

Penggunaan Media Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Peserta Didik SMKN 2 Denpasar

I Wayan Sugama, S.Sn., M.Sn

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Gusti Ayu Agung Trisna Prameswari S.Pd

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Dewa Ayu Dwita Respasti, S.Pd., M.Sos

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Alamat : Jl. Seroja No.57, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80235

Korespondensi penulis : sugamamahadewa@ac.id*

Abstract. Based on the initial observations indicating the low learning outcomes of students in the cultural arts learning, the implementation of Classroom Action Research (PTK) at SMK Negeri 2 Denpasar becomes a necessity. Therefore, this research will utilize the Prezi application as a media with the aim of improving the learning outcomes in cultural arts learning. This research is a type of Classroom Action Research consisting of two cycles, and each cycle comprises four stages. The subjects of this study are students of class X AK 1 at SMK Negeri 2 Denpasar, totaling 32 people. The data collection technique involves observation related to the implementation of actions and the achievement of results, and also presentation assessments. The data analysis technique employed includes qualitative descriptive analysis and quantitative analysis. The research results indicate an improvement in cultural arts learning outcomes in class X AK 1 from cycle I to cycle II. This can be observed through the increase in the average scores from the presentation assessments.

Keywords: Prezi Application Media, Learning Outcomes, Art and Culture Learning.

Abstrak. Dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik pada mata pelajaran seni budaya, penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SMK Negeri 2 Denpasar ini menjadi suatu kebutuhan. Oleh sebab itu, penelitian ini akan menggunakan media aplikasi Prezi dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dan tiap siklusnya terdiri dari empat tahap. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X AK 1 SMK Negeri 2 Denpasar yang berjumlah 32 orang. Digunakan teknik pengumpulan data melalui observasi terkait pelaksanaan tindakan dan pencapaian hasil, serta penilaian presentasi. Digunakan teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif terhadap seluruh proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media aplikasi Prezi dan kuantitatif untuk menguji hasil penilaian presentasi peserta didik dengan membandingkan nilai rata-rata ketuntasan peserta didik dalam satu kelas sebagai bentuk hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar seni budaya di kelas X AK 1 dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dengan terjadinya peningkatan rata-rata dari hasil penilaian presentasi.

Kata Kunci : Media Aplikasi Prezi, Hasil Belajar, Seni Budaya.

LATAR BELAKANG

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses melibatkan rangkaian kegiatan yang diartikan sebagai interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik, terjadi dalam konteks situasi pendidikan, dengan tujuan mencapai hasil tertentu (Ririn, 2018). Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, interaksi yang saling menunjang antara guru dan peserta didik harus terjalin agar hasil belajar peserta didik dapat dicapai secara optimal. Dengan demikian, guru memegang peranan penting agar suatu proses pembelajaran dapat berhasil.

Jika terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, maka dapat dianggap bahwa pembelajaran tersebut berhasil (Suryaningsih, 2022). Oleh karena itu, guru sebagai pemimpin pembelajaran sudah seharusnya memiliki cara untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.. Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga memiliki kaitan yang erat dengan hasil belajar.

Semua yang terkait dengan perubahan sikap, pengetahuan, atau ketrampilan peserta didik dikatakan sebagai hasil belajar (Susanto dalam Dwi dkk, 2020). Perubahan perilaku tersebut berupa perubahan dari kurang baik menjadi baik yang diakibatkan oleh pembelajaran. Bisa disimpulkan bahwa bagian penting dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Walaupun demikian, hasil belajar masih sering menjadi salah satu permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran.

Dari observasi bersama guru Seni Budaya di SMK Negeri 2 Denpasar, ditemukan permasalahan terkait hasil belajar pada peserta didik kelas X AK 1. Rata-rata nilai peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya yang masih rendah mencerminkan permasalahan terkait hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut. Pada saat di kelas, beberapa peserta didik kelas X AK 1 juga terlihat beberapa kali memilih untuk mengobrol dibandingkan mendengarkan pembelajaran yang diberikan oleh guru ataupun presentasi materi yang dilaksanakan oleh teman-temannya. Kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari responsifitas yang rendah di kelas X AK 1. Hal ini menyebabkan hasil belajar menjadi kurang maksimal karena peserta didik jarang menanggapi pembelajaran dengan baik.

