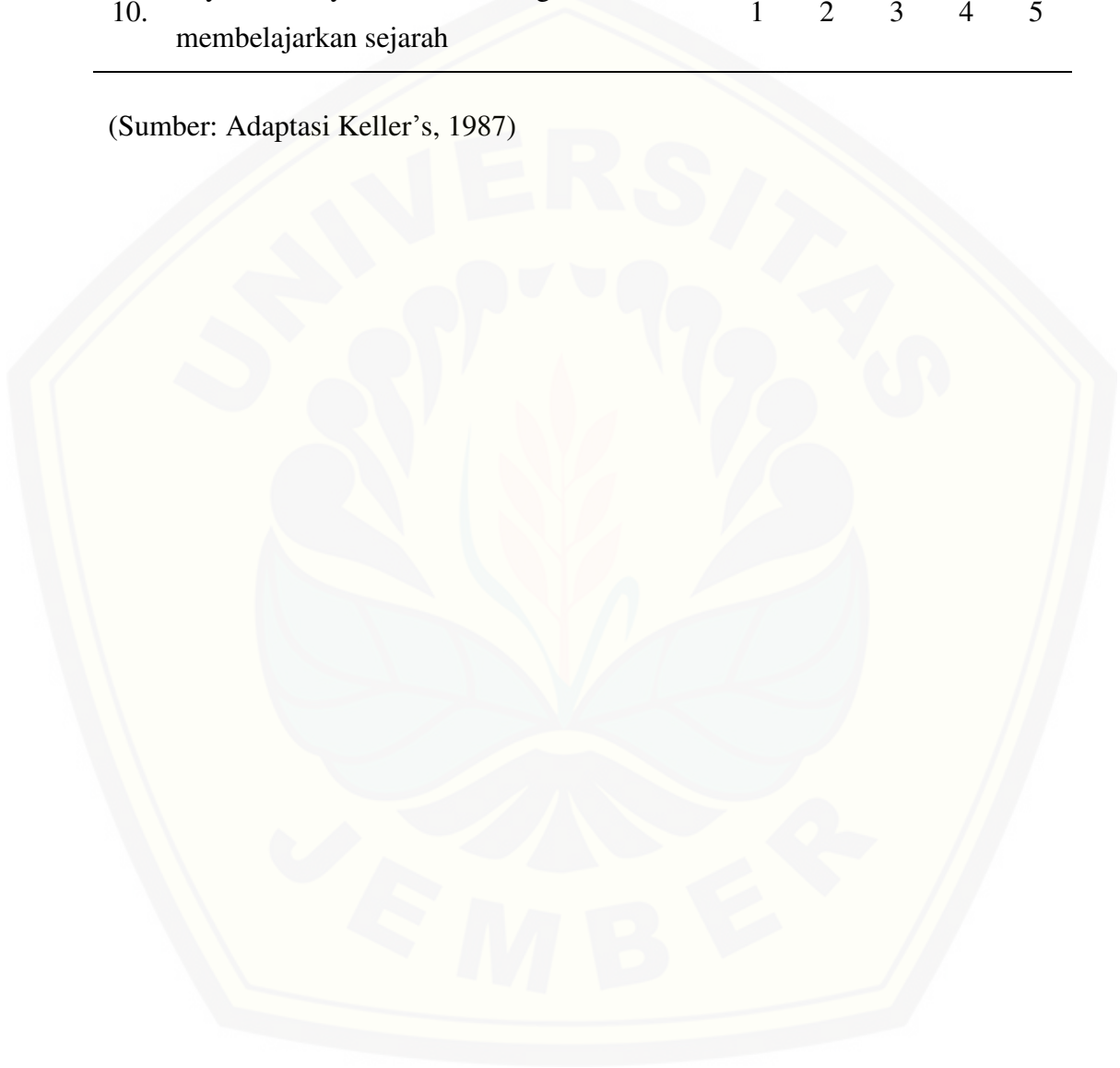
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
1.	Pada awal pembelajaran sejarah, ada sesuatu yang menarik bagi saya.	1	2	3	4	5
2.	Materi pembelajaran sejarah sangat menarik bagi saya.	1	2	3	4	5
3.	Rasa ingin tahu saya meningkat ketika belajar sejarah.	1	2	3	4	5
4.	Pertama kali saya belajar sejarah, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.	1	2	3	4	5
5.	Ketika saya belajar materi sejarah, saya percaya bahwa saya dapat menguasainya.	1	2	3	4	5
6.	Setelah belajar dalam pembelajaran sejarah, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.	1	2	3	4	5
7.	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran sejarah dengan hal-hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari.	1	2	3	4	5
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas sejarah	1	2	3	4	5

---

	dengan sungguh-sungguh					
	Saya senang pada pembelajaran sejarah					
9.	sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini.	1	2	3	4	5
	Saya menyukai cara guru dalam					
10.	membelajarkan sejarah	1	2	3	4	5

---

(Sumber: Adaptasi Keller's, 1987)



## Lampiran F. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik

### Angket Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal Peserta Didik

Berdasarkan angket yang disebar di tiga sekolah yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Rambipuji maka diperoleh data mengenai karakteristik umum dan kemampuan awal peserta didik. Hasil data mengenai karakteristik umum peserta didik, bahwa rata-rata berusia 17 tahun dan menggunakan bahasa campuran (Jawa-Madura) dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya terkait dengan kemampuan awal peserta didik pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia, yaitu mayoritas mengingat dan mengetahui mengenai materi tersebut, namun banyak peserta didik yang tidak paham mengenai maknanya dan hanya beberapa saja yang mampu memahami makna peristiwa dalam materi tersebut. Maka dari hasil data yang diperoleh melalui angket kemampuan awal peserta didik, maka perlu dikembangkan media Prezi dengan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia.

