

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS INTERNET MENGGUNAKAN *PREZI*
PADA PEMBELAJARAN PKn SUB-BAB HUBUNGAN
DASAR NEGARA DENGAN KONSTITUSI
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Oleh

Tri Susanti

NIM: 06111005036

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUANDAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS INTERNET MENGGUNAKAN *PREZI*
PADA PEMBELAJARAN PKn SUB-BAB HUBUNGAN
DASAR NEGARA DENGAN KONSTITUSI
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Oleh

Tri Susanti

NIM: 06111005036

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUANDAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA**

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
INTERNET MENGGUNAKAN *PREZI* PADA MATA
PELAJARAN PPKn SUB-BAB HUBUNGAN DASAR NEGARA
DENGAN KONSTITUSI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh

Tri Susanti

NIM: 06111005036

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

**Drs. Alfiandra, M.Si.
NIP.196702051992031004**

Pembimbing 2,

**Drs. Emil El Faisal, M.Si.
NIP.196812211994121001**

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Dr. Farida, M.Si.
NIP.196009271987032002**

**Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan,**

**Kurnisar, S.Pd., M.H.
NIP.197603052002121011**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
INTERNET MENGGUNAKAN *PREZI* PADA MATA
PELAJARAN PKn SUB-BAB HUBUNGAN DASAR NEGARA
DENGAN KONSTITUSI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh

Tri Susanti

NIM: 06111005036

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

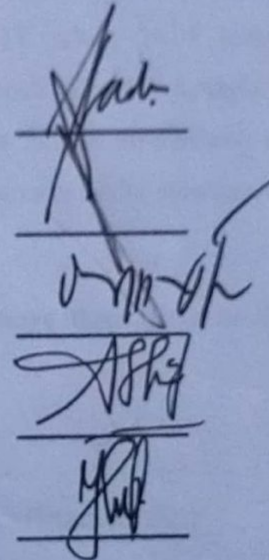
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

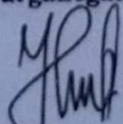
Tanggal : 19 Desember 2017

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Alfiandra, M.Si.
2. Sekretaris: Drs. Emil El Faisal, M.Si.
3. Anggota : Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd.
4. Anggota : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.
5. Anggota : Kurnisar, S.Pd., M.H.



**Indralaya, Desember 2017
Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan**



**Kurnisar, S.Pd., M.H.
NIP.197603052002121011**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Susanti

NIM : 06111005036

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran PKn dengan Materi Sub-bab Hubungan Dasar Negara Dengan Konstitusi di Sekolah Menengah Atas" ini adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Inderalaya, Desember 2017



membuat pernyataan

Tri Susanti

NIM. 06111005036

PRAKATA

Skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran PKn dengan Materi Sub-bab Hubungan Dasar Negara Dengan Konstitusi di Sekolah Menengah Atas" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

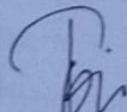
Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Alfiandra, M.Si dan Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A, Ph.D Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Bapak Kurnisar, S.Pd.,M.H yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada bapak Muhammad Aliyena, S.Pd., M.Si. selaku kepala sekolah, tenaga pengajar dan staf tata usaha SMA Negeri 1 Muaradua Oku Selatan yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, Desember 2017

Penulis



Tri Susanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	-
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.4.2.1 Bagi Siswa	6
1.4.2.2 Bagi Guru	6
1.4.2.3 Bagi Sekolah	6
1.4.2.4 Bagi Peneliti	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran	9
2.1.3 Prinsip-prinsip Pemilihan Media	10
2.2 Prezi	11

