

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI DIGITAL
PREZI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PEMBELAJARAN IPS KELAS V**

Rosalinda¹, Ira Restu Kurnia²

¹PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

²PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹alindata880@gmail.com

²kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

The development of Prezi learning media was carried out based on a problem found at SDN Jayabakti 03, namely the lack of teachers in utilizing learning media. As a result of the lack of use of learning media, it causes a decrease in students' interest in learning. The aim of the research is to develop learning media based on the Prezi digital application to increase students' interest in learning. The method for developing media uses Research and Development using the ADDIE design in media development. The results obtained from the validation of learning media obtained an average of 90% with the criteria "very valid". On the practicality of learning media, an average result of 95% was obtained by obtaining the "very practical" criterion. Regarding the effectiveness of the product in increasing interest in learning, the results were 89% by obtaining the "very high" criteria, so with this, Prezi digital application-based learning media can increase students' interest in learning.

Keywords: media development, Prezi, interest in learning

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran prezi dilakukan berdasarkan adanya suatu permasalahan yang ditemukan pada SDN Jayabakti 03, yaitu kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran menimbulkan penurunan minat belajar pada peserta didik. Tujuan dilakukannya penelitian ialah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi digital Prezi untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Metode dalam pengembangan media menggunakan Research and Development dengan menggunakan desain ADDIE dalam pengembangan media. Hasil yang didapat dari validasi media pembelajaran memperoleh rata-rata 90% dengan memperoleh kriteria "sangat valid". Pada kepraktisan media pembelajaran mendapatkan hasil rata-rata 95% dengan memperoleh kriteria "sangat praktis". Pada keefektifan produk dalam meningkatkan minat belajar memperoleh hasil 89% dengan memperoleh kriteria "sangat tinggi" maka dengan hal tersebut, media

pembelajaran berbasis aplikasi digital Prezi dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan media, prezi, minat belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan pada teknologi terus berlanjut seiring perkembangan zaman, seiring perkembangannya teknologi pada dunia pendidikanpun juga mengalami perubahan, jika dahulu sumber belajar hanya bisa di dapatkan dari buku atau surat kabar, berbeda dengan sekarang ini sumber belajar dapat mudah di dapatkan di internet misalnya youtube, ataupun pencarian di google. Adanya perkembangan teknologi inovasi dalam dunia pendidikanpun banyak dilakukan dari mulai inovasi metode pembelajaran, teknik, ataupun media pembelajaran. Salah satu yang banyak di lakukan inovasi adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan kebutuhan pada proses pembelajaran, dengan digunakan media pembelajaran, keberhasilan belajar dapat meningkat dibanding tidak dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Arsyad dengan adanya media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan motivasi, keinginan dan minat pada

belajar pada peserta didik (Iman et al., 2019), Media pembelajaran juga dapat berupa teks, video, audio, gambar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti di SDN Jayabakti 03, pada kelas V ditemukan bahwa guru kurang memanfaatkan media teknologi dan informasi dalam kesehariannya sebagai media pembelajaran, hal tersebut berdampak pada minat dan semangat belajar pada peserta didik yang perlahan menurun, karna menganggap pembelajaran membosankan dan membuat jenuh peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS. Sejalan apa yang dikatakan Prehanto bahwa dalam menyampaikan pembelajaran IPS memerlukan strategi yang khusus terutama pada kelas tinggi, terkhusus materi ilmu sosial yang harus disampaikan secara kontekstual (Heryani et al., 2022).

Pada proses penyelesaian permasalahan tersebut Salah satu media pembelajaran yang sesuai pada era saat ini yang inovatif dan

menarik bagi peserta didik yaitu media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Media pembelajaran berbasis TIK memiliki berbagai macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan dimulai dari media online, offline, ataupun software dan hardware yang dapat dimanfaatkan oleh guru (Muhroji et al., 2020). Selain itu menurut Kurnia (2023) penggunaan media berbasis TIK yang menarik dan inovatif pada saat ini penting digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan ialah aplikasi Prezi. Prezi ialah media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses dan mudah diaplikasikan. Menurut Iman dkk (2019) Prezi ialah software peresentasi yang dirancang untuk dapat menampilkan, audio, visual, ataupun animasi secara menarik.

