**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIRAN, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Presentasi Prezi**
3. Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat penujang proses belajar mengajar secara langsung, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Djamarah dan Zain (2006:121) “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan Menurut Broove (Simamora :2009) “media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan”, media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuat proses komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar, komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan dan media.

1. Media Presentasi

Untuk memudahkan pemahaman mengenai media presentasi, maka diawali dengan mengemukakan pengertian presentasi. Presentasi adalah kegiatan menunjukan sesuatu kepada seseorang sehingga apa yang disampaikan itu dapat diperiksa atau dipertimbangkan oleh orang yang mengikutinya. Namun adapula yang berpendapat bahwa presentasi adalah menyampaikan informasi atau pemikiran-pemikiran baru mengenai suatu masalah agar dapat dipahami oleh *audience*. Munadi (2008:150) mengemukakan bahwa “presentasi digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasik, baik untuk kelompok kecil maupun besar”

Sedangkan menurut Yuniar (420:2002) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa “Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara dihadapan banyak hadirin atau salah satu bentuk komunikasi. Presentasi merupakan kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi pengajuan suatu topik, pendapat ataupun informasi kepada orang lain.

Berdasarkan sifat interaksi antara pihak yang melakukan presentasi dan pesertanya, presentasi dapat kita kelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

1. Presentasi langsung: presentasi langsung jika presenter dan peserta dapat berkomukasi secara langsung contoh presentasi langsung adalah proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah, guru dan siswa bertatap muka secara langsung, sehingga peserta dimungkinkan untuk bertanya pada presenter/guru dan presenter dapat segera langsung memberi jawaban.
2. Presentasi tidak langsung: Sebuah presentasi dikatakan tidak langsung jika peserta tidak langsung bertemu dengan presenter dalam sudah kelas atau forum. Media cetak seperti koran, tabloid dan majalah adalah contoh presentasi tidak langsung.

Agar penyampaian presentasi menjadi lebih menarik maka tak jarang multimedia digunakan untuk mendukung keberhasilannya. Daryanto (2012:53) mengatakan bahwa :

Multimedia pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa hingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Penggunaan multimedia akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dikarenakan multimedia dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Sanjaya (2008:219) mengatakan bahwa:

kelebihan multimedia adalah dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, *image*, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomadasi sesuai dengan modalitas belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tulisan yang menarik, gambar yang bagus, serta penyajian yang jelas dan tidak membosankan merupakan unsur-unsur yang menentukan keberhasilan suatu presentasi.

Daryanto (2012:54) menyatakan bahwa keunggulan dari multimedia adalah:

1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron. 2) Memperkecil benda yang sangat besar yng tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung. 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangusung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusiam bekerjanya suatu mesin, beredarnya platet dan mekarnya bunga. 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang dan salju. 5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun. 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia yang tepat akan memberikan manfaat yang besar bagi para guru dan siswa.

1. Media Presentasi *Prezi*

Perkembangan media presentasi saat ini cukup cepat dikarenakan banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi untuk menyempurnakan presentasi. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan perangkat lunak sebagai media presentasi. Menurut Munadi (2008:150) “pemanfaatan perangkat lunak dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik”. Sedangkan menurut Enterprise (2012:209) “Presentasi yang baik ditunjang oleh teknologi”.

Dahulu perangkat lunak media presentasi hanya terbatas untuk menampilkan teks ataupun gambar, namun saat ini telah banyak perangkat lunak yang dikembangkan untuk menampilkan presentasi menjadi lebih baik dan lebih menarik salah satunya adalah media presentasi *Prezi.*

*Prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Hal tersebut senada dengan pendapat Amrulloh (2014) menyatakan bahwa: “*Prezi* adalah perangkat lunak (*software*) masa kini yang berfungsi membantu proses presentasi”.sedangkan menurut Saputra (Idrus, 2013:18) bahwa:

*The Zooming Presentation Prezi* dapat mengubah segalanya dalam hal membuat dan menampilkan sebuah ide ataupun gagasan pada sebuah tampilan dan dapat melihat keterkaitan dalam sebuah tampilan *slide* dengan *slide* lainnya dengan mudah, dinamis, dan dengan transisi yang sangat halus tanpa harus kehilangan arah. Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami materi yang sedang ditampilkan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Prezi* merupakan perangkat lunak yang dapat membantu dalam proses presentasi dengan tampilan yang lebih dinamis. *Prezi* bisa digunakan untuk berbagai aktifitas presentasi, seperti presentasi dalam dunia bisnis, presentasi dalam dunia kerja, maupun digunakan dalam dunia pendidikan.

