



## Media Pembelajaran Digital Berbasis *Prezi* pada Matakuliah *E Commerce* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan

Ipan Ripai<sup>a,1\*</sup>, Opah Ropiah<sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

<sup>1</sup> ipanripai@yahoo.co.id\*; <sup>2</sup> ropiah10@upmk.ac.id

\* penulis korespondensi

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received, December 2022

Accepted, February 2023

Published, July 2023

#### Kata Kunci:

Media Digital, *Prezi*, *E-Commerce*.

#### Cara Mengutip:

Ripai, I., Ropiah, O. (2023). Media Pembelajaran Digital Berbasis *Prezi* pada Matakuliah *E Commerce* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11(2), pp 130-141.

### Abstrak

Mahasiswa kesulitan dalam memahami konsep *E-Commerce* yang abstrak dan membutuhkan dukungan visualisasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Prezi* dikembangkan dengan memperhatikan prinsip visual mampu mendukung pembelajaran *E-Commerce*. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran berbasis *Prezi* yang layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah: menjadi media interaksi pembelajaran antara dosen dan mahasiswa, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, memfasilitasi dosen untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan secara tatap muka, menjadi media interaksi antara dosen dan mahasiswa selama pelaksanaan pembelajaran, bermanfaat sebagai media transfer informasi dan interaksi pembelajaran selama pembelajaran daring, membuat pekerjaan menjadi efektif dan efisien. Instrumen penelitian terdiri soal tes dan angket respon mahasiswa. Media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan memenuhi aspek kevalidan dan keefektifan. Penilaian aspek kevalidan berdasarkan lembar penilaian ahli berada pada kriteria valid. Sedangkan penilaian aspek keefektifan berdasarkan tes hasil belajar mahasiswa berada pada kriteria cukup baik dan angket respon mahasiswa berada pada kriteria sangat baik. Media pembelajaran terdiri dari bagian menu dan bagian isi. Bagian menu terdiri dari gambaran materi yang akan disajikan dalam media. Bagian isi terdiri dari materi yang bisa diperbesar dan diperkecil sesuai kebutuhan dan video pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep *E-Commerce*.

### Abstract

Students have difficulty understanding the abstract concept of *E-Commerce* and need visualization support in learning. *Prezi* learning media was developed by taking into account the visual principle of being able to support *E-Commerce* learning. The research aims to describe the development of understanding media and produce *Prezi*-based learning media suitable for use in education. This research is quantitative. The results of the study show that the benefits of learning media are: Being a medium of learning interaction between lecturers and students, increasing student learning motivation, facilitating lecturers to deliver learning materials so that learning continues even though it is not done face-to-face, being a medium for interaction between lecturers and students during the implementation of knowledge, useful as a medium for information transfer and learning interaction during online

*learning, making work effective and efficient. The research instrument consisted of test questions and student response questionnaires. The learning media developed is feasible to use by meeting the aspects of validity and effectiveness. The assessment of the validity aspect based on the expert assessment sheet is in the valid criteria. Meanwhile, the evaluation of the effectiveness aspect based on the student learning outcomes test was in pretty good bars, and the student response questionnaire was in perfect criteria. Learning media consists of a menu section and a content section. The menu section includes an overview of the material presented in the media. The content section consists of material that can be enlarged and reduced as needed and learning videos to visualize the concept of E-Commerce.*

---

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi, yakni interaksi antara dosen dan mahasiswa, mahasiswa dan mahasiswa, serta mahasiswa dan berbagai sumber belajar. Pola-pola interaksi ini dilihat sebagai fondasi bagi kelangsungan pembelajaran. Untuk menunjang interaksi tersebut, salah satu yang perlu disiapkan adalah media pembelajaran. Hal ini dapat mengeliminasi waktu dan jarak dengan bantuan platform digital berbasis internet, tanpa adanya interaksi fisik antara pendidik dan mahasiswa. Kondisi ini menuntut dosen untuk dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pengantar pembelajaran. mahasiswa pun diwajibkan untuk mengoperasikan mediamedia teknologi yang disediakan. Efek positif dan negatif dari sistem online digital saat ini dalam teknologi digital dapat menjadi energi besar bagi siswa. Ketika peningkatan *teknologi digital* dilihat sebagai alat yang bermanfaat bagi mereka, alat kebebasan, kebenaran, dan inovasi (Yuliani & Hartanto, 2022:222). Selain itu, mahasiswa dituntut untuk dapat belajar mandiri tanpa bimbingan dosen.