2.2.1 pengertian Prezi	11
2.2.2 Kelebihan Prezi	12
2.2.3 Langkah Pembuatan Prezi	12
2.3 Motivasi Belajar	13
2.3.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	14
2.3.2 Indikator Motivasi Belajar	15
2.3.3 Peranan Motivasi Belajar	17
2.3.4 Hubungan Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar	18
2.4 Macam-macam Model Pembelajaran	19
2.4.1 Model ASSURE	19
2.4.2 Model Richey and Klein	19
2.4.3 Model Thiagarajan	20
2.4.4 Model ADDIE	20
2.4.5 Model Akker	20
2.5 Model Pengembangan	21
2.6 Kerangka Berfikir	23
2.7 Rancangan Penelitian	24

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian	26
3.2 Tahap Penelitian	26
3.2.1 Lokasi Penelitian	27
3.2.2 Subjek Penelitian	27
3.3 Prosedur Penelitian	28
3.4.1 Tahap Analisis Kebutuhan	28
3.4.2 Tahap Desain	29
3.4.3 Tahap Evaluasi	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1 Dokumentasi	30
3.4.2 Wawancara	30
3.4.3 Angket	31

3.5 Instrumen Penelitian	31
3.6.1 Angket Ahli	32
3.6.2 Angket Siswa	32
3.6 Teknik Analisis Data	32
3.6.1 Analisis Dokumentasi	32
3.6.2 Analisis Angket Ahli	32
3.6.3 Analisis Angket Siswa	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	36
4.2 Hasil dan Tahap penelitian	38
4.2.1 Deskripsi Data Dokumentasi	39
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Media <i>Prezi</i>	40
4.2.2.1 Hasil Analisis	40
4.2.2.2 Hasil Desain	42
4.2.2.3 Hasil Evaluasi	48
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian	51
4.3.1 Kesimpulan Analisis Data	79
4.4 Pembahasan	80

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	86
5.2.1 Bagi Guru	86
5.2.2 Bagi Siswa	86
5.2.3 Bagi Sekolah	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Teori pengukuran motivasi belajar Schunk.....	15
Tabel 3.1. Model pengembangan Akker	27
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	31
Tabel 3.3 Kategori Nilai Baik	32
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Kevalidan Media	33
Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Media <i>Prezi</i>	33
Tabel 3.6 pernyataan dan Skor Nilai Motivasi Belajar Dalam Skala Likert	34
Tabel 3.7 Kategori tingkat Motivasi belajar siswa	34
Tabel 3.8 kriteria Motivasi Belajar Berdasarkan Interpretasi Skor	35
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	37
Tabel 4.2 Data Siswa	39
Tabel 4.3 Data Guru	40
Tabel 4.6 Daftar Nama Validator Media <i>Prezi</i>	49
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	51
Tabel 4.5 Kriteria Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran	53
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.7 Kriteria Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran	56
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain	57
Tabel 4.9 Kriteria Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran	59
Tabel 4.10 Hasil penilaian angket tanggapan siswa pada tahap <i>one-to-one</i>	60
Tabel 4.11 Kriteria Kepraktisan Tahap <i>One to one</i>	60
Tabel 4.12 Hasil penilaian angket tanggapan siswa pada tahap <i>small</i> <i>group</i>	62
Tabel 4.13 Kriteria Kepraktisan Tahap <i>Small Group</i>	63
Tabel 4.14 Klasifikasi Pernyataan dan Skor	64
Tabel 4.15 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat Membuat Saya mau Bertanya Kepada Guru	65