Data Angket Gaya Belajar Peserta Didik

SMAN 3 Jember

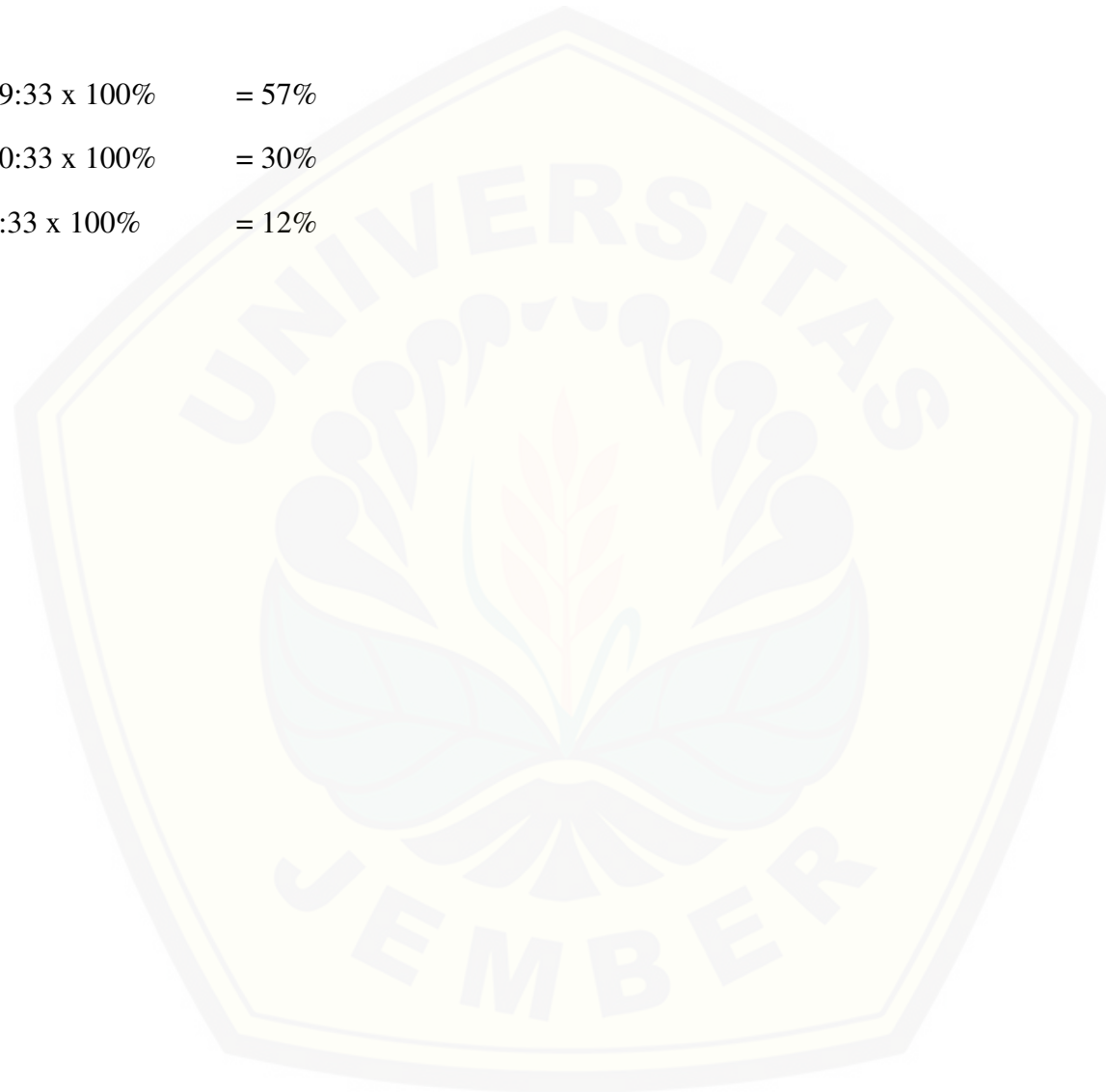
No.	Nama Peserta Didik	Indikator Gaya Belajar												Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		V	V	V	V	A	A	A	A	K	K	K	K	
1	AH	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	V
2	AF	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
3	AB	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
4	AI	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
5	AR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	A
6	A.O	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
7	AN	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
8	AM	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
9	DP	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	A
10	DA	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	A
11	FW	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	V
12	FI	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
13	GF	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
14	HR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
15	HA	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	K

16	HL	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
17	II	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	V
18	KJ	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
19	KH	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V
20	MZ	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
21	MS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
22	MD	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	A
23	MH	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	V
24	NA	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V
25	NM	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
26	OB	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
27	SA	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K
28	SQ	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
29	SZ	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	T	T	V
30	TH	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
31	WA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
32	WS	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	A
33	ZF	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
Persentase		23												
Total Keseluruhan		69,69697												

Visual = 19:33 x 100% = 57%

Auditori = 10:33 x 100% = 30%

Kinestetik = 4:33 x 100% = 12%



SMAN Ambulu

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Gaya Belajar												Keterangan
		1 V	2 V	3 V	4 V	5 A	6 A	7 A	8 A	9 K	10 K	11 K	12 K	
1	AY	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	K
2	AF	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
3	AA	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	V
4	DD	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
5	DS	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V
6	DF	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
7	GA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
8	GB	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	A
9	HS	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	V
10	HY	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V
11	HA	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
12	IM	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
13	MY	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K
14	OB	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
15	MD	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	T	T	V
16	MYD	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V



17	MDL	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
18	MF	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	A
19	MFA	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
20	MK	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
21	MAI	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
22	ND	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
23	NL	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	A
24	PP	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	A
25	PK	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	V
26	RP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
27	RPS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
28	WQ	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
29	RPW	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	T	T	V
30	RA	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	A
31	RN	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
32	RAN	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	K
33	RI	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
34	SQR	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	T	Y	V
35	SD	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	V
36	WS	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	T	Y	V