Mahasiswa sebagai calon lulusan di masa depan harus memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan bidang keahlian dan memanfaatkan IPTEK pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi dalam berbagai situasi. Penyetaraan mutu lulusan dapat diwujudkan melalui pembelajaran dengan karakteristik interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa (PTKI, 2018:44). Tahap pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh dosen mahasiswa dan sumber belajar. Ketiga komponen tersebut saling bergantung satu sama lain untuk mewujudkan suatu model baru pendidikan dan meninggalkan pendidikan kuno dalam menjawab tantangan di era revolusi industri 4.0 dan MEA. Seiring dengan berjalannya waktu, kemajuan teknologi dan informasi, proses pembelajaran dengan mengandalkan visualisasi juga berkembang, namun berkembang kembali dengan sajian *audiovisual* yang sering disebut dengan multimedia. Visualisasi dalam bentuk media yang dipaparkan disebut dengan presentasi (Damasanti & Nuroh, 2023, p. 23)

Untuk itu, dosen perlu bereksperimen dalam menggunakan media agar mahasiswa tetap mampu mengembangkan potensi dan skill serta menemukan pengetahuan sendiri. Salah satu kebijakan yang dianggap tepat dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah memanfaatkan berbagai platform digital berbasis *prezi*. Platform tersebut terbukti membantu dosen dan mahasiswa dalam melangsungkan pelajaran. Beragam bentuk, animasi, dan variasi *platform* sekiranya baik untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital diterapkan pada matakuliah *e commerce*. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji lebih dalam tentang manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses perkuliahan guna mencapai capaian pembelajaran, khususnya pada mahasiswa jurusan Tadris Matematika. Umumnya mata kuliah pada Jurusan Tadris Matematika bersifat hafalan dan berisi materi yang abstrak sehingga

membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Materi yang bersifat hafalan dan abstrak pada umumnya membuat mahasiswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses perkuliahan. Sementara itu, materi-materi yang membutuhkan pemahaman mendalam tersebut menuntut mahasiswa untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses perkuliahan sehingga konsep yang dijelaskan dapat dipahami.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Prezi

*Software Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. *Software Prezi* dapat digunakan untuk membuat presentasi linier maupun *nonlinier*, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi *linier* atau presentasi berbentuk peta pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi *non-linier* (Settle et al., 2011:105). Menurut Manning (Hartini et al., 2017:314), *prezi* adalah alat transformatif yang membangun kemampuan siswa untuk menyajikan informasi melalui hubungan logis, visual, dan spasial. Sedangkan menurut Sari & Wati (2019:371), *prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual.

Multimedia berbasis *Prezi* adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna media *Prezi* bisa memperbesar atau memperkecil tampilan ketika mempresentasikan materi sehingga mahasiswa dapat memperhatikan setiap slide dengan mendetail (Mardetini et al., 2019:130). Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *Prezi* merupakan perangkat lunak untuk presentasi yang dapat memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi dengan kolaborasi warna-warna yang menarik melalui slide yang disediakan untuk menjadi alat yang mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.

### Perkembangan Prezi

*Prezi* pada awalnya merupakan perangkat lunak berbasis internet (*software as a service*) yang hanya bisa digunakan secara online namun saat ini pengguna sudah bisa menggunakan aplikasi ini secara *offline* setelah diluncurkan *Prezi Desktop*. Pengunduhan *Prezi* masih berbayar, oleh sebab itu pengguna dapat mengunduh *Prezi Trial* selama 30 hari. Setelah 30 hari, pengguna dapat menghapus aplikasi *Prezi* kemudian mengunduh *Prezi Trial* kembali secara berulang-ulang. *Prezi* juga membutuhkan kapasitas memori yang besar, yaitu minimal sebesar 1 GB. Desain presentasi digital dengan menggunakan *Prezi* membutuhkan kreativitas yang tinggi dalam penyusunannya sedemikian sehingga menghasilkan mediapresentasi yang lebih unik, menarik, dan inovatif. Beberapa kekurangan *Prezi* tersebut dapat diantisipasi demi menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *Prezi* yang sangat menarik bagi mahasiswa sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis *Prezi*, mahasiswa tidak lagi mengandalkan dosen sebagai narasumber tunggal (Epinur et al., 2014:15).