Dalam menanggapi hal tersebut, pendidik atau guru harus memiliki kemampuan dalam memanfaatkan atau memilih model, strategi, dan media pembelajaran yang dapat menjaga agar peserta didik tidak merasa bosan dan tetap bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Maka, salah satu faktor yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih lanjut adalah penerapan media dalam proses pembelajaran. Peran penting media pembelajaran di Indonesia adalah membantu guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran, menjelaskan

materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik, mempermudah proses belajar, dan memberikan kesempatan berharga kepada peserta didik untuk mempraktikkan materi yang diajarkan. Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas X AK 1 SMK Negeri 2 Denpasar, perlu menggunakan media pembelajaran yang diharapkan nantinya dapat membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajarnya agar mencapai prestasi maksimal. Oleh sebab itu, penulis berencana untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* dengan bantuan aplikasi Prezi. Dengan menggunakan aplikasi Prezi, tayangan presentasi dapat diubah menjadi lebih menarik dan energik, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan serta meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka.

Dengan merujuk pada penjelasan diatas, penulis bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Aplikasi Prezi Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Peserta Didik Kelas SMKN 2 Denpasar”.

KAJIAN TEORITIS

Sebagai panduan, kajian teoritis dalam penelitian ini bermanfaat untuk memastikan bahwa fokus penelitian sesuai dengan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Selain itu, dalam proses pelaksanaan penelitian ini kajian teoritis juga digunakan sebagai gambaran umum mengenai penelitian sekaligus menjadi bahan acuan untuk membahas hasil penelitian. Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa kajian teori yang akan digunakan sebagai sumber acuan dalam penelitian ini adalah 1) hasil belajar, 2) media prezi, dan 3) hakekat pembelajaran seni budaya. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai landasan teori tersebut yaitu sebagai berikut :

Menurut Hamalik (dalam Mujiati, 2016) hasil belajar adalah Penyesuaian perilaku individu, dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, serta dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Sedangkan, menurut Bloom (dalam Ayu Tirta, 2023) hasil belajar melibatkan perubahan perilaku individu yang mencakup tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Domain kognitif yang dimaksud meliputi pengetahuan, penerapan, pemahaman, analisis, sintesis, dan penilaian. Domain afektif adalah menanggapi, menerima, menilai, menghayati, dan mengelola. Domain psikomotorik meliputi memanipulasi, menirukan, artikulasi, ataupun pengalamiahan.

Dengan merujuk pada beberapa pandangan ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar melibatkan perubahan perilaku atau sikap seseorang dalam tiga ranah, yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik, setelah mengikuti proses belajar.

Media Prezi merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang berbasis internet dan biasa digunakan untuk presentasi virtual. Kanvas virtual yang terdapat pada aplikasi Prezi dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan menuangkan berbagai pemikiran inovatif. Hal yang membuat Prezi ini menjadi unggul yaitu kemampuannya untuk memperbesar ataupun memperkecil tampilan media presentasi karena adanya penggunaan *Zooming User Interface* (ZUI) pada aplikasi ini (Zurrahma dalam Suryaningsih, 2022). Prezi biasa digunakan untuk membuat slide presentasi yang dapat menempatkan teks, gambar, video, maupun audio di atas kanvas presentasi virtual.

