



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SOFTWARE MOVIE MAKER* DAN *SOFTWARE PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI

Wulan Hasnada Imani^{1*}, Sumarsono², Suci Indriati³

¹ Manajemen, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

² Manajemen, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

³ Manajemen, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

*Email corresponding author: wulanhasnadai@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari kedua media yaitu *software Movie Maker* dan media *software Prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS dengan materi ekonomi dan mengetahui perbedaan hasil belajar dari kedua media tersebut. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif komparatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Baturraden yang berjumlah 304 dan untuk sampel berjumlah 98 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Baturraden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis terhadap data *post-test* pada kelas eksperimen I dengan menggunakan *software Movie Maker* menunjukkan bahwa H_a diterima yang artinya media *software movie maker* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Sementara pada Kelas eksperimen II menggunakan *software Prezi* menunjukkan bahwa H_a diterima yang artinya media *software prezi* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Rata - rata hasil belajar *post-test* kelas eksperimen I dengan menggunakan media *software Movie Maker* sebesar 82,08 dan kelas eksperimen II yang menggunakan media *software Prezi* memiliki rata rata hasil belajar sebesar 78,71. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *software Movie Maker* lebih baik dari media *software Prezi*. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan Uji *t-test independent sample*, menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,157 > 1,994$. Kesimpulan dari penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *software Movie Maker* dengan media *software Prezi*.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Software Movie Maker*, *software Prezi*

Abstract

This study aims to determine the effect of the two media, namely Movie Maker software and Prezi media software on the learning outcomes of class XI Social Sciences students with economics material and determine the differences in learning outcomes of the two media. This type of research is comparative quantitative research with an experimental approach. The population in this study were all students of class XI SMAN 1 Baturraden totaling 304 and for the sample totaling 98 students. This research uses purposive sampling technique. The research was conducted at SMAN 1 Baturraden. The instruments used in this study were multiple choice questions and questionnaires. The results of data analysis, the results of hypothesis testing on post-test data in experiment I using Movie Maker software showed that H_a was accepted, meaning that movie maker media software had a positive effect on student learning outcomes. While the experimental class II using Prezi software shows that H_a is accepted, which means that the Prezi software media has a positive effect on student learning outcomes. The average post-test learning outcomes for experimental class I using Movie Maker software media are 82.08 and the experimental class II who use Prezi software media have an average learning outcome of 78.71. This shows that the use of Movie Maker media software is better than Prezi media software. Based on the hypothesis using the independent sample t-test, it shows that the value of $t_{count} > t_{table}$ or $2,157 > 1,994$. The conclusion of this study explains that

there is a difference between student learning outcomes using Movie Maker software media and Prezi software media.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Movie Maker Software, Prezi software

PENDAHULUAN

Guru sebagai seorang pendidik harus membantu siswa agar dapat mengoptimalkan hasil belajar. Susanto (2013: 5) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2012: 23) diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru karena berkaitan dengan kemampuan para siswa menguasai isi bahan pengajaran.

Guru sebagai pengajar mempunyai tanggung jawab besar dalam proses kegiatan belajar peserta didik di sekolah, ini menunjukkan bahwa untuk keberhasilan dalam mengajar tidak terlepas dari upaya guru dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas mengajar dikelas diantaranya pemilihan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan akurat terhadap materi yang akan dibahas, media pembelajaran memudahkan peserta didik menerima atau mengingat materi yang telah disampaikan serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga media menjadi sarana penting untuk mendukung dan memudahkan proses pembelajaran dikelas dalam upaya meningkatkan interaksi edukatif dan mengoptimalkan aktivitas maupun hasil belajar peserta didik (Nuryadin, Egi, 2018).

