

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL  
BELAJAR DESAIN PRODUK DI SMKN 4 PADANG**



**AULIA ARIFANI**

**NIM 1205387/2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN PRODUK DI SMKN 4 PADANG

**Aulia Arifani**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Aulia Arifani untuk persyaratan wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang 22 Agustus 3017

Pembimbing I



Drs. Erwin A., M.Sn.,

Pembimbing II



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.

## **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN PRODUK DI SMKN 4 PADANG**

Aulia Arifani<sup>1</sup>, Erwin A<sup>2</sup>, Abd. Hafiz<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: arifani\_aulia@yahoo.co.id

### **ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Produk di SMKN 4 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media visual prezi terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik (*purposive sampling*). Setelah pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 7.995$  dan  $t_{tabel} = 2,037$ , ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media visual prezi berbeda secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media visual prezi dan sangat berpengaruh terhadap peningkatan belajar siswa. Disarankan kepada semua guru untuk mencoba menggunakan media visual prezi dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengaruh, Media, Pembelajaran, Hasil belajar.

## **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN PRODUK DI SMKN 4 PADANG**

Aulia Arifani<sup>1</sup>, Erwin A<sup>2</sup>, Abd. Hafiz<sup>3</sup>  
Arts Education Studies Program  
FBS State University of Padang  
Email: arifani\_aulia@yahoo.co.id

### **ABSTRACT**

The background of this research is research is the low of the result of student's learning in Product Design subject of SMKN 4 Padang. The am of this research is of describe the effect of using visual prezi media to increase of the result of student's learning. The method of the research is experiment with using (purposive sampling) in technique data collection. After hypothesis testing is obtained  $t_{count} = 7,995$  and  $t_{table} = 2.037$ , this indicates that  $t_{count} > t_{table}$ . It can be concluded that the result of student's learning in experiment class with using visual prezi media differ significantly compare. With control class without using visual prezi media and very influence to result of student's learning. Therefore, it recommended for all the teachers to using visual prezi media in learning process.

Keywords: Influence, Media, Learning, Learning Outcomes.

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Negara berkembang sangat membutuhkan sumber daya manusia yang mempunyai mental kuat, berinisiatif, mandiri, optimis dan pekerja keras. Negara Indonesia sebagai Negara berkembang dalam pembangunan membutuhkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan agar mampu membangun negara ini dalam segala sektor kehidupan.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk memberi kesempatan kepada anak didik, untuk mengembangkan kepribadian dan potensi-potensi akademis yang dimilikinya seoptimal mungkin di dalam proses pembelajaran.

Namun, di dalam proses pembelajaran tersebut, seringkali ditemukan hal-hal yang tidak menguntungkan seperti terlihat pada pembelajaran Desain Produk di SMK Negeri 4 Padang. Sebagian siswa memperlihatkan adanya gejala-gejala masalah yang sedang mereka alami. Mereka kesulitan dalam memunculkan ide-ide merancang karya. Di samping itu, mereka juga kurang tertarik untuk belajar desain produk.

Berdasarkan pengamatan langsung penulis selama Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada mata pelajaran desain produk di kelas X KT SMK Negeri 4 Padang semester ganjil tahun ajaran 2016 menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar siswa masih rendah.

Fasilitas media yang disediakan oleh sekolah sudah cukup lengkap seperti proyektor, layar monitor dan perangkat media lainnya yang dibutuhkan sekolah untuk proses pembelajaran. Namun kenyataannya hasil nilai peserta didik masih di bawah KKM, dan salah satu cara untuk membangkitkan motivasi siswa adalah dengan menggunakan media *Prezi*. Dalam hal ini media *prezi* diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar (Sudjana 2011:28).

Belajar menurut Sugihartono dkk (2007 : 74) merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Hakikat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar dan terus menerus melalui bermacam-macam aktivitas dan pengalaman guna memperoleh pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Menurut Suprijono (2010:11-13) pembelajaran merupakan terjemahan dari Learning yang mempunyai makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru

mengorganisir pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya.