*Prezi* dikembangkan pada tahun 2007 sebagai alat visualisasi arsitektur dan dipublikasi pada tahun 2009 oleh seorang arsitek yang berasal dari Hungaria yaitu Adam Somlai Fischer dan seorang ahli komputer, Peter Halacsy (Rais, 2015:12). Program ini berfungsi untuk membuat animasi objek, presentasi, animasi iklan, permainan, pendukung aplikasi lain, serta pembuatan film animasi (Wahyudi, 2014:9). *Zooming User Interface (ZUI)* terdapat pada *Prezi* sehingga pengguna mampu memperbesar dan memperkecil tampilan sehingga presentasi terlihat dinamis sebab kanvas dapat diperkecil, diperbesar, bahkan diputar sejauh 360o 360o (Rodhi & Wasis, 2014:138). *Prezi* dapat digunakan tidak hanya sebagai media presentasi tetapi juga sebagai alat eksplorasi berbagai ide di kanvas virtual. (*zoomable canvas*). Adanya kanvas virtual memungkinkan pengguna untuk tidak perlu berpindah slide, pengguna cukup bekerja hanya

dengan satu kanvas besar yang dapat disisipkan gambar, video, teks dan lain-lain sebab pengguna dapat membuat slide pada setiap kalimat dengan animasi gerak yang dinamis dan variatif (Prayoga *et al.*, 2013:3). Pengguna juga dapat bereksplorasi pada bagian kanvas virtual tersebut hingga bagian yang sangat kecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Selain itu Prezi dapat disisipkan *file Flash, Power Point, Pdf* bahkan video dari aplikasi *online* seperti *You Tube*, yaitu dengan cara menyalin alamat video tersebut ke bagian kanvas yang akan disisipkan sedemikian sehingga video yang berasal dari *You Tube* tersebut dapat diputar saat presentasi sedang dijalankan. Hal tersebut mampu menunjang kemudahan untuk menyusun slide presentasi serta file dapat diunduh kedalam bentuk *file executable (exe)* (Epinur *et al.*, 2014:14).

### **Kelebihan Prezi**

Menurut Rosadi,dkk (2013:309) salah satu kelebihan *prezi* adalah dapat menampung berbagai jenis gaya belajar, karena Prezi didesain agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi seperti *animasi hand writing*, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih nyata serta pengaturan timeline yang sangat mudah. *Prezi* juga merupakan aplikasi presentasi digital yang cukup unik karena memiliki bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya (Rodhi & Wasis, 2014:138). *Prezi* dapat digunakan untuk membuat presentasi linier (terstruktur) dengan cara membangun jalur navigasi presentasi, maupun *non-linier* seperti peta pikiran (*mind map*) dengan mengelompokkan objek-objek ke dalam bingkai-bingkai kemudian menentukan ukuran dan posisinya dengan cara mengitari dan menyorot objek-objek tersebut (Settle dalam Nasution & Siregar, 2019:208). Sebagai media presentasi *non-linier*, *Prezi* dapat menyajikan tampilan dari berbagai arah sesuai yang dikehendaki (Suharjanto *et al.*, 2013:4). Hal ini berbeda dengan *Power Point* yang merupakan media presentasi linier yang disajikan secara konsisten dari awal hingga akhir *slide*. Selain itu, *Prezi* merupakan aplikasi yang berbasis *Adobe Air*; sehingga video maupun *animasi flash* bisa dijalankan lebih ringan daripada menggunakan *Power Point*. Menurut Yuliani & Hartanto (2022:506), keunggulan *Prezi* tersebut dapat memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menuangkan kreativitasnya dalam pembuatan media presentasi, memberikan presentasi yang dinamis, dapat diakses melalui akun email, merangsang ide dan kreativitas pengguna.