Pembelajaran yang sudah dilakukan secara maksimal pastinya akan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Akan tetapi, saat ini banyak guru yang mengabaikan dalam melakukan perencanaan dalam tugas mengajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Sudarwan dalam Alviyaturrohman (2017) menyatakan bahwa guru ingin memilih beban seminimal mungkin dalam pelaksanaan belajar mengajar, hal tersebut terbukti penyampaian menggunakan ceramah paling populer dikalangan guru. Guru hendaknya melakukan perencanaan pembelajaran seperti menciptakan pembelajaran yang bervariasi agar membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 1 Baturraden, bahwa hasil belajar di SMA Negeri 1 Baturraden tergolong masih rendah karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75 dalam mata pelajaran ekonomi. Apabila hasil belajar masih rendah, berarti mutu pendidikan di SMA Negeri 1 Baturraden masih harus ditingkatkan. Apabila hasil belajar masih rendah, berarti mutu pendidikan di SMA Negeri 1 Baturraden masih harus ditingkatkan. Sebagai ilustrasi disajikan data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) semester ganjil pada tahun ajaran 2018/2019 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Baturraden Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	Tuntas (Siswa) atau >75	Tidak Tuntas (Siswa) atau <75	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	13	14	27
2.	XI IPS 2	15	20	35
3.	XI IPS 3	12	24	36
4.	XI IPS 4	13	22	35
Jumlah	TOTAL	53	80	133
	(%)	39.85	60.15	100

Sumber: Dokumentasi Guru Ekonomi XI IPS

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa siswa yang tuntas pada mata pelajaran ekonomi hanya 55.59 persen. Sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 44.41 persen. Data tersebut membuktikan bahwa tujuan pembelajaran di SMA Negeri 1 Baturraden belum tercapai. Rendahnya hasil belajar siswa di SMAN 1 Baturraden diduga karena penyampaian materi yang masih konvensional yaitu dengan ceramah dibantu oleh media papan tulis dan media berbasis cetak saja. Penyampaian materi yang masih konvensional tersebut menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan tidak ada motivasi dalam diri untuk mengikuti pelajaran ekonomi. Akibatnya, Siswa cenderung tidak memperhatikan apa yang guru

sampaikan. Seorang guru dituntut untuk memperbaiki dalam proses pembelajaran agar nantinya dapat memecahkan masalah pada hasil belajar siswa yang masih rendah. Menurut Saputri (2015) menyatakan ada banyak faktor agar tercapainya keberhasilan siswa dalam belajar diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode, dan media pembelajaran. Dari kelima faktor tersebut, media pembelajaran sebagai faktor pendukung paling penting keberhasilan siswa dalam belajar.

Media Pembelajaran yang diterapkan seharusnya disesuaikan dengan peserta didik. Menurut Ernasari (2017) Salah satu media yang dapat membuat siswa untuk lebih berminat terhadap pembelajaran sehingga memiliki ketertarikan untuk belajar adalah media *software movie maker*. *Software movie maker* merupakan aplikasi grafis berbasis audio visual yang sangat mudah pengoperasiannya, sehingga bagi pemula *software* ini sangat cocok untuk digunakan dan memberikan hasil video yang menarik (Saputri, 2015). Adanya media audio visual berbasis *software movie maker* siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena mereka tidak hanya dapat mendengarkan penjelasan saja tetapi juga dapat melihat fakta pada materi pembelajaran sehingga akan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran (Ernasari, 2017).

Selain media berbasis audio visual, ada pula jenis media berbasis visual. Menurut Yaumi (2018: 133) bahwa manfaat media visual dalam pembelajaran diantaranya (1) Menarik minat; (2). meningkatkan daya ingat; (3) memberi kepuasan; (4) membangkitkan gairah belajar; (5) meningkatkan hasil belajar. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran visual dalam penelitian ini yaitu media *software Prezi*. Menurut Alviyaturrohmah (2017) menyatakan *software prezi* merupakan program multimedia yang memiliki keunggulan yaitu terdapat fitur *zooming user interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan. Mardiansyah (2017) menyatakan dengan kreativitas pembuatan media *prezi* mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat optimal. Pernyataan tersebut didukung oleh Fitriyanti (2016) bahwa menggunakan media *software prezi* berpengaruh terhadap hasil belajar. Senada dengan penelitian Adi (2015) bahwa media *software prezi* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, dilakukan penerapan kedua media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan perbandingan kedua media tersebut diharapkan dapat mengetahui media pembelajaran mana yang lebih efektif digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran ekonomi. Peneliti melakukan perlakuan khusus yaitu menerapkan media *software movie maker* dan media *software prezi*. Disamping itu, penggunaan kedua media tersebut belum pernah digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *software movie maker* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi, untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *software prezi* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi dan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar mata pelajaran ekonomi antara siswa menggunakan media *software movie maker* dan siswa menggunakan media *software prezi*. Peneliti memberikan batasan pada penilaian hasil belajar yaitu hanya mengarah pada aspek kognitif saja untuk diteliti.

TINJAUAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Tinjauan Pustaka

Teori Belajar yang mendukung Penelitian

Hasil belajar merupakan pencapaian akhir dari kegiatan belajar. Teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Melalui hasil belajar dapat membedakan mana siswa yang sungguh-sungguh dalam belajar dan mana yang tidak (Sutarto, 2017).

Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013: 12) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, diantaranya pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, media pembelajaran, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, dan keluarga. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa itu dapat optimal atau tidak maka diperlukan indikator untuk mengetahui

pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Djamarah dan Zain (2013: 106) indikator hasil belajar siswa diantaranya (1) Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Ketercapaian daya serap dapat diketahui dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM). (2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Media Pembelajaran

Dalam menyampaikan pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan alat bantu atau media. Pengertian media itu sendiri menurut Sadiman (2018: 7) merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menimbulkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa. Adapun media pembelajaran menurut Sanjaya (2014: 61) menyatakan bahwa segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Sementara itu menurut Arsyad (2019: 3) media pembelajaran merupakan suatu alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2019: 19) menyatakan bahwa ada tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok besar yang besar jumlahnya yaitu: (1) Memotivasi minat dan tindakan; Media dapat diwujudkan melalui drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat atau merangsang para siswa untuk bertindak. (2) Menyajikan informasi; media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi kepada sekelompok siswa. (3) Memberi intruksi; media berfungsi memberi intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Media Software Movie Maker

Saputri (2015) menyatakan bahwa *Movie maker* merupakan aplikasi grafis pada *microsoft* yang sangat mudah pengoperasiannya untuk mengedit video, sehingga bagi pemula pun dapat menggunakan *software* ini untuk memberikan hasil video yang menarik. Berbeda dengan pendapat Wijanarko (2016) bahwa *movie maker* merupakan *software* yang digunakan untuk menangkap gambar, audio dan video dari kamera, web kamera atau sumber video lainnya, kemudian mengedit hasil menjadi sebuah *movie*.

Menurut penelitian terdahulu, dapat ditelaah bahwa *movie maker* merupakan *software* yang mudah, simpel dan dapat digunakan oleh seluruh kalangan. *Movie maker* memiliki kemampuan untuk mengedit video dan dapat menyisipkan foto untuk menjadikannya menjadi sebuah video yang menarik. Pada *movie maker* ini, menyediakan efek efek pengedit video sehingga dapat memperindah video yang ditampilkan. *Software Movie maker* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan (Dewi, 2016) diantaranya: (1) Dapat memberikan tampilan secara nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian. (2) Dapat di satukan dengan media lain seperti, teks atau gambar, video yang dapat memperkaya penyajian atau penjelasan. (3) Pengguna dapat melakukan pengulangan (*replay*) pada bagian bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. (4) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media teks. (5) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan sebelumnya dengan mencari bahan ajar yang disesuaikan dengan kompetensi dasar melalui rekaman video, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya. (6) Guru bisa mengatur dimana akan menghentikan gerakan gambar untuk diamati dengan seksama. (7) Keras lemahnya suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar.

Media Software Prezi

Selain media *software movie maker*, adapun media berbasis visual dalam penelitian ini yaitu media *software prezi*. Menurut Melida (2014) media *software prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi yang hampir sama seperti power point, tetapi memiliki kelebihan lain yang berupa *Zooming User Interface* yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. Muhammad Embi dalam Mardiansyah (2017) berpendapat bahwa media presentasi *prezi* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (1) Mempunyai tampilan slide yang beragam dan menarik. (2) Tidak perlu berpindah satu slide ke slide yang lain, karena semua ada dalam

satu layar dan jika ingin berpindah maka cukup menekan tombol kanvas besar dalam tampilan sesuai dengan urutan materi. (3) Dapat menggabungkan gambar, bunyi, teks, dan video dalam satu tampilan. (4) Memiliki fasilitas zoom in dan zoom out, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail. (5) Desain media pembelajaran online berbasis aplikasi *prezi* dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu offline dan online.

Daryanto dalam Mardiansyah (2017) mengungkapkan beberapa alasan bahwa media presentasi *prezi* perlu digunakan di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (1) Media pembelajaran presentasi *prezi* dapat mengubah paradigma dalam proses belajar mengajar, dari keadaan semula menganggap guru sebagai pusat pembelajaran berubah menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa. (2) Media pembelajaran presentasi *prezi* merupakan media pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif, sehingga secara terus menerus akan melibatkan interaksi antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran.