Sebelumnya Solehudin dkk (2020) telah melakukan penelitian yang mengulik tentang efektifitas penggunaan software prezi untuk meningkatkan rasa ingin tahu, dalam penelitian mereka, menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan prezi dapat meningkatkan rasa ingin tahu. Selain itu dalam penelitian Amanda

dkk (2023) melaporkan bahwa menggunakan software prezi dapat meningkatkan minat belajar pada pesera didik.

Dari penelitian-penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa telah banyak penelitian yang membahas penggunaan aplikasi prezi, namun pada penelitian ini peneliti akan berfokus untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan aplikasi berbasis digital Prezi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang dikenal dengan penelitian research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019) R&D adalah teknik dalam menciptakan suatu produk yang layak yang kemudian dievaluasi keefektifannya guna mencapai tujuan. Sedangkan menurut Sukamadinata penelitian R&D merupakan langkah-langkah dalam membuat suatu produk baru ataupun mengembangkan produk yang sudah ada, yang kemudian dapat

dipertanggung jawabkan (Zakariah dkk., 2020). Model atau desain dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey, model ADDIE yang memiliki 5 tahapan dalam pengembangan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi (dalam Maydiantoro., 2021).

Subjek pada penelitian ini melibatkan 40 peserta didik kelas V SDN Jayabakti 03 dengan membagi dua tahap uji coba, yakni uji kelompok kecil 10 orang siswa dan uji lapangan 30 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pembelajaran IPS materi Karakteristik Geografi Indonesia dengan menggunakan beberapa instrument angket penelitian yaitu : (1) Instrumen wawancara guru dan wawancara siswa untuk menganalisis kebutuhan (2) Instrumen validasi media pembelajaran prezi menggunakan lembar penilaian angket yang terdiri dari 16 instrument validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi (3) Instrumen respon guru dan siswa, dan (4) Instrumen pengukuran minat belajar siswa berupa angket yang berdasarkan pada 4 indikator terdiri dari perasaan

senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa (Rahmawati, 2024).

Pada validasi media pembelajaran instrument akan divalidasi oleh 3 ahli, yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Untuk mengetahui validasi Penilaian media pembelajaran prezi yaitu dengan menjumlahkan skor yang diberikan validator.

Data kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari instrument lembar angket respon guru dan siswa, setelah pengisian instrument selesai kemudian dihitung skor yang diperoleh, hasil skor kemudian ditunjukkan kedalam bentuk persentase.

Keefektifan pengembangan media pembelajaran aplikasi digital prezi untuk meningkatkan minat belajar pada siswa diperoleh dari instrument angket minat belajar siswa. Media pembelajaran aplikasi digital prezi dapat dikatakan efektif jika terjadi peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media. Oleh karna itu pengisian angket dilakukan dua kali yakni sebelum dan sesudah menggunakan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap analisis dan desain

Pada tahap ini diperoleh hasil analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis kurikulum yang digunakan pada SDN Jayabakti 03 pada kelas V. setelah melalui tahap analisis selanjutnya tahap merancang media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi digital prezi dengan memuat materi karakteristik geografis Indonesia.

2. Tahap pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi digital prezi terdapat beberapa tampilan yaitu : (1) pada halaman pertama menyajikan materi secara keseluruhan (2) Pada halaman selanjutnya menampilkan materi karakteristik geografis Indonesia (3) pada halaman terakhir berisi biodata peneliti. Media pembelajaran berbasis aplikasi digital prezi yang telah dibuat dapat dilihat pada link berikut

<https://prezi.com/view/QKPMccbRpf1hMCpX4uCx>.