### **Pengertian E-Commerce**

Menurut Y.A & Ratnasari (2014:21) dijelaskan dalam jurnal aplikasi *E-Commerce* 2014. *Ecommerce* merupakan kepanjangan dari *electronic commerce* yang berarti perdagangan yang dilakukan secara elektronik. Dalam buku *introduction to information technology, e commerce* berarti perdagangan elecreonik yang mencakup proses pembelian, penjualan,transfer, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menciptakan dan mendorong perubahan gaya hidup masyarakat menjadi lebih praktis dan efisien. Di Indonesia, belanja online sudah menjadi trend (Canover & Kartikasari, 2021:23). Menurut Kurnia (Prameswari *et al.*, 2017:189), *E-commerce* menjadi hal penting untuk transaksi dalam kehidupan di abad 21. Berbagai layanan dalam *E-commerce* telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan konsumen telah mengadopsi layanan tersebut sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari mereka dan oleh karena itu, banyak orang menggunakan *E-commerce*.

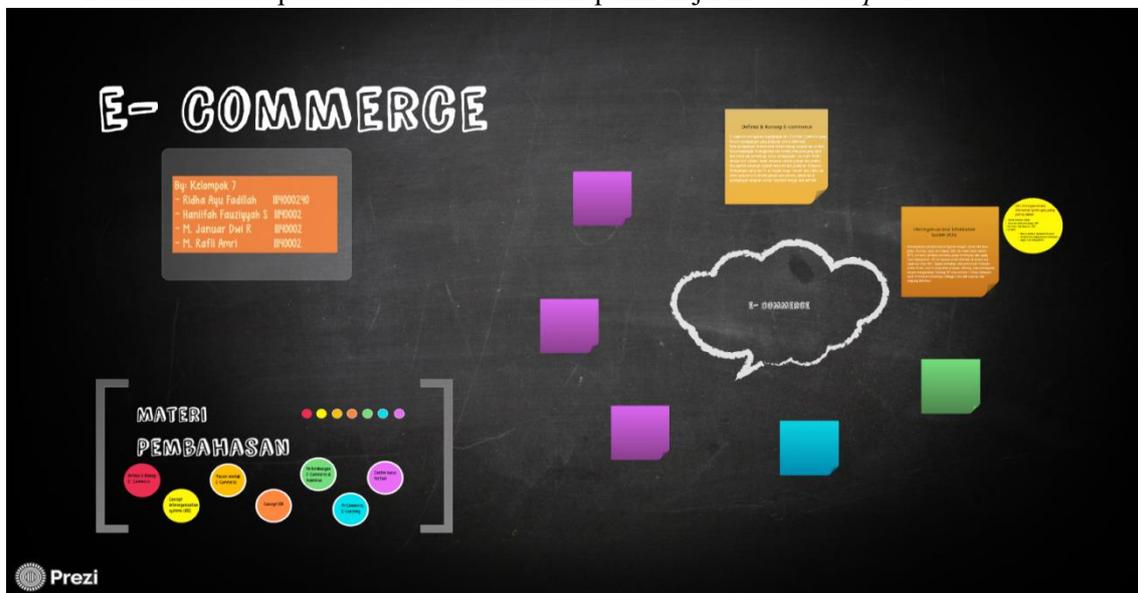
### **Jenis Jenis E-Commerce**

Menurut Irawan, Rahsel, dan Udin (2017) *E-Commerce* terdiri atas beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

1. *Business-To-Bussinnes (B2B)*: Kebanyakan E-Commerce yang diterapkan saat ini merupakan tipe B2B. *E-Commerce* type ini meliputi IOS serta transaksi antar organisasi yang dilakukan di *electronic market*.
2. *Business-To-Consumers (B2C)*: Merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan.
3. *Consumer-to-consumer (C2C)*: Dalam kategori ini, seorang konsumen menjual secara langsung ke konsumen lainnya.
4. *Consumen to businnes (C2B)*: Termsuk kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan ke oraganisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.
5. *Nonbusinnes E-Commerce*: Dewasa ini makin banyak lembaga non-bisnis seperti lembaga akademis, oraganisasi keagamaan, oraganisasi sosial, dan lembaga-lembaga pemerintahan yang menggunakan berbagai type *E-Commerce* untuk mengurangi biaya atau untuk meningkatkan operasi dan layanan Publik.