Prosentase	24,41667
Total Keseluruhan	67,82407

Visual =  $21:36 \times 100\% = 75\%$

Auditori =  $10:36 \times 100\% = 27,7\%$

Kinestetik =  $5:36 \times 100\% = 13,8\%$

SMAN Rambipuji

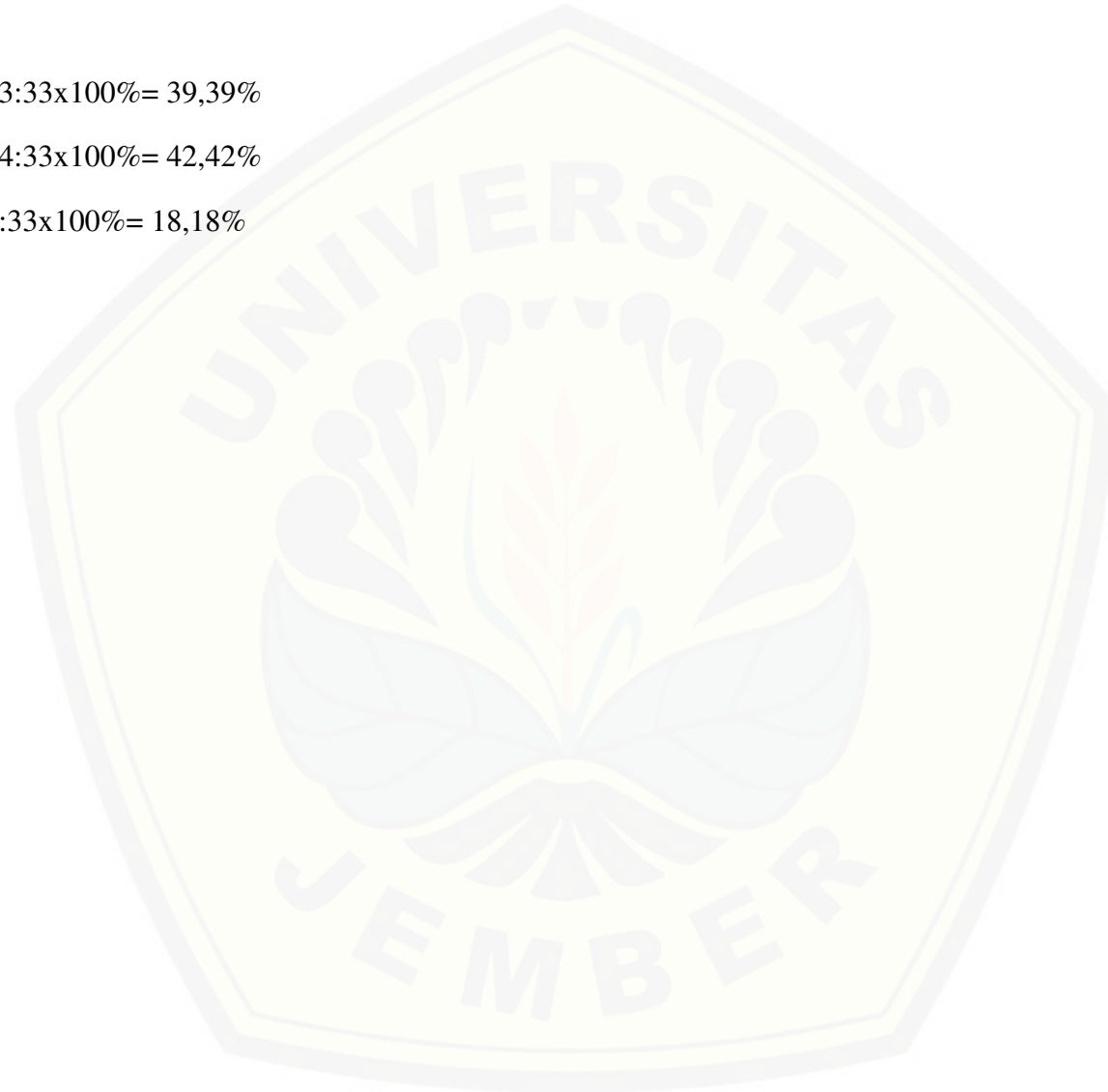
No.	Nama Peserta Didik	Indikator Gaya Belajar												Keterangan
		1 V	2 V	3 V	4 V	5 A	6 A	7 A	8 A	9 K	10 K	11 K	12 K	
1	AZ	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	V
2	AAI	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	K
3	ADT	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	V
4	BS	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
5	DS	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	V
6	Desi Safitri	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
7	DN	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	A
8	DT	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	A
9	FTN	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	V
10	FD	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	K
11	HR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
12	IB	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
13	IDM	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K
14	IM	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	A
15	IDW	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	A
16	MR	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V

17	MS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
18	MW	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	A
19	MZH	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
20	MLF	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
21	MZ	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
22	MF	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
23	MA	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	A
24	MR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	A
25	NN	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	V
26	NH	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
27	NA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
28	RF	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	A
29	SS	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	T	T	V
30	TY	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	A
31	WAN	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
32	WS	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	K
33	ZF	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
Persentase									23					
Total Keseluruhan									69,69697					

Visual =  $13:33 \times 100\% = 39,39\%$

Auditori =  $14:33 \times 100\% = 42,42\%$

Kinestetik =  $6:33 \times 100\% = 18,18\%$



## Hasil Persentase Gaya Belajar Peserta Didik SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Rambipuji

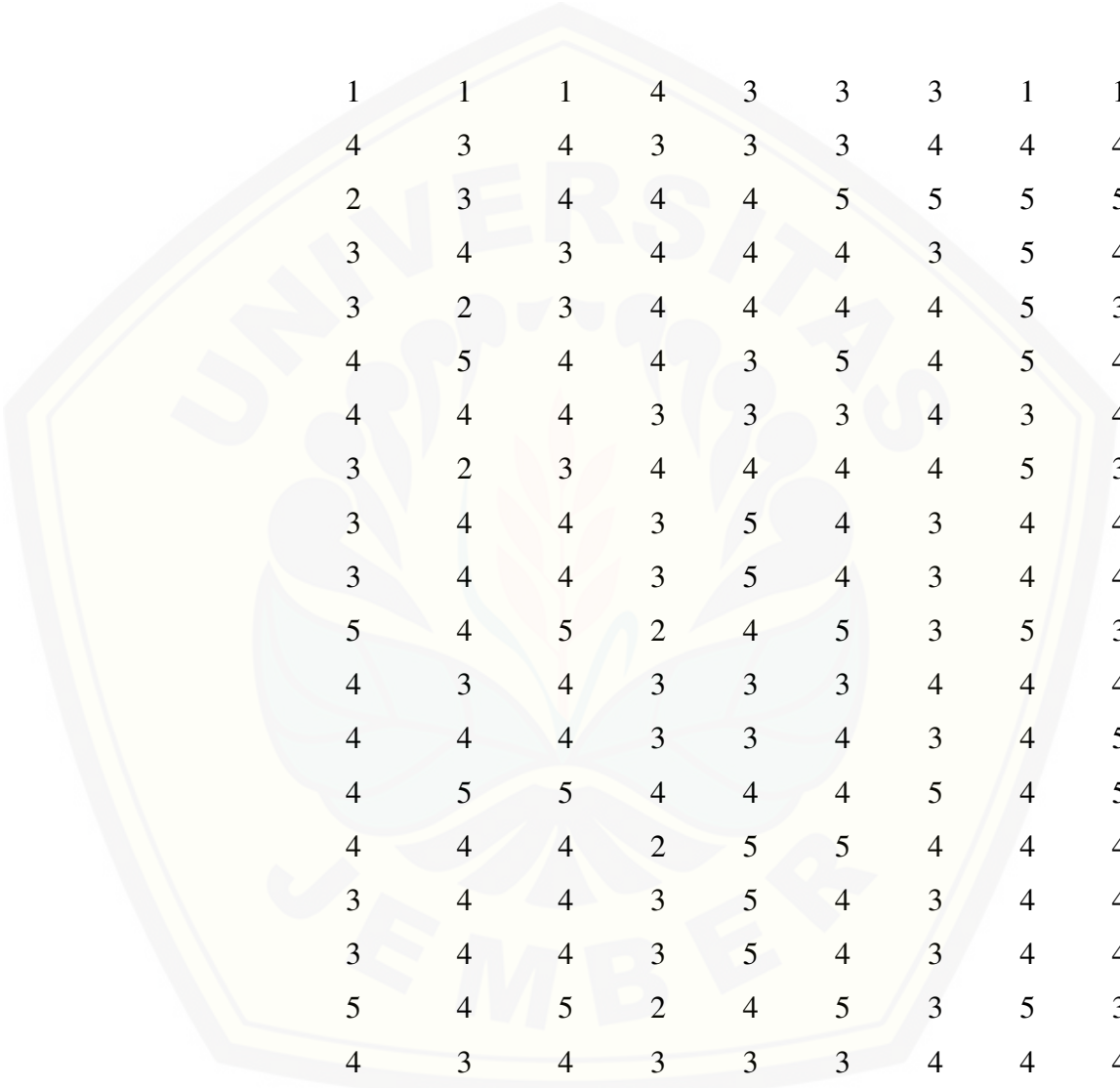
SMAN 3 Jember	Sekolah SMAN Ambulu Persentase	SMAN Rambipuji	Item	Persentase Total
57%	75%	39,39%	Visual	<b>57,13%</b>
30%	27,7%	42,42%	Auditori	<b>33,37%</b>
12%	13,8%	18,18%	Kinestetik	<b>14,66%</b>

Hasil angket peserta didik tentang gaya belajar dapat diidentifikasi bahwa peserta didik dari ketiga sekolah di peroleh kecenderungan gaya belajar visual sebesar 57,13% , gaya belajar auditori sebesar 33,37% dan kinestetik sebesar 14,66%.