Pada tahap ini juga diperoleh data hasil validasi media pembelajaran yang dikembangkan yang diperoleh dari 3 ahli yakni ahli

materi. Ahli bahasa, dan ahli media. Hasil analisis validasi media pembelajaran berbasis aplikasi digital prezi adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Data Keseluruhan Penilaian Validator

Validator	Skor	Skor Maksimal	Presentase
Ahli Materi	48	50	96%
Ahli Bahasa	37	50	74%
Ahli Media	55	55	100%
Rata-Rata			90%
Kriteria			Sangat Valid

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh 3 ahli, memperoleh hasil rata-rata penilaian dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria "sangat valid". Adapun saran atau komentar yang diberikan oleh ahli bahasa dan ahli materi agar tata bahasa, penggunaan tanda dalam kalimat, serta gambar peta segera diperbaiki. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak diuji cobakan.

3. Tahap implementasi dan evaluasi

Setelah melalui tahap validasi, selanjutnya tahapan implementasi yaitu tahap media pembelajaran berbasis aplikasi digital Prezi diuji

cobakan kedalam pembelajaran. Uji coba dilakukan kepada guru dan siswa kelas V. Setelah uji coba pemakaian guru dan siswa mengisi angket respon. Berikut hasil data angket respon guru dan siswa kelas V terhadap media yang dikembangkan :

Tabel 2 Data Keseluruhan Penilaian Respon Peserta Didik dan Guru

Validator	Skor Rata-Rata	Skor Maksimal	Persentase
Uji Coba Kelompok Kecil	38	40	95%
Uji Lapangan	38	40	95%
Respon Guru	53	55	95%
Rata-Rata			95%
Kriteria			Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian respon guru dan siswa pada media pembelajaran berbasis aplikasi digital *prezi* memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 95% dengan mendapatkan kriteria "sangat praktis". Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi digital *prezi* layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan uji coba kepraktisan produk, langkah selanjutnya menguji keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi

digital *prezi* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengisian angket di lakukan oleh siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media. Berikut hasil data yang diperoleh dari angket minat belajar :

Tabel 3 Data Presentase Minat Belajar

Pelaksanaan	Persentase	Kriteria
Sebelum menggunakan media (posttest)	59%	Sedang
Sesudah menggunakan media (pretest)	89%	Sangat Tinggi

Berdasarkan perolehan dari hasil angket minat belajar sebelum menggunakan media mendapatkan persentase sebesar 59% dengan memperoleh kriteria "sedang" sedangkan pada angket minat belajar setelah menggunakan media menunjukkan peningkatan dengan memperoleh persentase 89% dengan mendapatkan kriteria "sangat tinggi". Dari hasil penilaian angket minat belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi digital *prezi* dapat meningkat minat belajar pada siswa, dibuktikan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil penilaian angket

minat belajar pada sebelum dan sesudah menggunakan media.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi digital prezi memperoleh kriteria sangat valid berdasarkan penilaian beberapa ahli, maka dengan hasil tersebut media yang dikembangkan dapat diuji cobakan dalam pembelajaran. Pada hasil uji coba dalam pembelajaran media yang dikembangkan mendapatkan respon dari guru dan siswa dengan memperoleh kriteria sangat praktis, hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peneliti menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi karakteristik geografis Indonesia. Pada uji keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa mendapatkan hasil adanya peningkatan minat belajar setelah menggunakan media. Maka dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi digital prezi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizon, R., & Dewi, W. S. (2019). Kepraktisan bahan ajar statistika pendidikan fisika bermuatan model cooperative problem solving. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 3(1), 26-33.
- Amanda, D., Masrura, S. I., & Arifin, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 246–255.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.
- Iman, F., Anwar, I. F., Harahap, L. J., Ningsih, S., Miarsyah, M., & Ristanto, R. H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Mnemonic Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Biosfer, J.Bio. & Pend.Bio.*, 4(1), 13–18.
- Jannah, M., & Julianto (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video

Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.

Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengebangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.

Muhroji, Utami, F. K., Izzuddin, N. R., Sejati, A. W., & Hidayat, M. T. (2020). *Pelatihan Penggunaan Prezi Sebagai Media Pembelajaran*. 3(1), 81–86.

Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13-24.

Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 163–171.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D). Yayasan