### Desain Materi Pembelajaran Berbasis *Prezi*

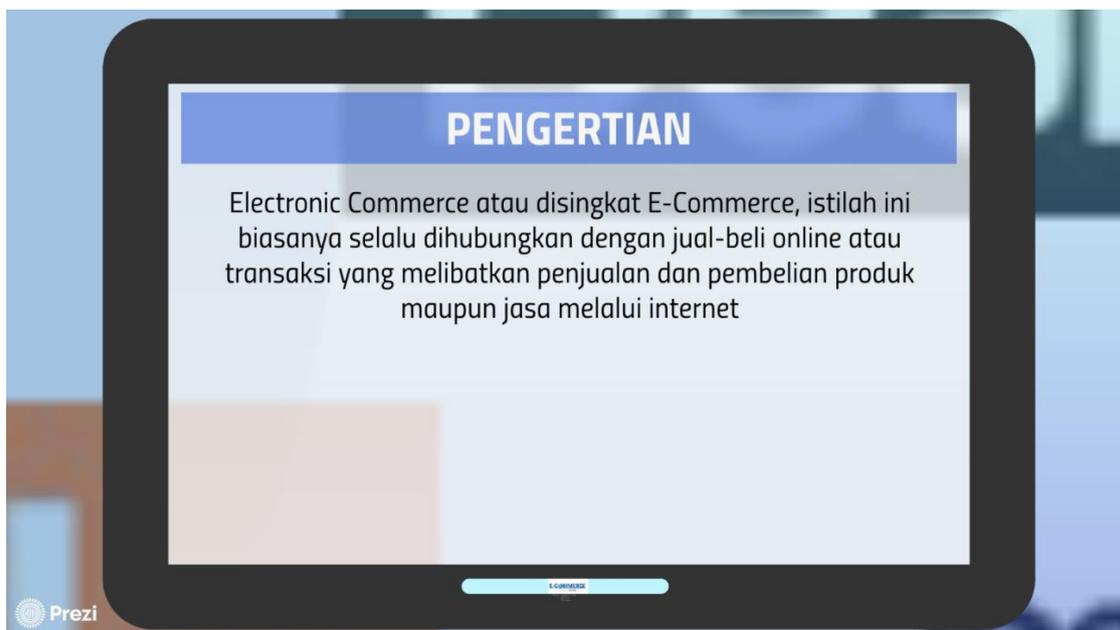
Berikut ini merupakan desain visual media pembelajaran berbasis *prezi*.



Gambar 1. Tampilan Awal Materi *E Commerce*  
Sumber: data diolah



Gambar 2. Tampilan Materi Pembahasan *E Commerce*  
Sumber: data diolah



Gambar 3. Tampilan Isi Materi *E Commerce*  
Sumber: data diolah

### **Pengertian Hasil Belajar**

Menurut S.Bloom (1956:8), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Menurut Sudjana (Nurrta, 2018:175), hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui

kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

### **Standar Penilaian Pendidikan**

Pada setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria yang ada. Melakukan penilaian hasil belajar terdapat beberapa kriteria landasan penilaian hasil belajar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun (2016) Bab IV Prinsip Penilaian Pasal 5 yang mencakup prinsip penilaian hasil belajar: (1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur; (2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai; (3) Adil, penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena kebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat dan genre; (4) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan; (5) Terpadu, penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran; (6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik; (7) Sistematis, penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku; (8) Kriteria, berarti penilaian berdasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang diterapkan dan (9) Akuntabel, penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknis, prosedur dan hasilnya.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif dengan menerapkan analisis statistik inferensial. Mengambil sampel tertentu dari sebuah populasi yang jumlahnya banyak, dan dari hasil analisis terhadap sampel tersebut digeneralisasikan terhadap populasi. Analisis ini mengambil sampel tertentu dari sebuah populasi yang jumlahnya banyak, dan dari hasil analisis terhadap sampel tersebut digeneralisasikan terhadap populasi. Oleh karena itulah statistik inferensial ini juga disebut dengan istilah statistik induktif. Berdasarkan jenis analisisnya, statistik inferensial terbagi ke dalam dua bagian.