Perumusan Hipotesis

Pengaruh Media Software Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2015) bahwa hasil penelitian penggunaan media pembelajaran *movie maker* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi di SMA AL-Kautsar Bandar Lampung. Sementara itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Kandau (2018) bahwa media *software movie maker* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil yang serupa juga diperoleh dari penelitian Woottipong (2014) yang menyatakan bahwa "*video can contribute positively to learning outcomes in language learning and processing*". Berdasarkan penjelasan dan penelitian terdahulu, maka dapat dirumuskan hipotesis untuk penelitian ini:

H1 : Penggunaan Media *Software Movie Maker* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa

Pengaruh Penggunaan Media Software Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian Jannah (2014) mengemukakan bahwa penggunaan media *prezi* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas X Pada Konsep Suhu dan Kalor. Didukung pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriyanti (2016) menyatakan bahwa penggunaan media *prezi* berpengaruh hasil belajar dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 3 Padang. Senada dengan hasil penelitian Aljaehani (2015) menyatakan bahwa "*using prezi presentation software showed higher scores than those taught learning outcomes vocabulary without prezi presentation software*". Berdasarkan penjelasan dan hasil dari penelitian terdahulu, maka dapat dirumuskan hipotesis untuk penelitian ini yaitu:

H2 : Penggunaan Media *Software Prezi* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa menggunakan media software movie maker dan Software Prezi

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2018) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan media visual dan audio visual. Mulia (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *software prezi* dengan media poster. Berdasarkan penjelasan dan hasil dari penelitian terdahulu, maka dapat dirumuskan hipotesis untuk penelitian ini yaitu:

H3 : Terdapat Perbedaan hasil belajar antara penggunaan media *software movie maker* dan *software prezi*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian Komparatif berarti penelitian dengan cara membandingkan. Menurut Sugiyono (2018: 72) pendekatan eksperimen adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada kelompok perlakuan terhadap kelompok kontrol dalam kondisi yang terkendalkan. Desain pada penelitian ini menggunakan rancangan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian ini terdiri dari tiga kelompok diantaranya dua kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Pada kelompok eksperimen I menggunakan media

software movie maker. Sedangkan pada kelompok eksperimen II diberi perlakuan dengan menggunakan media *software prezi*. Kemudian untuk kelompok kontrol tidak diberi perlakuan media.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Baturraden yang berjumlah 304 siswa yang terdiri dari kelas XI IPA 1 hingga XI IPA 6 dan XI IPS 1 hingga XI IPS 4 pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitiannya dan berdasarkan pertimbangan tertentu (Sundayana, 2014: 28). Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 98 siswa yang terbagi menjadi tiga kelas yaitu kelas XI IPS 1 terdiri dari 27 siswa sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media, sedangkan kelas XI IPS 3 terdiri dari 36 siswa sebagai kelas eksperimen 1 dengan diberi perlakuan menerapkan media *software movie maker* dan kelas XI IPS 4 terdiri dari 35 siswa sebagai eksperimen 2 dengan menerapkan media *software prezi*. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pretes dan post, angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Baturraden yang berlokasi di Jalan Raya Rempoah Timur No 786, Baturraden, Kabupaten Banyumas. Peneliti melakukan proses pembelajaran selama tiga kali. Proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda dari ketiga kelas yang menjadi sampel penelitian. Pada kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran konvensional yaitu hanya menggunakan media berbasis cetak dan ceramah untuk dapat mengetahui seberapa besar hasil belajar ekonomi yang diperoleh responden dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Sementara kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *software movie maker* dan kelas XI IPS 4 diberi perlakuan dengan menggunakan media *software prezi*. Sebelum ketiga kelas penelitian tersebut diberi perlakuan/*treatment*, Siswa diberi *pre-test* terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi *treatment*. Adapun gambaran hasil belajar ekonomi yang diperoleh melalui pre-test disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Ekonomi melalui *Pre-test*

Nilai	Frekuensi	Persentase(%)
33-38,99	1	1,02
39-44,99	0	0
45-50,99	2	2,04
51-56,99	10	10,20
57-62,99	21	21,42
63-68,99	16	16,33
69-74,99	20	20,41
75-80,99	28	28,58
Jumlah	98	100