Dengan Prezi kita bisa lebih bebas menuangkan imajinasi dan kreatifitas kita dalam membuat slide presentasi, sehingga Prezi tidak sama dengan Power Point. Kemampuan *zoomable canvas* yang cukup dinamis membuat aplikasi Prezi mempunyai keunikannya tersendiri. Hal tersebut akan membantu *audience* guna mengetahui dan memahami informasi yang disampaikan. Prezi juga dilengkapi dengan kemudahan dalam menyisipkan gambar atau video ke dalam slide presentasi. Maka dari itu, penggunaan aplikasi Prezi ini diyakini dapat meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah umum cara menggunakan aplikasi Prezi yaitu 1) Buka situs web Prezi di prezi.com. Lalu klik tombol “Get started” atau “Sign up” untuk membuat akun baru, 2) Setelah membuat akun, pilih template atau mulai dengan presentasi kosong. Prezi menawarkan berbagai pilihan template yang tentunya dapat dipilih dan digunakan sesuai dengan kebutuhan presentasi. 3) Prezi juga dapat menambahkan teks, gambar, video, dan elemen-elemen multimedia lainnya ke canvas dengan klik pada area kosong di canvas dan gunakan menu media untuk menambahkan elemen-elemen tersebut, 4) Prezi menawarkan berbagai efek transisi dan zoom yang dapat memberikan tampilan dinamis pada slide presentasi, 5) Pastikan untuk menyimpan presentasi secara berkala dengan mengklik tombol “Save” di bagian atas, 6) Sebelum presentasi, gunakan fitur pratinjau guna melihat bahwa presentasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik, 7) Selama presentasi, gunakan mouse atau perangkat navigasi untuk menggerakkan antara elemen-elemen presentasi Anda, 8) Anda dapat mengunduh presentasi Prezi Anda sebagai file atau membagikan tautan presentasi secara online.

Meskipun begitu, sebagai salah satu media pembelajaran bagi para pendidik aplikasi Prezi juga mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihan yang terdapat pada aplikasi Prezi menurut Suryaningsih (2022 : 35), antara lain:

- a. Terdapat banyak pilihan template yang menarik dan lucu serta dapat ditentukan secara online.
- b. Template yang lebih bervariasi dibandingkan *Power Point*.
- c. Sangat mudah digunakan karena hanya ada sedikit *toolbar*.
- d. Lebih simple dalam hal pembuatan animasi.
- e. Memanfaatkan teknologi *Zooming User Interface (ZUI)* sehingga mampu membuat presentasi menjadi lebih menarik.
- f. Bisa membagikan hasil slide presentasi kepada orang lain.
- g. Memberikan fasilitas yang mudah untuk menginput foto, video, beberapa shapes, dan ilustrasi gambar misalnya diagram.
- h. Dibandingkan dengan aplikasi lain, Prezi menyediakan beberapa tema dan dapat memperbesar dan memperkecil tampilan slide presentasi

Adapun kekurangan dari Prezi menurut Suryaningsih (2022 : 36), antara lain :

- a. Proses instalasi hasil presentasi dengan Prezi memerlukan koneksi internet.
- b. Prezi sulit untuk memasukkan rumus matematika.
- c. Pengguna harus memiliki akun sendiri ketika ingin menggunakan Prezi.
- d. Jika ingin menggunakan fitur yang lebih lengkap atau dalam jangka waktu yang panjang, penggunaannya akan dikenakan biaya.
- e. Diperlukan laptop atau PC minimal berkapasitas *Processor Core i3*, RAM 4GB

Seni dapat diinterpretasikan sebagai ekspresi rasa dan imajinasi manusia yang memperoleh nilai estetika. baik bagi pencipta maupun penikmat seni. Sedangkan, budaya adalah kegiatan yang dianggap baik dan dilaksanakan oleh masyarakat tertentu serta diwariskan secara turun temurun (Yetti, 2020). Pembelajaran seni budaya adalah sebuah proses yang dijalankan oleh individu dengan tujuan untuk mencapai perubahan dalam perilaku dan sikap sebagai bentuk hasil pengalaman berinteraksi dan berkesenian dengan budaya guna mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran menurut Jazuli (dalam Nindi, 2014) seni budaya terdiri dari tiga prinsip yaitu :

- a. Peserta didik harus diberi kebebasan untuk menggali dan mengelola potensi kreatifnya melalui pembelajaran seni budaya di sekolah.
- b. Pembelajaran seni budaya di sekolah harus mampu menumbuhkan kesesuaian dan keterkaitan komunikasi peserta didik dengan lingkungannya saat ini.