Analisis korelasional adalah analisis statistik yang berusaha untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua buah variabel atau lebih. Dalam analisis korelasional ini, variabel dibagi ke dalam dua bagian, yaitu: 1) variabel bebas (*Independent Variable*), yaitu variabel yang keberadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain; 2) variabel terikat (*Dependent Variable*), yaitu variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Skala data terdiri dari: (1) data nominal, yaitu data kualitatif yang tidak memiliki jenjang. Contoh jenis kelamin, asal daerah, pekerjaan orang tua, hobby, dan sebagainya (Ong, 2013:11); (2) data ordinal, yaitu data kualitatif yang memiliki jenjang, seperti tingkat pendidikan, jabatan, pangkat, ranking kelas, dan sebagainya (Vebrianto et al., 2020:70); (3) data interval/rasio, yaitu data kuantitatif atau data yang berupa angka atau dapat diangkakan. Untuk menentukan jenis analisis korelasional yang tepat dalam sebuah penelitian, terlebih dahulu harus dilihat jenis data dari variabel-variabel yang diteliti (Hutasuhut, 2022:63).

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus STKIP Muhammadiyah Kuningan yang beralamat di Jl. Syeh Maulana Akbar, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45511. Subjek pada penelitian ini yaitu Jurnal Media Pembelajaran Digital Berbasis *Prezi* Pada Matakuliah *E Commere* terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah menjadikannya mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai subyek penelitian.

Djaali (Zulkifli, 2014:87) menyatakan bahwa secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Selanjutnya. Untuk instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari soal tes hasil belajar dan anket respon mahasiswa. Tes hasil belajar mahasiswa dilakukan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *One-Group PretestPosttest Design* (Asmawati et al., 2018). Untuk mendapatkan hasil yang menunjukkan apakah terjadi kenaikan nilai hasil belajar mahasiswa setelah menerapkan pembelajaran digital berbasis *prezi*. Namun sebelum dilakukan tes hasil belajar, soal tersebut sudah melalui validitas butir soal seperti reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Setelah dinyatakan valid dan reliabel barulah kemudian dipergunakan untuk mengamati proses kegiatan belajar berbasis *prezi*.

Tabel 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum digunakannya media pembelajaran berbasis *Prezi*

X : Treatment (media pembelajaran berbasis *Prezi*)

O<sub>2</sub> : Tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah digunakannya media pembelajaran berbasis *Prezi*

Hasil lembar angket respon siswa menunjukkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi*. Untuk menganalisis respon siswa digunakan tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Penskoran Angket Respon Siswa

Kategori	Bobot Nilai	Presentase (%)
Sangat Baik	4	82 – 100
Baik	3	63 – 81
Tidak Baik	2	44 – 62
Sangat Tidak Baik	1	25 - 43

Presentase penilaian respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$HR = \frac{\sum \text{Jawaban validator}}{\sum \text{Nilai Tertinggi validator}} \times 100 \dots\dots\dots(1)$$

Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan melalui pretest dan posttest pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi*. Data tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan n-gain score (gain yang dinormalisasikan) dengan persamaan sebagai berikut.

Keterangan:

g = skor gain

Sf = skor posttest

Si = skor pretest

Peningkatan hasil belajar dikategorikan atas tiga kategori.