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMAN 1 Baturraden adalah sebesar 75,00. Berdasarkan tabel 3, menunjukkan hasil belajar melalui pre test terdapat 70 responden yang berada dibawah ketuntasan dan sebanyak 28 responden telah melampaui ketuntasan. Setelah dilakukan pre-test , selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran dengan menerapkan *treatment*/perlakuan yang berbeda pada ketiga kelas penelitian tersebut. Setelah peneliti melakukan proses pembelajaran, maka dilakukan posttest untuk mengetahui bagaimana hasil belajar setelah diberi perlakuan/*treatment*. Adapun gambaran hasil belajar ekonomi yang diperoleh melalui post test dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil belajar Ekonomi Melalui *Post Test*

Nilai	Frekuensi	Persentase(%)
51-56,99	0	0
57-62,99	5	5,10
63-68,99	2	2,05
69-74,99	11	11,22
75-80,99	48	48,97
81-86,99	20	20,40
87-92,99	10	10,21
93-98,99	2	2,05
Jumlah	98	100

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMAN 1 Baturraden sebesar 75,00. Berdasarkan perolehan data hasil belajar melalui posttest, sebanyak 19 responden belum mencapai ketuntasan sebesar 75,00 dan sebanyak 80 responden sudah mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal tersebut menunjukkan sebagian besar siswa sudah mampu menjawab dengan benar atas pertanyaan soal pilihan ganda yang diberikan setelah peneliti memberikan perlakuan yang berbeda terhadap masing-masing kelas sampel penelitian.

Perhitungan uji validitas ini menggunakan bantuan *microsoft excel*. Berdasarkan hasil uji instrumen, dapat diketahui dari 25 butir soal yang telah diuji validitas terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan sudah mewakili indikator materi pembelajaran, sedangkan untuk 5 soal yang dinyatakan tidak valid tidak akan digunakan pada pelaksanaan *Pre Test - Post Test*. Untuk validitas angket menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*. Perhitungan uji validitas ini menggunakan bantuan SPSS sehingga diperoleh hasil uji validitas. Dari hasil uji instrumen, dapat diketahui dari 25 butir angket yang telah diuji validitas terdapat 19 butir angket yang dinyatakan valid dan sudah mewakili indikator dari media yang meliputi menarik minat, partisipasi siswa, membantu pemahaman siswa, sedangkan untuk 6 soal yang dinyatakan tidak valid dan tidak akan digunakan pada pelaksanaan penelitian. Reliabilitas *Pre Test - Post Test* diuji pada 20 soal yang dinyatakan valid dengan menggunakan uji Kuder-Richardson 21.

Berdasarkan hasil uji instrumen, nilai hitung *Kuder-Richardson 21* sebesar 0,77 yang berada pada kisaran 0,70 – 1,00 sehingga dapat dikatakan bahwa *Pre Test - Post Test* memiliki kategori reliabilitas tinggi. Uji Reliabilitas angket menggunakan Cronbach's Alpha. Berdasarkan hasil uji instrumen bahwa nilai hitung Alpha Cronbach's sebesar 0,879 yang berada pada kisaran 0,80 – 1,00 sehingga dapat dikatakan bahwa *Pre Test - Post Test* memiliki kategori reliabilitas sangat handal. Kemudian untuk hasil uji daya pembeda terdapat 6 soal dikategorikan dengan keterangan cukup, 13 soal keterangan baik, dan 1 soal keterangan sangat baik. Untuk uji tingkat kesukaran soal terdapat 10 soal mudah, 9 soal sedang dan 1 soal sukar.

Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Penelitian

Instrumen	Kelas Kontrol (Media cetak)	Kelas Eksperimen 1 (Media <i>software movie maker</i>)	Kelas Eksperimen 2 (Media <i>software Prezi</i>)
Pre test	67,59	65,97	66,29
Post Test	75,00	82,08	78,71

Berdasarkan tabel 4, pada instrumen *pre-test* antara kelas kontrol dan eksperimen memiliki hasil belajar yang sama. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal ketiga kelas tersebut setara. Kemudian pada instrumen *post-test* memiliki hasil belajar yang berbeda, pada kelas eksperimen 1 dengan diberi perlakuan menggunakan *software movie maker* menunjukkan hasil yang lebih tinggi dari kelas kontrol dan eksperimen 2. Pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yaitu menggunakan media berbasis cetak memiliki hasil belajar yang lebih rendah dari kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2.