Enterprise (2012) mengemukakan bahwa “*Prezi* memiliki prinsip presentasi yang berbeda yaitu dapat menampilkan konsep presentasi linier maupun non linier”. Yang dimaksud dengan presentasi linier yaitu presentasi terstruktur lurus dari awal hingga akhir, dan yang dimaksud dengan presentasi non linier yaitu presentasi yang berbentuk peta pikiran (*mind-map*) sebagai contoh presentasi non-linier pada *prezi* dapat berupa teks, gambar, atau video yang dapat dimasukkan kedalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian dapat menentukan ukuran dan posisi antara semua objek presentasi dan dapat mengintari serta dapat menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linier pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya maupun membuat jalur navigasi sendiri sesuai dengan kebutuhannya.

*Prezi* dapat digolongkan kedalam media grafis dan media audio dikarenakan media presentasi *prezi* dapat menyajikan ide atau gagasan melalui penyajian gambar, video, kalimat, angka-angka maupun simbol. *Prezi* pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh *prezi* adalah untuk membuat presentasi agar menjadi lebih menarik dan sengaja dibuat untuk menjadi alat dan mengembangkan berbagai ide dalam bentuk visual yang bersifat menarik.

Pada saat ini, masih belum banyak orang-orang yang memanfaatkan media *prezi,* baik dari dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja. Karena keterbatasan tentang media *online.* Media *prezi* sudah dipublikasikan tahun 2009 untuk menunjang presentasi secara *online*. Namun presentasi ini juga dapat disajikan secara *offline* dengan mendownload terlebih dahulu slide presentasi kedalam komputer.

*Prezi* menyediakan satu stage yang tidak terbatas luasnya untuk berkreasi menghasilkan slideshow presentasi yang menarik. Pengguna dapat memasukkan berbagai gambar, lagu bahkan video ke dalam presentasi dengan mudah. Selain itu, pengguna diberi kebebasan sepenuhnya untuk berkreasi mengenai pergerakan slide satu ke slide berikutnya.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Presentasi *Prezi*

Berbicara mengenai media presentasi *prezi* pastilah memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Amrulloh (2014) kelebihan Media *prezi* adalah : 1) Tampilan tema yang lebih bervriasi; 2) Menarik ketika dalam mode presentasi, dengan menggunakan teknologi ZUI (*Zooming User Interface*) nya; 3) Lebih simpel dalam hal pembuatan animasi; 4) Pilihan tema keren, yang dapat diunduh secara online

Hal senada diungkapkan Suryaningsih (2014) bahwa kelebihan *prezi* adalah : 1) Memiliki fasilitan ZUI (*Zooming User Interface*) yang memungkinkan pengguna memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi; 2) teks, gambar, video dapat lebih mudah disisipkan; 3) dapat membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non linier.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan kelebihan dari media presentasi *prezi*  adalah :

1. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User IntervaceI* (ZUI), yang memungkinkan pengguna prezi untuk memperbesar maupun memperkecil tampilan media presentasi mereka.
2. Visual yang ditampilkan oleh *prezi* lebih menarik.
3. *Prezi* menyediakan satu stage yang tidak terbatas luasnya untuk berkreasi menghasilkan slide presentasi yang menarik.
4. Pembuat dapat memilih sendiri desain variasi yang unik sesuai dengan tema presentasi yang akan dibuat.
5. Pengguna dapat memasukkan berbagai gambar, lagu bahkan video kedalam presentasi yang dibuat dengan mudah.
6. File presentasi *Prezi* dapat dibuka dari mana saja, asal ada koneksi ke Internet.
7. *Prezi* masih menyediakan fasilitas untuk kita dapat mengunduh file presentasi kita ke dalam bentuk file executable (EXE) yang sebelumnya dikompres oleh Prezi dalam bentuk ZIP.

Walaupun memiliki banyak kelebihan, media *prezi* juga tak terlepas dari beberapa kekurangan. Menurut Amrulloh (2014) kekurangan Media *prezi* adalah : 1) Karena hanya menggunakan teknologi ZUI (*Zooming User Interface*), software ini terlihat monoton; 2) Proses pembuatan membutuhkan koneksi internet; 3) Sulit memasukkan simbol Matematika; 4) memiliki masa trialnya 30 hari.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan kekurangan dari Media *prezi* adalah :

1. Media presentasi *prezi* bersifat software *online* yang membuat para penggunanya tentu harus selalu dalam keadaan *online* dalam setiap pembuatannya.
2. Karena sifatnya *online* maka pembuat harus membutuhkan koneksi internet yang stabil dalam pembuatannya. Jika koneksinya lambat maka proses pembuatannya akan lebih lama.
3. Karena menggunakan *zoomable canvas*, mungkin saja bagi *audience* yang tidak terbiasa malah menjadi pusing karena melihat slide dengan putaran huruf-huruf yang membesar ataupun mengecil secara kontinyu, walaupun sebenarnya ini lebih tergantung kepada yang membuat slide presentasi untuk bagaimana presentasinya nyaman dilihat.
4. Pilihan font dan warnanya terbatas.
5. Jika ingin menggunakan media presentasi *Prezi* secara *offline,* diharuskan terlebih dahulu untuk membeli lisensi aplikasi *prezi* senilai

$15.25/bulan dengan masa trial 30 hari.