Tabel 3. Kriteria Gain

Batasan	Kategori
g>0.7	Tinggi

$0.3 \leq g \leq 0.7$	Rendah
$g < 0.3$	Sedang

Dengan penelitian ini diterapkan sampai uji coba produk dan diakhiri dengan analisa dan pelaporan. Termasuk didalamnya analisis data Uji T, Normalitas dan Homogenitas. Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis *Prezi* yang digunakan oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan, (2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa dan respon mahasiswa pada matakuliah *E Commerce*. Langkah yang di susun untuk menjalankan penelitian ini terdiri dari:



Gambar 4. Langkah Langkah Penelitian  
Sumber: data diolah

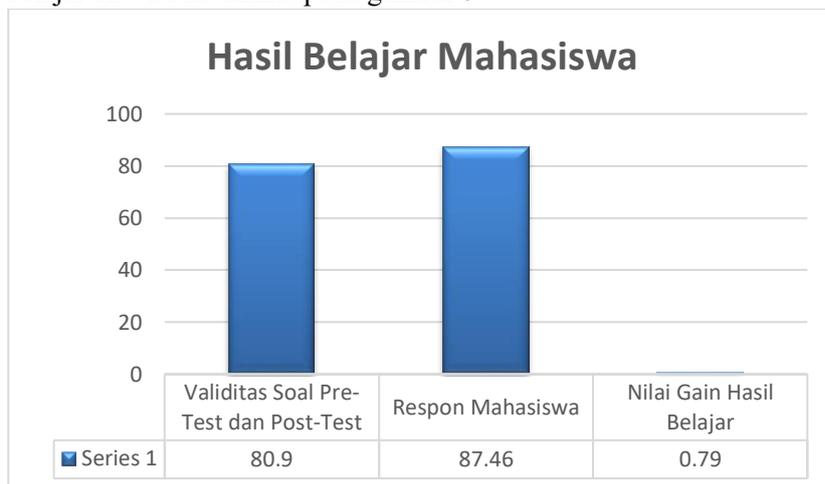
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan penelitian, perlu dilakukan terlebih dahulu validasi instrumen penelitian untuk mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan layak atau tidak. Suatu Instrumen dikatakan valid jika instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam proses validasi instrumen peneliti melibatkan beberapa ahli sesuai dengan keahliannya masing-masing. Saran ataupun masukan yang diberikan oleh para ahli akan menjadi dasar untuk dilaksanakan revisi instrumen yang akan digunakan dalam proses penelitian. Adapun hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh ahli diperoleh validitas instrument soal tes yaitu 89.54% dan masuk dalam kategori sangat valid, maka dari itu instrumen bisa dikatakan layak dan bisa digunakan dalam penelitian.

Setelah dilakukan uji validitas dan revisi, langkah terakhir dari tahap kedua ini adalah uji pengembangan (praktikalitas). Uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *Prezi* dilakukan pada Mahasiswa tingkat 3 prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 24 orang. Praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian media pembelajaran berbasis *Prezi* meliputi manfaat, kemudahan penggunaan, dan efisiensi waktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut. Angket praktikalitas diisi oleh mahasiswa untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Prezi* sudah praktis.

Hasil validasi terhadap kualitas instrument penelitian sebagai berikut : (1) validitas instrument butir soal pretest dan posttest memperoleh rating 80.90% dan termasuk pada kriteria

sangat valid, (2) Validitas instrumen angket respon siswa memperoleh rating 82.70% serta termasuk pada kriteria sangat valid. Hasil respon mahasiswa diperoleh dari lembar angket respon siswa yang diisi oleh siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi* memperoleh rating sebesar 87.46% dan termasuk dalam kategori sangat baik. (3) Uji peningkatan (*gain*) diawali terlebih dahulu dengan mengubah nilai *pretest* dan *posttest* menjadi nilai *gain*. Berdasarkan tabel rekapitulasi *gain* dapat diketahui jika rata-rata presentase *gain* hasil belajar siswa sebesar 0.79 dan termasuk pada kriteria *gain* tinggi. Untuk lebih jelas grafik tes hasil belajar siswa bisa dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Grafik Tes Hasil Belajar Mahasiswa  
Sumber: data diolah

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan ratar-rata *gain* sebesar 0.79 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada matakuliah *e commerce*, (2) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* dinyatakan sangat baik dengan presentase 87.46% pada matakuliah *e commerce* terhadap mahasiswa prodi pendidikan teknologi informasi dan komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asmawati, E. Y. S., Rosidin, U., & Abdurrahman. (2018). Efektivitas Instrumen Asesmen Model Creative Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 6(2), 130.
- Canover, R. S., & Kartikasari, D. (2021). Penetration of Imported Products on E-Commerce Platform in Indonesia and Strategies for Improving Local Product Competitiveness. *International Journal of Economics, Business, and Accounting Research (IJEBAR)*, 5(1), 23–33. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBAR>
- Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Media PowerPoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 20-25.
- Epinur, Syahri, W., & Adriyani. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Elektrokimia Untuk Kelas XII SMA N 8 Kota Jambi dengan Menggunakan Software *Prezi*.