- c. Peserta didik mendapatkan situasi belajar yang menyenangkan dengan suasana bebas tanpa tekanan melalui pembelajaran seni budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai bentuk reaksi dan tindak lanjut terhadap permasalahan belajar yang terjadi di dalam kelas. Pada penelitian ini personalia yang terlibat adalah penulis yaitu I Wayan Sugama, S.Sn., M.Sn, Gusti Ayu Agung Trisna Prameswari, S.Pd dan Dewa Ayu Dwita Respati, S.Pd., M.Sos. Kolaborator lain adalah Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Denpasar, serta para dewan guru yang mendukung penyusunan PTK ini. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru seni budaya kelas X AK 1 serta peserta didik dan seluruh warga di SMK Negeri 2 Denpasar.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahapan yang terdiri dari tahap pra siklus dan tahap pelaksanaan. Tahap pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui dan mencari informasi mengenai pembelajaran yang ada di lokasi penelitian. Kegiatan pra siklus pada penelitian ini antara lain meminta persetujuan kepada Kepala SMK Negeri 2 Denpasar, mengadakan diskusi dengan guru mata pelajaran seni budaya mengenai permasalahan pembelajaran yang terdapat di SMK Negeri 2 Denpasar, melaksanakan observasi awal di kelas X AK 1, menetapkan materi ajar serta merumuskan tujuan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, proses dilakukan melalui dua siklus, dan tiap siklusnya akan terdiri dari empat tahap yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, observasi, dan tahap refleksi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dua jenis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berikut adalah acuan keberhasilan yang digunakan pada penelitian tindakan kelas dan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Standar pencapaian keberhasilan peserta didik dalam penelitian ini menggunakan pedoman nilai KKM yang berlaku di SMK Negeri 2 Denpasar, yakni 70.
- b. Minimal sebanyak 75% dari peserta yang memperoleh nilai di atas KKM.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung presentase ketuntasan maksimal adalah sebagai berikut.

$$\text{Rumus Ketuntasan Maksimal} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Tuntas}}{\text{Jumlah Peserta Didik Keseluruhan}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini, akan diuraikan hasil dan analisis data penelitian dari tahap pra siklus hingga pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Hasil Penelitian Siklus I dan II

1. Hasil Belajar Pra Siklus

Di bagian penelitian ini, akan dipresentasikan data hasil observasi awal di kelas X AK 1 SMK Negeri 2 Denpasar yang terdiri dari 32 peserta didik. Data ini berkaitan dengan proses pembelajaran seni budaya yang memiliki tujuan untuk mendapatkan memperoleh gambaran awal tentang kondisi dan situasi pembelajaran di kelas tersebut. Proses observasi ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru seni budaya yang mengajar di kelas X AK 1 pada SMK Negeri 2 Denpasar. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya yang juga diperoleh melalui penilaian presentasi sebelum menggunakan media Prezi memiliki rata-rata nilai yang masih rendah dengan indikator keberhasilan hanya 65%.

Dari hasil observasi, terungkap pula bahwa peserta didik cenderung bersikap pasif dalam mengajukan pertanyaan dan merasa enggan untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami. Selain itu, respons peserta didik terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru dalam pembelajaran kurang, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal inilah yang menjadi penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah tindakan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT berupa aplikasi presentasi Prezi yang dapat dijadikan sebuah solusi terhadap keadaan awal pada kelas tersebut.