## Data Angket Motivasi Peserta Didik

### SMAN 3 Jember

No	Nama Peserta Didik	Indikator Motivasi										Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AH	4	4	4	2	5	5	4	4	4	5	S/SS
2	AF	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
3	AB	5	5	5	5	5	2	4	3	3	4	S
4	AI	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	SS
5	AR	4	5	5	3	4	3	4	4	5	4	S
6	A.O	2	1	2	2	2	3	2	4	3	1	S
7	AN	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	TS
8	AM	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	S
9	DP	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	CS
10	DA	4	4	3	1	2	3	5	5	4	5	CS
11	FW	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	S/SS
12	FI	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	S
13	GF	4	4	4	3	3	5	3	4	3	4	S
14	HR	2	2	4	2	4	4	4	4	3	4	S



15	HA	1	1	1	4	3	3	3	1	1	1	S
16	HL	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	SS
17	II	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	S
18	KJ	3	4	3	4	4	4	3	5	4	4	SS
19	KH	3	2	3	4	4	4	4	5	3	5	S
20	MZ	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	S
21	MS	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	S
22	MD	3	2	3	4	4	4	4	5	3	5	S
23	MH	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	S
24	NA	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	S
25	NM	5	4	5	2	4	5	3	5	3	4	S
26	OB	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	SS
27	SA	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	S
28	SQ	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	S
29	SZ	4	4	4	2	5	5	4	4	4	5	S/SS
30	TH	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	S
31	WA	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	S
32	WS	5	4	5	2	4	5	3	5	3	4	S
33	ZF	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	SS



Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	5	15,15152
4	S	Setuju	22	66,66667
3	CS	Cukup Setuju	2	6,060606
2	TS	Tidak Setuju	1	3,030303
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

SMAN Ambulu

No	Nama Peserta Didik	Indikator Motivasi										Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AY	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	S
2	AF	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	S
3	AA	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	SS
4	DD	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
5	DS	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
6	DF	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	S
7	GA	4	2	3	2	2	2	4	3	3	4	CS/S
8	GB	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S
9	HS	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
10	HY	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	CS
11	HA	3	3	1	5	4	3	4	4	4	3	CS/S
12	IM	2	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS
13	MY	5	5	5	2	3	3	5	5	5	5	SS
14	OB	4	4	5	3	3	3	4	5	5	5	SS
15	MD	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S

16	MYD	4	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS
17	MDL	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	CS
18	MF	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
19	MFA	5	3	2	5	3	3	4	5	3	4	CS
20	MK	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	CS
21	MAI	5	3	2	5	3	3	4	5	3	4	CS
22	ND	5	4	5	3	2	1	4	2	3	3	CS
23	NL	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
24	PP	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	SS
25	PK	3	2	4	1	2	3	3	5	4	4	CS/S
26	RP	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
27	RPS	3	5	3	2	5	4	4	5	2	4	S/SS
28	WQ	3	5	3	2	5	4	4	5	2	4	S/SS
29	RPW	5	4	4	4	3	3	5	4	3	5	S
30	RA	5	4	5	1	3	3	4	4	3	3	CS
31	RN	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	S
32	RAN	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	S
33	RI	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	SS
34	SQR	3	5	3	2	5	4	4	5	2	4	S/SS

35	SD	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
36	WS	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	S

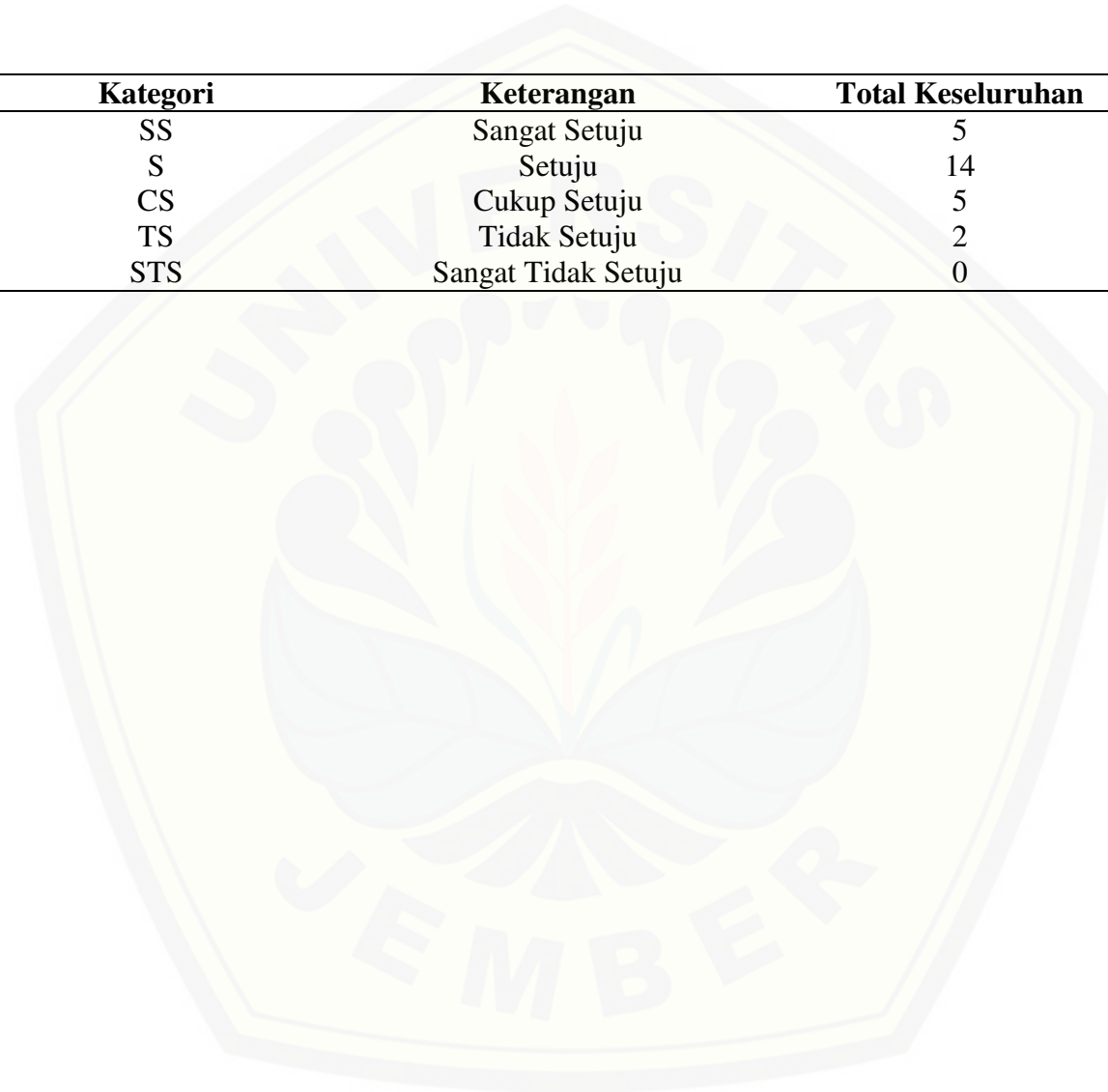
Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	5	13,88889
4	S	Setuju	16	44,44444
3	CS	Cukup Setuju	7	19,44444
2	TS	Tidak Setuju	2	5,55556
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