Tabel 4.16 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat Membuat Saya Mampu Menjawab Pertanyaan yang Diberikan Guru	65
Tabel 4.17 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat Meningkatkan Kepercayaan Diri Saya Saat Presentasi Diskusi di Kelas	66
Tabel 4.18 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat Membuat Saya Lebih Teliti Dalam Mengerjakan Soal	66
Tabel 4.19 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat Membuat Saya Tidak Cepat Bosan Dalam Pelajaran PKn	67
Tabel 4.20 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Saya yang Besar Terhadap Pelajaran PKn	67
Tabel 4.22 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat Membuat Saya Menyelesaikan Tugas yang Diberikan Guru	68
Tabel 4.23 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dapat membuat saya pantang menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	69
Tabel 4.24 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> membuat saya rajin mencatat penjelasan guru	70
Tabel 4.25 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> membuat saya mendapatkan nilai yang memuaskan	70
Tabel 4.26 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Dapat Membuat Saya Mempertahankan Prestasi di Kelas	70
Tabel 4.27 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Dapat Membuat Saya Menguasai Pelajaran PKn	71
Tabel 4.28 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Dapat mengerjakan tugas sendiri (tidak mencontek)	72
Tabel 4.29 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Dapat Membuat saya disiplin Waktu dalam Menyelesaikan dan Mengumpulkan Tugas dari Guru	72
Tabel 4.30 Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Dapat Membuat saya Menjaga Ketertiban Kelas (tidak ribut)	73
Tabel 4.31 Indikator : kepercayaan diri	74
Tabel 4.32 Indikator : Ketekunan	75

Tabel 4.33 Indikator : Usaha	75
Tabel 4.34 Indikator : Prestasi	76
Tabel 4.35 Indikator : Mandiri	76
Tabel 4.36 Rata-rata Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Prezi</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Muaradua OKU Selatan.....	77
Tabel 4.35 Kategori tingkat Motivasi belajar siswa	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori Motivasi Wayne dan Ruth Deakin Crick	16
Gambar 4.1 Desain Flowchart Media <i>Prezi</i>	44
Gambar 4.1 Desain Flowchart Media <i>Prezi</i>	45
Gambar 4.3 Hasil <i>Storyboard</i> Isi Materi	46
Gambar 4.4 Hasil <i>Storyboard</i>	47
Gambar 4.5. Hasil <i>Self Evaluation</i>	48
Gambar 4.6. Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Media	50
Gambar.4.7 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Materi	54

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	24
Bagan 2.2 Alur Penelitian	25

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi
2. Surat Kesediaan Dosen Membimbing
3. Surat Persetujuan Seminar Usul Penelitian
4. Surat keterangan bahwa Telah Melaksanakan Seminar Usul Penelitian
5. Surat Keterangan Perbaikan Seminar Usul Penelitian
6. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
7. Surat izin penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
8. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
9. Surat pernyataan telah melaksanakan penelitian SMA Negeri 1 Muaradua
10. Surat Persetujuan Melaksanakan Seminar Hasil Penelitian
11. Surat Keterangan Perbaikan Seminar Hasil Penelitian
12. Kartu Pembimbingan Skripsi
13. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli
14. Kisi- Kisi Instrumen Angket Siswa
15. RPP
16. Lembar validasi ahli
17. Foto Media
18. Foto Kegiatan Penelitian

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Menggunakan *Prezi*
pada Pembelajaran PPKn Sub-bab Hubungan Dasar Negara dengan
Konstitusi di Sekolah Menengah Atas**

Oleh:

Tri Susanti

NIM: 06111005036

Pembimbing: (1) Drs. Alfiandra, M.Si

(2) Drs. Emil El Faisal, M.Si

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

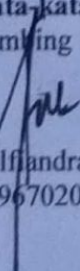
ABSTRAK

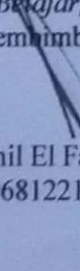
Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis internet menggunakan *prezi* yang valid, praktis, dan mempunyai efek potensial terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Muaradua OKU Selatan. Prosedur penelitian sesuai dengan model pengembangan Akker dan evaluasi produk menggunakan evaluasi formatif Tessmer. Media *prezi* yang dikembangkan dinyatakan valid pada tahap *expert review* yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain. Validasi media diperoleh nilai rata-rata 4.0 dengan persentase 80% dalam kategori valid, validasi materi diperoleh nilai rata-rata 4.6 dengan persentase 92% dalam kategori sangat valid, dan ahli desain yaitu nilai rata-rata 3.6 dengan persentase 73% dalam kategori valid. Kepraktisan media *prezi* dapat dilihat pada tahap *One to one Evaluation* diperoleh nilai rata-rata 4.1 dengan persentase 83% termasuk dalam kategori sangat praktis dan pada tahap *Small Group* diperoleh nilai rata-rata 4.3 dengan persentase 87% termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada tahap *field test* didapat nilai persentase 86.1% dalam kategori sangat tinggi dengan kriteria interpretasi skor persentase didapatkan nilai rentang motivasi belajar tinggi berada pada $\geq 62.5\%$. Berdasarkan penelitian pengembangan, Media *prezi* pada mata pelajaran PKn yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid, praktis, dan mempunyai efek potensial terhadap motivasi belajar siswa.