1. **Karakteristik Mata Pelajaran PKn**

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pendidikan yang bertujuan untuk mendidikan para generasi muda dan mahasiswa agar mampu menjadi warga Negara yang demokratis dan partisipatif dalam pembelaan Negara.Dalam hal ini pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu alat pasif untuk membangun dan memajukan sistem demokrasi suatu bangsa.

Adapun dari segi politik yang mendefinisikan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan suatu pendidikan politik yang membantu para peserta didik menjadi warganegara yang ikut berpartisipasi dalam membangun sistem politik yang baik dan benar.

Namun dari segi apapun, pada intinya Pendidikan Pancasila adalah suatu Pendidikan dengan tujuan agar warga Negara dituntut untuk dapat hidup berguna dan bermakna bagi Negara dan bangsanya, serta mampu mengantisipasi perkembangan dan perubahan masa depannya. Untuk itu diperlukan pembekalan IPTEKS yang berlandaskan nilai-nilai keagamaan, nilai-nilai moral, dan nilai-nilai budaya bangsa.Nilai-nilai dasar tersebut berperan sebagai panduan dan pegangan hidup setiap warga Negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

**Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Berdasarkan Kep. Dirjen Dikti No. 267/Dikti/2000, tujuan pendidikan kewarganegaraan mencakup :

1. Tujuan Umum :

Untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan dasar kepada mahasiswa mengenai hubungan antara warga Negara dengan Negara serta PPBN agar menjadi warga Negara yang diandalkan oleh bangsa dan Negara.

1. Tujuan Khusus :
2. Agar mahasiswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis serta ikhlas sebagai WNI terdidik dan bertanggung jawab.
3. Agar mahasiswa menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta dapat mengatasinya dengan pemikiran kritis dan bertanggung jawab yang berlandaskan pancasila, wawasan nusantara, dan ketahanan nasional.
4. Agar mahasiswa memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kejuangan, cinta tanah air, serta rela berkorban bagi nusa dan bangsa.
5. **Hasil Belajar**
6. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan.

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan makan belajar hanya di alami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya ata tidak terjadinya proses belajar.

Menurut Vernon S. Gerlach & Donal P. Ely dalam bukunya teaching & Media-A systematic Approuch (1971) dalam Arsyad (2011:3) mengemukakan bahwa “Belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat di amati. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati”.

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Sudjana (Dedy Kustawan, 2013:15) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut”.

1. Factor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak terlepas dari factor yang mempengaruhinya. Menurut (Munadi:2013) factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu :

1. Factor Internal
2. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fosiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebgainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kekurangan gizi misalnya, ternyata kemampuan lejarnya berada di bawah siswa-siwa yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi cepat ngantuk, dan akhitnya tidak mudah dalam menerima pelajaran

1. Faktor Psikologis

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor psikologi. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, erphatian, minat, dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.

1. Faktor Eksternal
2. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial.Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajar di pagi hari yang udaranya bersih, apalagi di dalam ruangan yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

1. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru. Berbicara kurikulum berarti berbicara mengenai komponen-komponennya, yakni tujuan, bahan atau program, proses belajar-mengajar, dan evaluasi.

Menurut Caroll (Sudjana, 2005:40) “ Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu : bakat belajar, waktu yang tersedi untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran dan kemampuan individu.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal siswa dalam penyampaian materi, sedangkan faktor eksternal antara lain strategi pembeljaran dalam proses pembelajaran.

1. **Kerangka Pikir**

Banyak faktor yang mempengaruhi keberasilan suatu proses belajar mengajar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Guru dapat memilih media yang cocok untuk materi yang akan diajarkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar.

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran, seperti dalam pembelajaran PKn. Dalam proses pembelajran PKn seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena hal tersebut akan sangat efektif dalam mengoptimalkn proses pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dan salah satu media yang dimaksud adalah media presentasi autoplay media studio, di mana dalam penggunaan media tersebut guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan lebih menarik sehingga siswa dapat lebih tertarik pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, demi efektifnya penggunaan media presentasi autoplay media studio dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, maka sangat diperlukan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa mengikuti pelajaran.Melalui penggunaan media presentasi autoplay media studio siswa dapat meningkatkan kemampuannya dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya, seperti dalam pembelajaran PKn.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut :

Mata Pelajaran PKn SMK 1 Muhammadiyah Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Penggunaan dengan menggunakan media presentasi *Prezi*

Hasil belajar siswa kelas XI Muhammadiyah Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Gambar : 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media presentasi *Prezi* dengan yang diajar menggunakan media presentasi *Powerpoint* pada mata pelajaran PKn kelas XI SMK Muhammadiyah Marioriwawo Kabupaten Soppeng

H1 : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media presentasi *Prezi* dengan yang diajar menggunakan media presentasi *Powerpoint* pada mata pelajaran PKn kelas XI SMK Muhammadiyah Marioriwawo Kabupaten Soppeng.