SMAN Rambipuji

No	Nama Peserta Didik	Indikator Motivasi										Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AZ	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	CS/S
2	AAI	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
3	ADT	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	SS
4	BS	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	CS/S
5	DS	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	S
6	Desi Safitri	4	5	2	1	3	3	1	3	2	4	CS
7	DN	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	S
8	DT	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	S
9	FTN	4	3	4	3	3	3	4	5	4	5	CS/S
10	FD	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	S
11	HR	3	3	1	5	4	3	4	4	4	3	CS/S
12	IB	2	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS
13	IDM	5	5	5	2	3	3	5	5	5	5	SS
14	IM	4	4	5	3	3	3	4	5	5	5	SS
15	IDW	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S

16	MR	4	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS
17	MS	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	CS
18	MW	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
19	MZH	5	3	2	5	3	3	4	5	3	4	CS
20	MLF	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	CS
21	MZ	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
22	MF	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	S
23	MA	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
24	MR	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	SS
25	NN	3	2	4	1	2	3	3	5	4	4	CS/S
26	NH	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
27	NA	3	5	3	2	5	4	4	5	2	4	S/SS
28	RF	3	5	3	2	5	4	4	5	2	4	S/SS
29	SS	5	4	4	4	3	3	5	4	3	5	S
30	TY	5	4	5	1	3	3	4	4	3	3	CS
31	WAN	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	S
32	WS	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	S
33	ZF	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	SS

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	5	15,15152
4	S	Setuju	14	43,42424
3	CS	Cukup Setuju	5	15,15152
2	TS	Tidak Setuju	2	6,060606
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0



## Hasil Persentase Motivasi Peserta Didik SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Rambipuji

SMAN 3 Jember	Sekolah SMAN Ambulu Persentase	SMAN Rambipuji	Jumlah Total persentase	Kategori	Keterangan	Item
15,15152	13,88889	15,15152	<b>14,73%</b>	SS	Sangat Setuju	5
66,66667	44,44444	43,42424	<b>51,51%</b>	S	Setuju	4
6,060606	19,44444	15,15152	<b>13,55%</b>	CS	Cukup Setuju	3
3,030303	5,555556	6,060606	<b>4,88%</b>	TS	Tidak Setuju	2
0	0	0	<b>0</b>	STS	Sangat Tidak Setuju	1

### Simpulan:

1. 14,73% peserta didik mempunyai motivasi sangat tinggi dengan kategori sangat setuju (SS)
2. 51,51% peserta didik mempunyai motivasi tinggi dengan kategori setuju (S)
3. 13,55% peserta didik mempunyai motivasi cukup tinggi dengan kategori cukup setuju (CS)
4. 4,88% peserta didik mempunyai motivasi rendah dengan kategori tidak setuju (TS)
5. 0% peserta didik mempunyai motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju (STS)



Lampiran H. Hasil Validasi Ahli

Hasil Validasi Bidang Studi

Angket Validasi Isi Bidang Studi

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul prezi.	1	2	3	4	5
2.	Kebenaran substansial isi prezi.	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan pemilihan judul	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan prezi.	1	2	3	4	5
5.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
6.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan uraian materi pada prezi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada prezi.	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
10.	Prezi meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.	1	2	3	4	5
Skor Total =		40				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan Prezi**

Kada desainnya semuanya mudah.  
baik untuk di gunakan sbg  
bahan E. modul.

Jember, 18 - 2 - 2019

Ahli Isi Bidang Studi



Suharto, S.S., M.A.

NIP. 197009212002121004

**Hasil Validasi Desain dan Media Pembelajaran Pertama**

**Angket Validasi Desain dan Media**

**I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**II. Penilaian Desain**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain prezi.			3		
2.	Kesesuaian judul dan sub judul.			3	4	
3.	Prezi dapat dipelajari peserta didik secara mandiri.			3	4	
4.	Prezi memungkinkan peserta didik mengamati peristiwa sejarah dan kejadian terkini (Fiksiatif)			3		
5.	Prezi dapat digunakan sebagai sumber belajar.			3	4	
6.	Prezi memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, peta konsep dan video (Manipulatif)			3		
7.	Prezi sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.			3	4	
8.	Fleksibilitas penggunaan Prezi.			3	4	
9.	Prezi dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.		2	3	4	
10.	Prezi memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, peta konsep dan video (Distributif)			3		
<b>Skor Total</b>						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

III. Penilaian Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	<b>Desain Basis Data Program</b>	Program presentasi prezi memiliki reliabilitas yang baik	1	2	3	4	5
		Program prezi memiliki interaktif yang baik	1	2	3	4	5
		Kejelasan petunjuk penggunaan prezi pada peserta didik	1	2	3	4	5
		Kontrol penggunaan prezi pada peserta didik	1	2	3	4	5
		Kualitas prezi baik saat pengoperasian	1	2	3	4	5
2.	<b>Desain Grafis</b>	<b>Gambar dan Video</b>					
		Komposisi letak gambar dan video pada prezi disajikan jelas dan menarik	1	2	3	4	5
		Gambar dan video pada prezi mempermudah penyampaian materi	1	2	3	4	5
		<b>Latar /Layout</b>					
		Keserasian materi dengan latar media prezi	1	2	3	4	5
		Kesesuaian latar membantu peserta didik memahami materi yang akan disajikan	1	2	3	4	5
		<b>Tulisan</b>					
Ukuran, jenis dan warna	1	2	3	4	5		

		huruf proporsional.						
3.	Audio	Musik						
		Kesesuaian <i>background</i>	pemilihan	1	2	3	4	5
		Kemudahan volume	pengaturan	1	2	3	4	5
		Skor Total						