Sardiman (2008:28) menyatakan bahwa beberapa tujuan belajar adalah sebagai berikut : 1. Untuk mendapatkan pengetahuan : Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan ialah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peran guru sebagai pengajar lebih menonjol. 2. Penanaman konsep dan keterampilan: Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan. 3. Pembentukan sikap: Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa.

Kustandi (2011:7) mengungkapkan. Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin di teruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Asyhar (2012: 44) berpendapat ada empat jenis media pembelajaran, yaitu: “a) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model prototif, dan grafis), dan media proyeksi (power point, paint dan auto cad), b) Media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya mengandalkan indera pendengaran siswa, misalnya: radio, pita kaset suara, dan piringan hitam, c) Media audio-visual yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, misalnya: video kaset dan film bingkai, d) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, misalnya: TV dan power point”.

Munadi (2013:7) menyatakan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut: “1) Media yang membantu siswa untuk dapat mengerti gagasan atau ide guru. 2) Menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama. 3) Dijadikan sumber belajar oleh siswanya”.



Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien.

Prezi adalah salah satu software pembuatan slide presentasi secara online yang kegunaannya hampir sama dengan penggunaan power point dengan tampilan menarik, mudah, dan praktis digunakan. Berbeda dengan Power Point, Prezi memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi yang lebih, dalam pembuatan slide presentasi. Dalam presentasi ini prezi digunakan melalui perangkat proyektor, yang mana nantinya akan memancarkan hasil dari tayangan slide dari prezi tersebut.

Menurut Saputra (2011: 14) *The Zooming Presentation Prezi Zoom in* dan *Zoom out* dengan tampilan *map books* dapat mengubah segalanya dalam 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.

Jelani (2011 : 1) mengemukakan : Desain produk, atau dalam bahasa keilmuan disebut juga desain produk industri adalah sebuah bidang keilmuan atau profesi yang menentukan bentuk atau form dari sebuah produk manufaktur, mengolah bentuk tersebut agar sesuai dengan pemakainya dan

sesuai dengan kemampuan proses produksinya pada industri yang memproduksinya.

Menurut Sudjana (2009:3) Hasil belajar siswa pada hakikatnya perubahan tingkah laku seperti yang telah dijelaskan dimuka. Penilaian proses adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efesiennya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori dalam hipotesis penelitian, terdapat pengaruh penggunaan media visual prezi terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Desain Produk di SMK N 4 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan media prezi terhadap peningkatan hasil belajar Desain Produk di SMK Negeri 4 Padang.

## **B. Metode Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi sperimen*), karena *quasi sperimen* sampel yang di ambil tidak bisa diacak.

Tahap pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Langkah pertama adalah memberikan *pretest*. Pada akhir kegiatan akan diberikan *posttest* pada kedua kelas.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Pertama variabel bebas yaitu Media Visual *Prezi* dan Media Konvensional sedangkan yang kedua adalah variabel terikat yakni hasil belajar siswa.

### **1. Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah. Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan, sebab data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian diperoleh melalui instrumen penelitian.

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan memberikan tes hasil belajar. Data yang telah dikumpulkan kemudian diskor sehingga mudah diverifikasi. Teknik pengumpulan datanya adalah sebagai berikut :

### **3. Teknik Analisis Data**

Untuk menguji hipotesis pebedaan hasil belajar peserta didik, data yang berdistribusi normal menggunakan statistik parametris dengan uji *t-test*. Sedangkan data yang tidak normal maka digunakan statistik *non-parametris* dengan tes *kolmogrov-smirnov* dua sampel.

### C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMKN 4 Padang pada kelas sampel, diperoleh data hasil belajar siswa. Data tersebut didapat melalui tes akhir pada penelitian yang berbentuk tes objektif dengan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 butir. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu data hasil tes belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia *prezi* disebut dengan kelompok eksperimen dan data hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional disebut dengan kelompok kontrol. Uji coba dilakukan pada kelas XKTA dan XKTB, soal yang telah diuji digunakan sebagai soal yang akan dihitung dalam pengambilan nilai *pretest* dan *posttest*.