Hasil analisis data untuk uji pengaruh media *software movie maker* terhadap hasil belajar diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 2,752 dengan taraf signifikansi sebesar 0,009 untuk penggunaan media

software movie maker. Untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak dengan nilai *t-test* hitung dan taraf signifikansi. Ketentuan pengujian apabila $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima atau media *software movie maker* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Sebaliknya apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_a diterima atau media *software movie maker* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Sebelum membandingkan $t \text{ hitung}$ dengan $t \text{ tabel}$, maka perlu mencari $t \text{ tabel}$ terlebih dahulu yaitu $\alpha/2 ; n-k$ atau $0,05/2 : 36-1$, maka diperoleh nilai $t \text{ tabel}$ sebesar 2,032.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *software movie maker* berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena nilai $t \text{ hitung}$ lebih besar dari $t \text{ tabel}$ atau $2,752 > 2,032$. Kriteria pengujian juga dapat didasarkan pada nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima. Berdasarkan tabel 36 diketahui nilai signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$ maka media *software movie maker* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saputri (2015) dan Kandau (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media *software movie maker* berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis data untuk uji pengaruh media *software prezi* terhadap hasil belajar diketahui bahwa nilai $t \text{ hitung}$ sebesar 2,140 dengan taraf signifikansi sebesar 0,04 untuk penggunaan media *software prezi*. Untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak dengan nilai *t-test* hitung dan taraf signifikansi. Ketentuan pengujian apabila $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima atau media *software prezi* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Sebaliknya apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_a diterima atau media *software prezi* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Sebelum membandingkan $t \text{ hitung}$ dengan $t \text{ tabel}$, maka perlu mencari $t \text{ tabel}$ terlebih dahulu yaitu $\alpha/2 ; n-k$ atau $0,05/2 : 35-2$, maka diperoleh nilai $t \text{ tabel}$ sebesar 2,034.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *software prezi* berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena nilai $t \text{ hitung}$ lebih besar dari $t \text{ tabel}$ atau $2,140 > 2,034$. Kriteria pengujian juga dapat didasarkan pada nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui nilai signifikansi sebesar $0,04 < 0,05$ maka media *software prezi* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jannah (2014) dan Aljaheani (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media *software prezi* berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis data untuk uji perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *software movie maker* dan *software prezi* (H_3) maka diketahui hasil Uji *t-test* independent sampel memiliki nilai $t \text{ hitung}$ sebesar 2,157 dan untuk $t \text{ tabel}$ dapat ditentukan dengan $n_1+n_2 - 2$ atau $36+35-2$. Oleh karena itu $t \text{ tabel}$ diketahui sebesar 1,994. Nilai Sig dari uji t sebesar 0,034 dan taraf signifikansi yang ditetapkan adalah 0,05. Nilai Sig $< 0,05$ maka kriteria pengujian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *software movie maker* dengan siswa yang menggunakan media *software prezi*. Hasil survey dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan post test mata pelajaran ekonomi yang terdiri dari 20 pertanyaan sesuai dengan indikator sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media *software movie maker* lebih tinggi sebesar 82,08 dibandingkan siswa dalam pembelajaran menggunakan media *software prezi* yang memiliki rata-rata sebesar 78,71. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewi (2016) bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa menggunakan media *software movie maker* dan media *software prezi*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dibuat beberapa kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Media *software movie maker* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 1 Baturraden. Hal tersebut menunjukkan bahwa apabila media *software movie maker* digunakan maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. (2) Media *software prezi* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 1 Baturraden. Hal tersebut menunjukkan bahwa apabila media *software prezi* digunakan maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. (3) Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *software movie maker* dengan siswa yang menggunakan media *software prezi*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dengan ini peneliti menyampaikan beberapa implikasi sebagai berikut: (1) Bagi pihak sekolah, sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk diterapkan oleh para guru, agar nantinya tercipta suasana menyenangkan di kelas dan siswa cenderung untuk memperhatikan. (2) Bagi guru, sebaiknya memilih media *software movie maker* untuk digunakan agar dapat membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini membantu siswa dalam penguasaan materi dalam mata pelajaran ekonomi terbukti media *software movie maker* lebih baik digunakan dari media *software prezi*. (3) Bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai pengaruh penggunaan media *software movie maker* dan media *software prezi* pada materi, kelas, dan sekolah yang berbeda dalam rangka untuk membantu siswa pada hasil belajar yang belum optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljaehani, W. M. 2015. Using Prezi presentation Software to Enhance Vocabulary Learning of EFL Secondary School Students. *Educational Research International*. Volume 4 no 4. hal 67-81.
- Alviyaturrohman, et. al. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dengan software prezi terhadap minat belajar matematika siswa. *Information Technology Engineering Journals*. Vol 2 No 1. Universitas IAIN Syekh Nurjati Cirebon. (diakses 4 Desember 2018).
- Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, A. E. I. 2016. Perbedaan pengaruh pemanfaatan pembelajaran kontekstual melalui media software movie maker dan prezi terhadap hasil belajar siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 27 Surakarta). *Skripsi*. (diakses 12 Desember 2018).
- Djamarah, S. B. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernasari, E., dan Kian Ahmad. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Windows Movie Maker Terhadap kemampuan Menganalisis Sejarah Siswa Kelas X IPA Semester Genap di SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. Volume 5 No 1, hal 78-94. (diakses 12 Desember 2018).
- Fatmawati, Erni., et.al. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. Volume 12, No 1, hal 24-31. (diakses 12 Desember 2018)
- Fauziah, Arlina. 2018. Studi komparasi media visual dan audiovisual terhadap hasil belajar mengidentifikasi organ peredaran darah manusia siswa kelas V SDN Satu Atap I Suruh dan SDN II Ngrandu Kabupaten Trenggalek tahun 2017/2018. *Artikel ilmiah*. (Diakses 23 Januari 2019)
- Fitriyanti, I. 2016. Pengaruh penggunaan media prezi terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di SMAN 1 Tarik Sidabowa. *E-Journal Pendidikan Sejarah*. Volume 4 No 3, hal 1318-1328. (diakses tanggal 12 Desember 2018).
- Hartini, et. al. 2017. Developing Learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol 6 No 2, hal 313-317. Universitas Negeri Semarang. Diakses 4 Desember 2018.
- Kandau, E.R., et. al. 2018. Pengaruh Movie Maker Pada Metode Pembelajaran Student Teams Achievement Division Terhadap hasil belajar Siswa SMA Istiqlal Pada Materi Pokok Koloid. *Journal of chemistry, education, and science (CHEDS)*. Volume 2 No 1. (diakses 12 Desember 2018).
- Mardiansyah, S., dan Muhammad Basri. 2017. Pengaruh media presentasi prezi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. *Jurnal pendidikan dan penelitian Sejarah*. Volume 5 No 2. Universitas Negeri Lampung. (diakses 4 Desember 2018).