**Keterangan:**

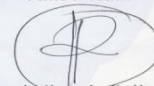
- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan Prezi**

1. perbaiki penulisan kronologi peristiwa yang kurang sistematis.
2. lengkapi Deskripsi foto dan kaitkan dengan materi pembelajaran
3. Lengkapi pengantar video dan gambar
4. Lengkapi penulisan sub judul sesuai dengan tema
5. Lengkapi fitur diagram ataupun link pada prezi.  
jika memungkinkan lengkapi juga attach document

Jember, 12 Februari 2019

Ahli Desain



Rully Putri Nibala Puji, S.Pd., M.Ed.  
NIP. 760016818

**Hasil Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran II**

**Angket Validasi Desain dan Media**

**I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**II. Penilaian Desain**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain prezi.				4	5
2.	Kesesuaian judul dan sub judul.				4	5
3.	Prezi dapat dipelajari peserta didik secara mandiri.				4	5
4.	Prezi memungkinkan peserta didik mengamati peristiwa sejarah dan kejadian terkini (Fiksiatif)				4	5
5.	Prezi dapat digunakan sebagai sumber belajar.				4	5
6.	Prezi memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, peta konsep dan video (Manipulatif)				4	5
7.	Prezi sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.				4	5
8.	Fleksibilitas penggunaan Prezi.				4	5
9.	Prezi dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.				4	5
10.	Prezi memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, peta konsep dan video (Distributif)				4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

III. Penilaian Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	<b>Desain Basis Data Program</b>	Program presentasi prezi memiliki reliabilitas yang baik	1	2	3	4	5
		Program prezi memiliki interaktif yang baik	1	2	3	4	5
		Kejelasan petunjuk penggunaan prezi pada peserta didik	1	2	3	4	5
		Kontrol penggunaan prezi pada peserta didik	1	2	3	4	5
		Kualitas prezi baik saat pengoperasian	1	2	3	4	5
2.	<b>Desain Grafis</b>	<b>Gambar dan Video</b>					
		Komposisi letak gambar dan video pada prezi disajikan jelas dan menarik	1	2	3	4	5
		Gambar dan video pada prezi mempermudah penyampaian materi	1	2	3	4	5
		<b>Latar /Layout</b>					
		Keserasian materi dengan latar media prezi	1	2	3	4	5
		Kesesuaian latar membantu peserta didik memahami materi yang akan disajikan	1	2	3	4	5
		<b>Tulisan</b>					
Ukuran, jenis dan warna	1	2	3	4	5		

3.	Audio	huruf proporsional.						
		Musik						
		Kesesuaian background	pemilihan	1	2	3	4	5
		Kemudahan volume	pengaturan	1	2	3	4	5

Skor Total = 88

**Keterangan:**

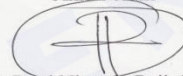
- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan Prezi**

Secara keseluruhan prezi yang dikembangkan sudah cukup baik.

Jember, 2019

Ahli Desain



Rully Putri Niemata Puji, S.Pd., M.Ed.  
NIP. 760016818



## Hasil Validasi Bahasa

### I.3 Angket Validasi Bahasa

#### I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan.				4	5
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.				4	5
3.	Keefektifan kalimat.				4	5
4.	Kejelasan organisasi pesan.				4	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.				4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.				4	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca.				4	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.				4	5
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.				4	5
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam slide prezi.				4	5
<b>Skor Total =</b>		<b>43</b>				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan Prezi**

*Tambah alat evaluasi.*

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 16 - 2 - 2019

Ahli Bahasa



Anita Wijayanti, S. S., M.Hum  
NIP. 19710402 200501 2 002

**Lampiran I. Instrumen Penilaian dan Tanggapan Pendidik dan Peserta didik Terhadap Produk Pengembangan**

**Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik**

**I. Identitas**

Nama : .....  
 NIP : .....  
 Nama sekolah : .....

**II. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**III. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor				
1.	Media pembelajaran prezi pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif	1	2	3	4	5
2.	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013	1	2	3	4	5
3.	Media pembelajaran ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik, lugas dan efektif	1	2	3	4	5
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan prezi	1	2	3	4	5
5.	Kemudahan program prezi	1	2	3	4	5
6.	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>layout</i> dan <i>font text</i> untuk menunjang materi pembelajaran	1	2	3	4	5
7.	Kemenarikan audio <i>backsound</i> media prezi	1	2	3	4	5
8.	Media pembelajaran prezi memberikan info	1	2	3	4	5

	penunjang sehingga materi lebih berkembang					
9.	Media prezi menjadi alat atau variabel untuk mewujudkan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
10.	Media pembelajaran prezi memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
<b>Skor Total</b>						

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan Prezi**

.....

.....

.....

**Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik**

**I. Identitas**

Nama : .....  
 NIP : .....  
 Nama sekolah : .....

**II. Petunjuk**

1. Berikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, berikan revisi pada bagian saran.

**III. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor				
1.	Media pembelajaran prezi pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif	1	2	3	4	5
2.	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013	1	2	3	4	5
3.	Media pembelajaran ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik, lugas dan efektif	1	2	3	4	5
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan prezi	1	2	3	4	5
5.	Kemudahan program prezi	1	2	3	4	5
6.	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>layout</i> dan <i>font text</i> untuk menunjang materi pembelajaran	1	2	3	4	5
7.	Kemenarikan audio <i>backsound</i> media prezi	1	2	3	4	5
8.	Media pembelajaran prezi memberikan info penunjang sehingga materi lebih berkembang	1	2	3	4	5
9.	Media prezi menjadi alat atau variabel untuk mewujudkan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5

---

10.	Media pembelajaran prezi memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
-----	---	---	---	---	---	---

---

**Skor Total**

---

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan Prezi**

.....

.....

.....

**Lampiran J. Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik Terhadap Produk Pengembangan**

**Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik**

**I. Identitas**

Nama : SAIFUL RAHMAN, S.Pd.  
 NIP : 197008072007011002  
 Nama sekolah : SMAN RAMBIPUSI

**II. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**III. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran prezi pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif	1	2	3	4	5
2.	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013	1	2	3	4	5
3.	Media pembelajaran ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik, lugas dan efektif	1	2	3	4	5
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan prezi	1	2	3	4	5
5.	Kemudahan program prezi	1	2	3	4	5
6.	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, layout dan font text untuk menunjang materi pembelajaran	1	2	3	4	5
7.	Kemenarikan audio <i>background</i> media prezi	1	2	3	4	5
8.	Media pembelajaran prezi memberikan info penunjang sehingga materi lebih berkembang	1	2	3	4	5

9.	Media prezi menjadi alat atau variabel untuk mewujudkan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
10.	Media pembelajaran prezi memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
<b>Skor Total</b>		44				

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan Prezi**

- Media Pembelajaran sangat menarik. *dsns*  
 - Perbaiki dg materi (lihat Program semester)  
 - Perbaiki n/kep. maknanya  
 .....  
 .....  
 .....