- Journal of the Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 6(1), 13–22.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jisic.v6i1.1935>
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktavian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing Learning Media Using Online Prezi Into Materials About Optical Equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>
- Hutasuhut, S. H. (2022). Peranan Statistika Dalam Penelitian Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 7(2), 60–69. <https://doi.org/10.30743/mes.v7i2.5186>
- Irawan, D., Rahsel, Y., Udin, T., Manajeamn, P., Islam, P., & Rejo, G. (2017). Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 58–62.
- Kebudayaan, M. P. dan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/munp2>
- Mardetini, E., Fatimah, S., & Amrina, D. E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic Berbantuan Multimedia Berbasis Prezi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 126–138. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i2.10031>
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ong, J. O. (2013). Implementasi Algoritma K-means clustering untuk menentukan strategi marketing president university. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 12(1), 1–20.
- Prameswari, N. S., Suharto, M., & Afatara, N. (2017). Developing E-Commerce for Micro Small Medium Enterprise (MSME) to Cope with Cultural Transformation of Online Shopping. *Jurnal Dinamika Manajemen*, 8(2), 188–198. <https://doi.org/10.15294/jdm.v8i2.12759>
- Prayoga, A. M., Santoso, S., & Hamidi, N. (2013). Penggunaan Media Prezi Dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jupe UNS*, 1(2), 1–8. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ekonomi/article/viewFile/2445/1753>
- PTKI, D. (2018). *Panduan Pengembangan Kurikulum PTKI Mengacu pada KKNi dan SN-Dikti*. <http://kopertais10.or.id/file/f8b5347e49593cdec22189f5356585e9.pdf>
- Rais, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep. *Jurnal Mekom; Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 2(1), 10–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/mekom.v2i1.2576>
- Rodhi, M. Y., & Wasis. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 03(02), 137–142. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/5/article/view/8083>

- Rosadi, H., Raharjo, & Budiono, D. (2013). Kelayakan Teoritis Media Slide Prezi pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(3), 306–309.
- S.Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Hadnbook I Cognitive Domain*. (B. S.Bloom (ed.)). Simultaneously in the Dominion Of Canada. [https://doi.org/10.1300/J104v03n01\\_03](https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03)
- Sari, A. K. P., & Wati, D. P. (2019). Penerapan Multimedia TAVAGIS Berbasis Prezi dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(3), 369–380. <https://doi.org/10.30653/002.201943.185>
- Settle, Q., Abrams, K. M., & Baker, L. M. (2011). Using Prezi in the Classroom. *NACTA Journal*, 55(4), 105–106. <http://ezproxy.georgetowncollege.edu:2048/login?URL=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=71940194>
- Suharjanto, A., Sawiji, H., & Susilowati, T. (2013). Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi. *PAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2(1), 1–16.
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., Ilhami, A., & Diniya. (2020). Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 1(2), 63–73. <https://doi.org/10.55748/bjel.v1i2.35>
- Wahyudi, D. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak dengan Program Prezi (Studi di SMP Muhammadiyah 2 Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-204). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 1–15.
- Y.A, E., & Ratnasari. (2014). Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Jam Tangan Alexander Cristie. *Jurnal TAM*, 2(7), 20–25.
- Yuliani, S., & Hartanto, D. (2022). Digital Online Learning by Using Digital Storytelling for Pre-Service Teacher Students. *International Journal of Language Education*, 6(3), 221–232. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i3.20408>
- Zulkifli, M. (2014). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Tabularasa PPS UNIMED*, 6(1), 87–97.