#### 1. Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

**Tabel 4. Rangkuman Penghitungan Nilai Hasil Belajar *pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.**

No.	Skor Pretest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1.	45	1	3.1	4	12.5
2.	50	5	15.6	8	25.0
3.	54	1	3.1	5	15.6
4.	55	4	12.5	9	28.1
5.	60	7	21.9	4	12.5
6.	65	9	28.1	1	3.1
7.	70	3	9.4	1	3.1
8.	75	2	6.2	-	-
9	80	-	-	1	3.1
<b>Jumlah</b>		32	100.0	32	100.0
<b>Rata-rata</b>		60.44		61.25	

Berdasarkan tabel rangkuman penghitungan nilai hasil belajar *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas

eksperimen yaitu 60.44 dan rata-rata kelas kontrol 61.25. Skor nilai tertinggi yang didapat dari kelas eksperimen adalah 75 dengan jumlah frekuensi 2 orang dengan persentase 6.2% dan skor terendah adalah 45 dengan jumlah frekuensi 1 orang dan persentase 3.1%. Sedangkan untuk kelas kontrol dapat diketahui nilai tertinggi adalah 80 dengan jumlah frekuensi 1 orang dengan persentase 3.1% dan skor terendah adalah 50 dengan jumlah frekuensi 8 orang dan frekuensi 25.0%.

Berdasarkan tabel diatas, penghitungan nilai hasil belajar *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai *pretest* peserta didik belum mencukupi KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 80. Nilai rata-rata kelas eksperimen  $60.44 <$  dari KKM dan kelas kontrol nilai rata-ratanya  $61.25 <$  dari KKM. Rendahnya nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan peserta didik belum memahami materi yang akan dipelajari.

## 2. Hasil Tes Hasil Belajar (*Posttest*)

**Tabel5. Rangkuman Penghitungan Nilai Hasil Belajar *posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.**

No.	Skor Posttest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1.	60	-	-	4	12.5
2.	65	-	-	2	6.2
3.	70	-	-	5	15.6
4.	75	14	43.8	9	28.1
5.	80	11	34.4	7	21.9
6.	85	5	15.6	4	12.5
7.	90	2	6.2	1	3.1
<b>Jumlah</b>		32	100.0	32	100.0
<b>Rata-rata</b>		79.22		74.53	

Berdasarkan tabel rangkuman penghitungan nilai hasil belajar *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 79.22 dan rata-rata kelas kontrol 74.53. Skor nilai tertinggi yang didapat dari kelas eksperimen adalah 90 dengan jumlah frekuensi 2 orang dengan persentase 6.2 % dan skor terendah adalah 75 dengan jumlah frekuensi 14 orang dan persentase 43.8 %. Sedangkan untuk kelas kontrol dapat diketahui nilai tertinggi adalah 90 dengan jumlah frekuensi 1 orang dengan persentase 3.1% dan skor terendah adalah 60 dengan jumlah frekuensi 4 orang dan frekuensi 12.5%.

Berdasarkan tabel di atas, penghitungan nilai hasil belajar dari *posttest* dapat dilihat bahwa nilai peserta didik yang telah diberi tes sudah mencapai dari batas KKM yang ditentukan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan masih kurang dari KKM yang ditentukan sekolah. KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 80. Nilai rata-rata kelas eksperimen  $83.44 >$  dari KKM dan kelas kontrol nilai rata-ratanya  $74.53 <$  dari KKM.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media presentasi dengan aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain produk, yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media presentasi dengan aplikasi *Prezi* dalam pembelajaran dan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan media yang menarik, otomatis dapat memotivasi siswa untuk belajar. Menurut Bambang (2008: 137) bahwa “Media pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik”. Siswa lebih aktif dalam membentuk pengetahuannya berdasarkan interaksi dalam pengalaman belajar yang diperoleh sehingga siswa menjadi focus dalam pembelajaran, sementara guru hanya membantu memfasilitasi dan memantau sejauh mana pemahaman konsep yang diperoleh siswa. Dalam hal ini proses pembelajaran dapat dilakukan kepada siswa untuk membentuk pengetahuan dengan melakukan demonstrasi. Dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuannya akan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XKT SMKN 4 Padang, melalui penelitian pada aspek nilai kognitif yang dilakukan pada kedua kelas sampel, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media persentasi dengan aplikasi *Prezi* kelas kontrol tanpa menggunakan media persentasi.