Jember, 23 Maret 2019

Pendidik



Syaiful Rahman S.Pd  
NIP 19700807 200701 1 023



**Lampiran K. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa</li> <li>2. Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif</li> <li>3. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>4. Pendidik menyampaikan topik “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya bagi Kehidupan Bangsa Indonesia</li> </ol>
<b>Inti</b>	<p><i>Mengamati</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Peserta didik diminta mengamati dan mempelajari media prezi</li> </ol> <p><i>Menanya</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Pendidik mendorong peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang terkait materi di dalam media prezi</li> <li>7. Pendidik kembali menegaskan materi yang akan dibahas</li> </ol> <p><i>Mengeksplorasi dan Mengasosiasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Pendidik memberi <i>stimulus</i>/rangsangan dengan beberapa pertanyaan, misalnya;             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. mengapa peristiwa proklamasi menjadi peristiwa yang penting di Indonesia ?</li> <li>2. sebutkan siapa saja pejuang yang berperan dalam kemerdekaan Indonesia ?</li> </ol> </li> </ol> <p>Untuk menjawab pertanyaan tersebut peserta didik dapat mempelajari materi di dalam media pembelajaran prezi</p> <p><i>Mengkomunikasikan</i></p>

	<p>9. Perwakilan peserta didik diminta memberi argumentasi terkait dengan materi yang sudah dipelajari dari media pembelajaran prezi</p> <p>10. Pendidik menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p>
<b>Penutup</b>	<p>11. Peserta didik dibantu oleh pendidik menyimpulkan materi tentang “Peristiwa Proklamasi dan Maknanya bagi Kehidupan Bangsa Indonesia”</p> <p>12. Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik “Peristiwa Proklamasi dan Maknanya bagi Kehidupan bangsa Indonesia</p> <p>13. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa untuk menutup pembelajaran</p>

## Lampiran L. Kisi-kisi dan Soal Evaluasi

### Kisi-kisi Soal Evaluasi

Jenis Sekolah	: SMA (Sekolah Menengah Atas)	Alokasi Waktu	:
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia	Jumlah Soal	: 20 Butir
Kurikulum	: Kurikulum 2013	Penulis	: Shintya Elisva

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal	
1.	3.	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang pengetahuan, teknologi, seni,	3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan	XI/Genap	Peristiwa proklamasi dan maknanya bagi kehidupan bangsa Indonesia.	1. Menyebutkan tokoh Jepang yang mengumumkan pembentukan PPKI. 2. Menjelaskan faktor yang mendorong Jepang mengumumkan janji kemerdekaan. 3. Menyebutkan waktu	1. Tertulis  2. Tertulis  3. Tertulis	1  2  3

<p>budaya dan bangsa humaniora dengan Indonesia. wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban yang terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural, pada bidang kajian yang spesifik, sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>terjadinya peristiwa pemboman atom di kota Hiroshima dan Nagasaki yang dilakukan oleh pihak AS.</p>	<p>4. Menyebutkan tokoh pemuda yang pertama kali mendesak Ir. Soekarno dan Drs.Moh.Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan.</p>	<p>4. Tertulis 4</p>
		<p>5. Menyebutkan waktu keberangkatan Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta ke</p>	<p>5. Tertulis 5</p>

---

Dalat, Vietnam.

- |   |              |    |
|---|--------------|----|
| 6. Menyebutkan tokoh ketua PPKI   | 6. Tertulis  | 6  |
| 7. Menyebutkan waktu terjadinya peristiwa Rengasdengklok.   | 7. Tertulis  | 7  |
| 8. Menyebutkan tokoh yang memberi jaminan atas kebebasannya Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta dari pengasingan. | 8. Tertulis  | 8  |
| 9. Menyebutkan waktu terjadinya proklamasi kemerdekaan.   | 9. Tertulis  | 9  |
| 10. Menyebutkan tokoh-tokoh yang  | 10. Tertulis | 10 |
-

---

menyusun teks  
proklamasi  
kemerdekaan.

- |  |              |    |
|--|--------------|----|
| 11. Menyebutkan tokoh yang mengusulkan penandatanganan teks proklamasi oleh Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta. | 11. Tertulis | 11 |
| 12. Menyebutkan tokoh prajurit yang menggerakkan sang saka merah putih pada 17 Agustus 1945.               | 12. Tertulis | 12 |
| 13. Menyebutkan hasil sidang PPKI pada 18 Agustus 1945.  | 13. Tertulis | 13 |
| 14. Menjelaskan alasan   | 14. Tertulis | 14 |
-

---

bangsa Indonesia  
tidak dapat  
mendengarkan  
siaran berita dari  
luar negeri pada  
masa pendudukan  
Jepang.

- |   |              |    |
|---|--------------|----|
| 15. Menyebutkan tokoh penjahit bendera merah putih yang asli.   | 15. Tertulis | 15 |
| 16. Menyebutkan lokasi perumusan teks proklamasi.               | 16. Tertulis | 16 |
| 17. Menyebutkan anggota PPKI yang termasuk dalam golongan muda. | 17. Tertulis | 17 |
| 18. Menyebutkan peran   | 18. Tertulis | 18 |
-

---

pelajar dalam  
mengisi  
kemerdekaan.

19. Menjelaskan makna peristiwa proklamasi bagi bangsa Indonesia. 19. Tertulis 19

20. Menyebutkan cara meneruskan perjuangan para pendiri bangsa. 20. Tertulis 20

---



Soal Evaluasi

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	Siapakah pihak Jepang yang mengumumkan pembentukan PPKI ... a. Jend.Terauchi b. Laksamana Maeda c. Kaisar Hirohito d. Radjiman Wedyodiningrat	A
2.	Faktor yang mendorong Jepang mengumumkan janji kemerdekaan adalah ... a. Jepang mengalami kekalahan dalam PD II b. Jepang meraih kemenangan besar atas wilayah eropa c. Jepang meraih kemenangan pada PD II d. Menyelesaikan pertikaian dengan Indonesia	A
3.	Kapan terjadi pemboman atom di Hiroshima dan Nagasaki yang dilakukan oleh pihak AS ? a. 6 Agustus dan 9 Agustus 1945 b. 17 Agustus dan 18 Agustus 1945 c. 15 Agustus 1945 d. 16 Agustus 1945	A
4.	Siapakah tokoh pemuda yang pertama kali mendesak Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan ? a. Sutan Syahrir b. Wikana c. Darwis d. Sukarni	A
5.	Kapan Ir.Soekarno, Drs.Moh.Hatta dan Mr.Radjiman Wedyodiningrat berangkat ke Dalat, Vietnam ? a. 15 Agustus 1945	D