a. Tindakan Siklus I

Pada tanggal 8 November 2023, penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan melalui empat tahap kegiatan, yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pelaksanaan siklus I dengan menerapkan penggunaan media Prezi menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan peserta didik dalam satu kelas adalah 32 orang. Total nilai keseluruhan yaitu 2506, rata-rata nilai di kelas adalah 78, dengan nilai tertinggi mencapai 88 dan nilai terendah sebesar 68. Jumlah peserta didik yang mampu berhasil memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 23 orang, sehingga indikator keberhasilan baru mencapai 72%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus 2 mengingat indikator keberhasilan penelitian menunjukkan bahwa minimal 75% peserta didik perlu memperoleh nilai di atas KKM..

b. Tindakan Siklus II

Pada tanggal 15 November 2023, penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan dengan memanfaatkan hasil refleksi dari siklus I. Langkah-langkah yang sama dengan siklus I

diterapkan pada pelaksanaan Siklus II ini. Perencanaan dan pelaksanaan pada Siklus II dapat dianggap sebagai hasil implementasi perbaikan yang telah dilakukan pada Siklus I. Siklus II adalah kelanjutan dari siklus I yang memiliki kegiatan belajar yang sama.

Dari pengamatan pada Siklus II, diperoleh informasi bahwa total nilai peserta didik dalam satu kelas adalah 2755. Nilai rata-rata di kelas mencapai 86, dengan nilai tertinggi sebesar 91 dan nilai terendah sebesar 80. Hasil analisis data tersebut telah menunjukkan bahwa lebih dari 75% peserta didik memperoleh nilai di atas KKM, sehingga tidak lagi diperlukan perbaikan.

Pembahasan Hasil Penelitian

2. Pembahasan Data Siklus

Pertama-tama, data yang digunakan untuk menilai keberhasilan penelitian ini adalah perbandingan antara nilai sebelum siklus dan nilai setelah menerima tindakan pada Siklus I. Dijelaskan dalam tabel berikut adalah perbandingan data hasil belajar peserta didik sebelum siklus dan pada Siklus I.

Tabel 4 Data Perbandingan Nilai Pra Siklus dan Siklus I

NO	NIS	NAMA SISWA	KKM	PRA SIKLUS	SIKLUS I
1	17280	Alya Sifa Rahmatul Salimah	70	65	68
2	17281	Avita Septia Eka Cahyani	70	72	75
3	17282	I Kadek Bagus Pramana	70	65	68
4	17283	I Kadek Dwiva Dharma Putra	70	75	78
5	17284	I Kadek Kertayasa	70	65	68
6	17285	I Kadek Nova Dwipayana	70	75	80
7	17286	I Komang Arya Raditya Putra	70	84	85
8	17287	I Wayan Redipa Wijaya Sastra	70	70	78
9	17288	Ida Ayu Putu Chandra Dewi	70	78	88
10	17289	Kailia Tita Aprillia	70	80	80
11	17290	Komang Trimas Rinda Yuliyanti	70	75	78
12	17291	Luh Joya Anjani	70	85	88
13	17292	Made Dinda Pratiwi	70	85	86
14	17293	Made Karina Mahadewi	70	86	88
15	17294	Mohamad Rafi Devandra Pragita	70	65	68
16	17295	Ni Kadek Dewi Astarini Putri	70	67	68
17	17296	Ni Kadek Sari Kencana Devi	70	82	85
18	17297	Ni Komang Ayu Puspasari	70	85	88
19	17298	Ni Komang Friska Dipayanti	70	78	80
20	17299	Ni Komang Novi Dharma Yanthi	70	85	88
21	17300	Ni Komang Santhi Valentina	70	80	80
22	17301	Ni Luh Putu Putri Warmaeni	70	65	68
23	17302	Ni Made Talia Pratista Putri	70	75	78
24	17303	Ni Putu Diandra Wijayanti	70	66	68
25	17304	Ni Putu Nia Prasetya Dewi	70	78	80
26	17305	Ni Wayan Pradnyani Dharmaswari	70	80	85
27	17306	Putu Bintang Andini Wangsa Arya	70	82	85
28	17307	Putu Eka Sri Dharma Kirana	70	68	68
29	17308	Putu Sonia Meilisa Putri	70	65	75
30	17309	Putu Tia Listiawati	70	65	68
31	17310	Putu Wandha Meyvia	70	75	78
32	17311	Putu Wulandari Trisna Dewi	70	85	88
Jumlah				2406	2506
Rata-Rata Kelas				75	78
Nilai Terendah				68	68
Nilai Tertinggi				86	88
Indikator Keberhasilan				69%	72%