Selain itu, berdasarkan hasil distribusi frekuensi tabel 6 banyaknya dilihat bahwa nilai *posttest* tes setelah diberi perlakuan nilai peserta didik sudah mencapai batas KKM yang telah ditentukan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol masih dibawah KKM. Dengan demikian penggunaan multimedia *Prezi* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dari hasil tes akhir terhadap kedua sampel.

#### 1. Uji normalitas

Berdasarkan metodologi penelitian untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media visual *prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas XKT di SMKN 4 Padang maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diolah berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak, pada uji normalitas ini digunakan uji *Normal Kolmogorov-Smirnov*, kriteria pengujian data adalah :

Jika  $Sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal

Jika  $Sig < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

Data yang digunakan untuk uji normalitas ini adalah nilai tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai dari tes akhir ini merupakan data terakhir yang di peroleh dalam penelitian. Kemudian data inilah yang diolah untuk menentukan normal atau tidaknya kedua data yang akan digunakan.



**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (Pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Hasil_Pretest_Kelas_Eksperimen	Hasil_Pretest_Kelas_Kontrol
N		32	32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	60.44	61.25
	Std. Deviation	7.683	7.620
Most Extreme Differences	Absolute	.161	.169
	Positive	.120	.169
	Negative	-.161	-.157
Kolmogorov-Smirnov Z		.912	.956
Asymp. Sig. (2-tailed)		.377	.320
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan perhitungan pengujian yang dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang terdapat pada tabel di atas diperoleh hasil bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas eksperimen adalah 0.377 dan kelas kontrol 0.320 (nilai signifikansi  $> 0.05$ ). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa distribusi tes pengetahuan awal (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

**Tabel 8. Uji Homogenitas Tes Pengetahuan Awal (Pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil\_Pretest\_Kelas\_Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.046	4	25	.403

**Tabel 9. Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil\_Posttest\_Kelas\_Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.685	5	25	.175

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kedua sampel maka untuk menguji hipotesis tersebut digunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai kedua sampel. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel.

#### **D. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMKN 4 Padang tentang pengaruh penggunaan media visual *Prezi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Produk kelas XKT, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media visual *Prezi* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan bagi guru mata pelajaran lain agar dapat memanfaatkan penggunaan multimedia *Prezi* dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan multi media *Prezi* pada mata pelajaran Desain Produk diharapkan dapat memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan

inovasi dan kreatifitas dalam menyusun dan merancang media dalam pembelajaran.

3. Guru sebaiknya lebih sering memakai media, sehingga pembelajaran tidak hanya sebatas konvensional saja.

**Catatan** : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Drs.

Erwin A., M.Sn., Pembimbing II Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Raypengguna. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) .
- Jelani. 2011, *Analisis Pengaruh Desain Produk Pt. Unilever Terhadap Keputusan Penggunaan Produk Shampo Sunsilk Di Ma'had Putra Sunan Ampel Al-Aly Uin Maulana Malik Ibrahim Malang*. <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/introduction/06610072-jelani.ps>. Di akses 16 Maret 2012.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Saputra, I Putu Wisnu. 2011. *Prezi The Zooming Presentation*. Jakarta: Elex Media.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009 . “ *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* “. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2011 . “ *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* “. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suprijono, Agus. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.