Kata-kata Kunci : *Media Pembelajaran Prezi, Motivasi Belajar, PKn*

Pembimbing 1,

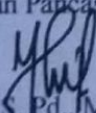
Pembimbing 2,


Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004


Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan


Kurnisar, S.Pd., M.H.
NIP. 197603052002121011

**Development Learning Media Based Internet Prezi in The Subject of PPKn
Sub-bab Hubungan Dasar Negara dengan Konstistusi in Vocational Schools**

By:

Tri Susanti

NIM : 06111005036

Advisors: (1) Drs. Alfiandra, M.Si

(2) Drs. Emil El Faisal, M.Si

Civic Education Study Program

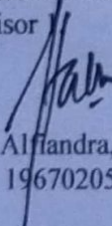
ABSTRACT

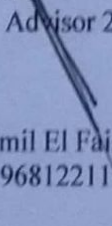
This research is a type of development research that aims to result a learning media based internet on a valid prezi, practical and it has a potential effect in improving students' learning motivation in the subject of PKn in SMA Negeri 1 Muaradua South OKU. The research procedure is in accordance with the development model of Akker and the product evaluation by using the Tessmer's formative evaluation. The developed Media Prezi is declared valid at the stage of expert review by the media experts, materials experts and design experts. The validation media is obtained an average value of 4.0 with a percentage of 80% in the valid category, the material validation is obtained an average value of 4.6 with a percentage of 92% in the very valid category, and the design experts is obtained an average of 3.6 with a percentage of 73% in the valid category. Practicality of prezi media can be seen in stage of One to One Evaluation that it is obtained an average value of 4.1 with a percentage of 83% included in very practical category and at stage of Small Group is obtained an average value 4.3 with a percentage of 87% included in the very practical category. In the stage of field test is obtained the percentage value of 86.1% in the very high category with the criteria of interpretation percentage value is obtained the range value of high learning motivation of $\geq 62.5\%$. Based on the development research, the media prezi for the subject of PKn that developed by the researcher is valid, practical and it has a potential effects on learning motivation of students.

Keywords : *Learning Media Prezi, Learning Motivation, PKn*

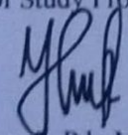
Advisor

Advisor 2,


Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004


Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001

Head of Study Program


Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran dalam menyiapkan generasi yang memiliki kualitas untuk kepentingan masa depan bangsa. Bagi setiap orang tua, masyarakat, dan bangsa pemenuhan akan pendidikan menjadi kebutuhan yang pokok yang wajib dipenuhi. Pendidikan menjadi intuisi utama dalam upaya pembentukan sumber daya manusia (SDM) berkualitas yang diharapkan suatu bangsa. Tujuan utama dari pendidikan adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya sendiri dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Dalam pendidikan terdapat proses belajar dan mengajar yang terjadi yaitu proses interaksi siswa dalam kelas, komunikasi terjadi antara guru sebagai pengirim pesan kepada siswa sebagai penerima pesan dan komponen pesan berupa materi pelajaran. Tujuan utama dari mengajar yaitu membantu siswa untuk menjawab tantangan lingkungannya dengan cara yang efektif. Efektifitas pembelajaran atau tidaknya seseorang tidak dapat dilihat dari aktivitasnya selama proses belajar, akan tetapi dilihat dari adanya perubahan dari sebelum dan sesudah terjadi proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran perlu adanya analisis berbagai komponen yang membentuk sistem dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa "sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional". Sanjaya (2012:19) mengemukakan bahwa:

"Proses pembelajaran terdiri dari atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi, komponen-komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, sumber belajar, media dan evaluasi pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses sistem pembelajaran diantaranya faktor guru, siswa, sarana, alat, serta faktor lingkungan"

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa tujuan adanya komponen pembelajaran sangat penting dalam sistem pembelajaran, yaitu untuk membimbing siswa sehingga titik sentral dalam sistem pembelajaran diarahkan untuk mendidik siswa agar mencapai tujuan kurikulum yang telah ditentukan. Salah satu komponen penting yaitu media pembelajaran, persiapan dan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap sistem pembelajaran lainnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam suatu proses pembelajaran yang menjadi suatu bagian dari sistem yang menyeluruh. Guru dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai faktor yaitu perkembangan anak dan aspek kepribadian anak yang berbeda satu sama lain. Faktor sarana dan prasarana juga harus dipertimbangkan dengan guru melihat kelengkapannya untuk mendukung kelancaran penggunaan media pembelajaran. Keadaan dan situasi lingkungan juga perlu dipertimbangkan karena faktor lingkungan sangat berpengaruh dengan keadaan siswa. Sesuai dengan beberapa prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran menurut Sanjaya (2012:75) yaitu:

“1) Media pembelajaran digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran; 2) Media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran; 3) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran; 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa; 5) Media pembelajaran yang digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi; 6) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.”

Dari uraian di atas terlihat pentingnya peranan guru memilih dan mengembangkan media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin canggih saat ini memberikan potensi besar untuk guru untuk lebih meningkatkan kemampuan mengembangkan media, salah satunya adalah multimedia. Multimedia ini cukup efektif sebab menggunakan proyektor yang memiliki jangkauan pancar yang cukup besar. Menurut Sanjaya (2013:209) menyebutkan “kelebihan multimedia

dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan *sound* yang menjadi satu kesatuan penyajian". Dengan menggabungkan berbagai media pembelajaran kedalam multimedia dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Djahir (dalam Reza Mardiansyah 2016:5) bahwa pembelajaran melalui multimedia juga menguntungkan untuk guru diantaranya:

"Dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran lebih luas, merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut diluar waktu belajar, dengan waktu terbatas guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal, pelayanan terhadap individu siswa akan lebih terkontrol, guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan belajar siswa, upan balik dapat diberikan dengan segera, dengan demikian kontrol terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan lebih cepat."

Berbagai manfaat multimedia di atas diketahui bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat digunakan guru untuk semua matapelajaran sehingga dapat memaksimalkan minat dan motivasi belajar siswa. Multimedia tentunya sangat dibutuhkan dalam matapelajaran PKn yang ada dalam setiap jenjang sekolah, salah satunya adalah jenjang pendidikan menengah atas.

Mata pelajaran PKn merupakan bidang studi yang memiliki banyak cakupan materi, maka diperlukan suatu solusi sehingga siswa dapat belajar kreatif dalam mempelajari materi berupa konsep-konsep dan latihan. Penggunaan multimedia dianggap perlu untuk mendukung kegiatan pembelajaran, karena multimedia dapat membantu siswa mendapatkan informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis, tetapi pada kenyataannya di lapangan berbeda. Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Muaradua OKU Selatan pada hari Rabu tanggal 05 Agustus 2015 dengan melakukan wawancara terkait penggunaan multimedia saat proses pembelajaran kepada guru matapelajaran PKn. Hasil wawancara yang diperoleh peneliti bahwa guru telah mengetahui penggunaan multimedia dapat mempermudah penyampaian materi saat proses pembelajaran PKn, akan tetapi penggunaan multimedia digunakan secara tidak maksimal, hal ini dikarenakan oleh beberapa kendala. Adapun kendala tersebut adalah sebagai berikut: 1) guru mengalami kesulitan dalam

mengembangkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa; 2) guru menganggap rumit dalam merancang beberapa media kedalam multimedia karena langkah-langkah pemograman bahasa komputer yang tidak mudah dipahami; 3) guru tidak mengetahui berbagai potensi *software* yang mempermudah dalam merancang dan mengembangkan multimedia.

Oleh sebab itu disinilah peran guru dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuannya agar lebih inovatif serta kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini harus dilakukan guru agar siswa lebih mudah memahami materi PKn dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif dengan cara guru memvariasika media pembelajaran di kelas dengan media berbasis internet dengan menggunakan aplikasi *prezi*. Media berbais internet dengan menggunakan aplikasi *prezi* dikemas dengan cara yang unik yaitu berupa gambar, video, game, dan animasi, semua media tersebut dapat dikemas menjadi satu kesatuan. Keberadaan *prezi* dapat mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran dan aplikasi *prezi* merupakan program efektif untuk membuat media pembelajaran. *Prezi* merupakan aplikasi pengembangan belajar elektronik yang relatif mudah diaplikasikan oleh guru atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemograman yang canggih. Untuk membantu permasalahan ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *prezi*. Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat membantu mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Menggunakan *Prezi* pada Mata Pelajaran PKn Materi Sub-Bab Hubungan Dasar Negara dengan Konstitusi di Sekolah Menengah Atas”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang disampaikan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis internet menggunakan *prezi* pada mata pelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang valid?
- 1.2.2 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis internet menggunakan *prezi* pada mata pelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang praktis?
- 1.2.3 Apakah media pembelajaran berbasis internet menggunakan *prezi* yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dengan penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* pada mata pelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang valid
- 1.3.2 Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* pada mata pelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas yang praktis
- 1.3.3 Mengetahui efek potensial penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada matapelajaran PKn di Sekolah Menengah Atas.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa dikelas.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa supaya lebih aktif dalam kegiatan belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru-guru di sekolah untuk menjadikan alternatif penyajian media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menghemat waktu dalam pelaksanaan pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengefektifkan penggunaan media pembelajar terhadap aktivitas belajar siswa sehingga menghasilkan lulusan yang terbaik dan berkualitas.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Sebagai bekal dalam melaksanakan tugas sebagai guru nantinya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya melalui pengembangan multimedia interaktif dan menambah wawasan bagi peneliti sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

_____, 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Asyhar, H. Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers

Fathurrohman, Sobry. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama.

Hamdayama, Jumanta. 2012. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.

Mardiansyah, Reza. 2016. **Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas**. Skripsi. Indralaya: FKIP Unsri.

Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. 2012. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistematis Pembelajaran*. Jakarta : PT Dian Rakyat.

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung:ALFABETA

Rodhi, M.Y & Wasis. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika. Vol. 03, No. 2: 137-142. <http://www.nactateachers.org>. Diakses 25 Desember 2017.

Rusyian, Zurrahma. 2016. *PREZI*. Bandung: INFORMATIKA

Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. 2008. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

_____. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

_____. 2013. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Schunk, Dale H, dkk. (2008). *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks.

Setyosari, Punaji. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

_____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

_____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

_____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sudjana, N. dan Rivai, A. 2005. *Media Pengajaran. Bandung* : C.V. Sinar Baru Bandung.

_____, 2015. *Media Pengajaran. Bandung* : C.V. Sinar Baru Bandung.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta*: Kencana Prenada Media Grup.

Uno, Hamzah B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta*: Bumi Aksara.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi pembelajaran. Jakarta*: Rineka Cipta.