- 
- b. 1 Agustus 1945  
c. 9 Agustus 1945  
d. 8 Agustus 1945
- 
6. Siapakah ketua PPKI ...
- a. Ir.Soekarno  
b. Drs.Moh.Hatta A  
c. Sutan Syahrir  
d. Jend.Terauchi
- 
7. Kapan peristiwa Rengasdengklok terjadi ?
- a. 16 Agustus 1945  
b. 15 Agustus 1945 A  
c. 5 Agustus 1945  
d. 6 Agustus 1945
- 
8. Siapakah tokoh yang menjamin dirinya sendiri demi kebebasan Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta dari Renagsdengklok ?
- a. Ahmad Soebardjo A  
b. Sukarni  
c. Sayuti Melik  
d. Fatmawati
- 
9. Proklamasi Kemerdekaan RI terjadi pada ...
- a. 16 Agustus 1945  
b. 17 Agustus 1945 B  
c. 18 Agustus 1945  
d. 15 Agustus 1945
- 
10. Naskah proklamasi disusun oleh ...
- a. Ir.Soekarno, Drs.Moh.Hatta dan Ahmad Soebardjo  
b. Ir.Soekarno, Drs.Moh.Hatta dan Sayuti Melik A  
c. Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta  
d. Ir.Soekarno dan B.M Diah
-

- 
11. Siapakah yang mengusulkan naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta ?
- a. Sukarni
  - b. Sayuti Melik
  - c. Darwis
  - d. Radjiman Wedyodiningrat
- A
- 
12. Prajurit Peta berpangkat sudanco penggerak bendera sang saka merah putih tanggal 17 Agustus 1945 di Jalan Pegangsaan Timur No.56 adalah ...
- a. Syahrudin
  - b. Latief Hendradiningrat
  - c. Sayuti Melik
  - d. B.M Diah
- B
- 
13. Sidang PPKI tanggal 19 Agustus 1945 menetapkan wilayah Indonesia menjadi ... provinsi.
- a. 8
  - b. 9
  - c. 10
  - d. 7
- A
- 
14. Pada zaman Pendudukan Jepang bangsa Indonesia tidak dapat mendengarkan siaran berita dari luar negeri karena ...
- a. Semua pemancar radio dikuasai Jepang
  - b. Pemancar radio tidak berfungsi dengan baik
  - c. Pemancar radio rusak
  - d. Belanda masih menyegel pemancar radio tersebut
- A
- 
15. Penjahit bendera merah putih yang asli adalah ...
- a. Sayuti Melik
  - b. Fatmawati
  - c. Ir.Soekarno
  - d. B.M Diah
- B
-

- 
16. Perumusan teks proklamasi dilaksanakan dirumah ...
- a. Ir.Soekarno
  - b. Drs.Moh.Hatta D
  - c. Sayuti Melik
  - d. Laksamana Maeda
- 
17. Berikut ini anggota PPKI yang termasuk dalam golongan muda ...
- a. Ahmad Soebardjo D
  - b. Iwa Kusuma Sumantri
  - c. Moh.Hatta
  - d. Wikana
- 
18. Peran pelajar dalam mengisi kemerdekaan adalah ...
- a. Giat belajar
  - b. Bekerja di pemerintahan A
  - c. Menjadi TNI-Polri
  - d. Ikut berperang
- 
19. Makna peristiwa proklamasi bagi bangsa Indonesia adalah ...
- a. Proklamasi kemerdekaan merupakan pernyataan resmi kemerdekaan Indonesia C
  - b. Agar penjajah pergi meninggalkan Indonesia
  - c. Akhir perjuangan Indonesia
  - d. Indonesia menjadi terkenal
- 
20. Untuk meneruskan perjuangan para pendiri bangsa tercinta, yaitu dengan cara ...
- a. Belajar dengan tekun A
  - b. Latihan tembak-tembakan
  - c. Ikut berperang
  - d. Tawuran di sekolah
-

**Lampiran M. Nilai Pre-test dan Post-test Peserta didik dalam Uji Coba Produk**

**Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	NA	75	90
2.	DY	60	80
3.	NN	65	85
4.	AA	50	85
5.	AD	45	85
6.	BS	55	80
7.	ML	40	85
8.	DS	40	80
9.	MZ	35	70
10.	MS	40	80
11.	MW	40	75
12.	MF	35	70

**Uji Coba Kelompok Besar**

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	AG	20	80
2.	AZ	40	80
3.	AI	40	90
4.	AD	40	100
5.	BS	45	85
6.	DS	45	75
7.	DY	55	100
8.	FT	45	80
9.	FD	40	80
10.	IM	40	75
11.	ID	50	85
12.	IL	30	80
13.	IW	30	80
14.	ML	55	100
15.	MS	40	80
16.	MW	20	75
17.	MZ	40	85
18.	MF	40	85
19.	MZ	50	90
20.	MF	55	75
21.	MR	25	85
22.	NN	50	100
23.	NH	40	85
24.	NA	50	100
25.	RF	40	80
26.	SS	40	80
27.	TH	40	85

28.	WA	45	75
29.	WS	50	80
30.	ZF	50	90



Lampiran N. Analisis Data Uji Coba Produk

Uji Coba Kelompok Kecil

a. Statistik pada Uji Coba Terbatas (*Paired Samples Statistic*)

		Mean	N	Std.Deviation	Std.Error Mean
Pair 1	Pre-test	48,3333	12	12,85113	3,70980
	Post-test	80,4167	12	6,20056	1,78995

b. Korelasi Sampel pada uji Coba Terbatas (*Paired Samples Correlations*)

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	12	,694	,012

c. Hasil t-test Sampel pada Uji Coba Terbatas (*Paired Samples Test*)

		Paired Differences		
		Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test – Post-Test	-32,08333	9,64326	2,78377

		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test – Post-test	-38,21037	-25,95030	-11,525	11	,000



**Uji Coba Kelompok Besar**

**a. Statistik pada Uji Coba Lapangan (*Paired Samples Statistic*)**

		Mean	N	Std.Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	48,6667	30	7,76079	1,41692
	Post test	80,5000	30	5,14446	,93925

**b. Korelasi Sampel pada uji Coba Lapangan (*Paired Samples Correlations*)**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	30	,535	,002

**c. Hasil t-test Sampel pada Uji Coba Lapangan (*Paired Samples Test*)**


		Paired Differences		
		Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test – Post test	-31,83333	6,62848	1,21019

		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre test – Post test	-34,30845	-29,35822	-26,304	29	,000

Lampiran O. Surat Penelitian

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon. 0331- 334988, 330738 Faks. 0331-332475  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor **1337** /UN25.1.5/LT/2019 15 FEB 2019  
Lampiran -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri Rambipuji


Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Shintya Elisva  
NIM : 150210302085  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengembangan Media Prezi dengan Menggunakan Model ASSURE Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Kelas XI" di Sekolah yang Saudara pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas berkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

  
Dekan  
Dekan I,  
**Prof. Dr. Suratno, M.Si**  
NIP 196706251992031003



**Surat Telah Melakukan Penelitian**



**Lampiran P. Dokumentasi Uji Coba Produk**

**a. Uji Coba Kelompok Kecil**



**b. Uji Coba Kelompok Besar**