- Melida, D., et. al. 2014. Pengaruh media prezi the zooming presentations terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI SMA N 12 Padang. *Jurnal Pillar of physics Education*. Volume 2, Hal 113-120. Padang: Universitas Negeri Padang. (diakses 4 Desember 2018).
- Mulia, Intan., et.al. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Software Prezi Dengan Media poster Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTS N 2 Banda. *Jurnal ilmiah Mahasiswa pendidikan Geografi*. Volume 2 No 1. Hal 1-12. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Noviatami, D. 2016. Penerapan media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X IIS dan X MIA SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara). *Skripsi FKIP UNPAS*. (diakses 12 Desember 2018).
- Nuryadin, Egi. 2018. Pengaruh Media Prezi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia. *Bio Educatio* 3, no. 1 (2018).
- Sadiman, Arief S, at.al. 2018. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputri, S. 2015. Pengaruh media windows movie maker terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi. *Jurnal*. (diakses 12 Desember 2018).
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil proses Belajar mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Wijanarko, H. 2016. Penerapan media windows movie maker & modul terhadap mata pelajaran Ilmu Bangunan Gedung Siswa Kelas X -KK SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Kajian pendidikan Teknik Bangunan*. Volume 2 Nomer 2. (diakses 12 Desember 2018).
- Woottipong, Kretsai. 2014. Effect of using video Materials in the Teaching of Listening Skills for University Students. *International journal of Linguistics*. Volume 6 no 4. Hal 200-2012.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group