Diperlukan juga perbandingan hasil penilaian presentasi setelah memanfaatkan media Prezi antara Siklus I dengan Siklus II. Dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar peserta didik antara Siklus I dan Siklus II sebagai berikut.

Tabel 5. Data Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

NO	NIS	NAMA SISWA	KKM	SIKLUS I	SIKLUS II
1	17280	Alya Sifa Rahmatul Salimah	70	68	82
2	17281	Avita Septia Eka Cahyani	70	75	82
3	17282	I Kadek Bagus Pramana	70	68	80
4	17283	I Kadek Dwiva Dharma Putra	70	78	84
5	17284	I Kadek Kertayasa	70	68	85
6	17285	I Kadek Nova Dwipayana	70	80	88
7	17286	I Komang Arya Raditya Putra	70	85	90
8	17287	I Wayan Redipa Wijaya Sastra	70	78	85
9	17288	Ida Ayu Putu Chandra Dewi	70	88	90
10	17289	Kailia Tita Aprillia	70	80	85
11	17290	Komang Trimas Rinda Yuliyanti	70	78	86
12	17291	Luh Joya Anjani	70	88	90
13	17292	Made Dinda Pratiwi	70	86	90
14	17293	Made Karina Mahadewi	70	88	90
15	17294	Mohamad Rafi Devandra Pragita	70	68	82
16	17295	Ni Kadek Dewi Astarini Putri	70	68	82
17	17296	Ni Kadek Sari Kencana Devi	70	85	90
18	17297	Ni Komang Ayu Puspasari	70	88	91
19	17298	Ni Komang Friska Dipayanti	70	80	84
20	17299	Ni Komang Novi Dharma Yanthi	70	88	91
21	17300	Ni Komang Santhi Valentina	70	80	87
22	17301	Ni Luh Putu Putri Warmaeni	70	68	82
23	17302	Ni Made Talia Pratista Putri	70	78	84
24	17303	Ni Putu Diandra Wijayanti	70	68	82
25	17304	Ni Putu Nia Prasetya Dewi	70	80	87
26	17305	Ni Wayan Pradnyani Dharmaswari	70	85	88
27	17306	Putu Bintang Andini Wangsa Arya	70	85	90
28	17307	Putu Eka Sri Dharma Kirana	70	68	84
29	17308	Putu Sonia Meilisa Putri	70	75	85
30	17309	Putu Tia Listiawati	70	68	84
31	17310	Putu Wandha Meyvia	70	78	84
32	17311	Putu Wulandari Trisna Dewi	70	88	91
Jumlah				2506	2755
Rata-rata Kelas				78	86
Nilai Terendah				68	80
Nilai Tertinggi				88	91
Indikator Keberhasilan				72%	100%

1. Pengujian Hipotesis

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan standar pencapaian, yakni ketika minimal 75% peserta didik mampu memperoleh nilai seni budaya di atas KKM dengan menggunakan pedoman nilai KKM yang berlaku di SMK N 2 Denpasar, yakni 70. Siklus 2 menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 86 dan presentase peserta didik yang mampu berhasil memperoleh nilai di atas KKM lebih dari 75%. Jadi berdasarkan hasil data tes tindakan

pada siklus 2, penelitian tindakan kelas ini dikatakan telah berhasil. Hal ini disebabkan oleh adanya penggunaan media Prezi yang dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik karena adanya teknologi *Zooming User Interface* (ZUI) serta berbagai template menarik pada media ini. Peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didiklah yang menjadi faktor dalam mempengaruhi peningkatan hasil belajar seni budaya peserta didik di kelas X AK 1 SMK Negeri 2 Denpasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Prezi terbukti mampu dimanfaatkan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar seni budaya peserta didik kelas X AK 1 SMK Negeri 2 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024. Melalui penerapan media Prezi dalam penyampaian materi seni budaya, situasi belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik dan tidak membosankan. Penyampaian materi yang disajikan dengan menarik melalui media Prezi membuat peserta didik lebih tertarik untuk mendengarkan dan melihat. Tambahannya, penggunaan gambar dan video melalui media Prezi juga mendukung peserta didik agar dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Peserta didik di kelas AK 1 juga menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dilihat dari respon mereka terhadap penyampaian materi ataupun pertanyaan pemantik yang diberikan selama proses pembelajaran. Maka dari itu, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya setelah memanfaatkan media Prezi dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah beberapa saran yang diperoleh berdasarkan temuan dalam penelitian ini.

Bagi Peserta Didik

Penting bagi peserta didik untuk menjaga motivasi belajar dengan memanfaatkan media Prezi dalam proses pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar seni budaya dapat terus meningkat.

Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Prezi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan pembanding untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFRENSI

- Asna, Yetti. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa SMP pada Materi Ragam Hias dengan Metode Demonstrasi*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 58-67.
- Asnawir, dkk. 20018. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers
- Aziz, Muhamad, dkk. 2023. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat. 1(4). 53-59.<https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.544>.
- Candra, dkk. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan : Cita Pustaka Media Perintis
- Emda, Amna. 2018. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lantanida, 5(2), 93-196,
- Farhana, dkk. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas.
- Febrianti, Tyas. 2019. *Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Tema 7 Melalui Model Make A Match Pada Siswa Kelas Ii C Sdn Bhayangkara*. Jurnal UAD : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 10(10)
- Jalinus, dkk. 2018. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Kemendikbud. 2021. *Bahan Ajar Panduan Seni Budaya Tari Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. 2018. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik*. Jakarta : PT Rajawali Pers
- Luden, Sadrack. 2023. *Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Guru SD dan SMP*. Jurnal Undiksha, 7(2), 179-184, <https://doi.org/10.23887/ijcs.v7i2.55607>.
- Mujiati. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv C Sd Negeri 1 Metro Pusat*. Skripsi S1 Universitas Lampung.
- Mulyasa. 2018. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Paizaludin dan Ermalinda. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pribadi, Benny. 2018. *Media dan Teknologi*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Putri, Anjani. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas : (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru, dan Kompetensi Belajar Siswa)*. Yogyakarta.
- Rifanty, Epriliana. 2019. *Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas Vb Sd Muhammadiyah Condongcatur*. Jurnal UAD : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 10(10), <https://dx.doi.org/10.26555/jpsd.v3i2.a8171>.

- Samin & Virgana. 2020. *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Cooperative Learning*. Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(2), 125-134, <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v7i2.6526.g3166>.
- Sitorus, Syahrul. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kolaborasi (Analisis Prosedur, Implementasi dan Penulisan Laporan)*. AUD Cendikia :Jurnal of Islamic Early Childhood Education, 1(3),200-213, <https://doi.org/10.53802/audcendekia.v1i3.140>.
- Suryaningsih. 2022. *Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII SMP 1 Malunda Kabupaten Majene*. Tesis S2 IAIN Pare Pare.
- Syafna, Putri. 2019. *Penggunaan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa di Kelas XI IPS 1 SMA Adabiah Padang*. Jurnal Universitas Negeri Padang.
- Tirta, Ayu. 2023. *Penerapan Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berkreasi Gerak Tari Sederhana Pada Peserta Didik Kelas X Kecantikan WI SMK N 3 Denpasar*. Penelitian Tindakan Kelas Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
- Wahyu, Dwi dkk. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu*. Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 05.