

PENGGUNAAN MEDIA PREZI DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN TIK

Elsa Febriyanti¹, Hana Astria Nur², Oman Hadiana³, Tio Heriyana⁴, Casnan⁵
Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
email: febriantielsa505@gmail.com

Abstract

The media design is made to meet learning needs, so the learning process will be more effective and efficient and student performance will be better. The aim of this research is to determine the percentage increase in students' knowledge in ICT learning through the use of Prezi learning media. The research method used in this research is an experimental method with a one group pretest – posttest design. The sample for this research was students of the North Gombak Dictionary Guidance Studio. Malaysia. The results of this research show that there are quite significant differences between students who learn using the Prezi presentation media, showing better learning outcomes compared to the learning outcomes of students without using the Prezi presentation media.

Keywords: Learning Media1; ICT2; Prezi3

Abstrak

Rancangan media dibuat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, maka proses pembelajaran akan semakin efektif dan efisien serta kinerja siswa akan semakin baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besaran persentase peningkatan pengetahuan siswa dalam pembelajaran TIK melalui penggunaan media pembelajaran Prezi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain one group pretest – posttest. Sampel penelitian ini adalah siswa Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara. Malaysia. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang cukup signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media presentasi Prezi, menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media presentasi Prezi.

Kata Kunci : MediaPembelajaran1; TIK2; Prezi3

A. PENDAHULUAN

Perkembangan (TIK) teknologi informasi dan komunikasi yang berdampak pada seluruh aspek kehidupan tanpa terkecuali pendidikan, ternyata dapat dimanfaatkan untuk mendukung tuntutan reformasi sistem pendidikan(Siregar Zakaria et al., 2020). Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dengan melakukan pendekatan proses seluruh kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Koesnandar, 2020). Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menciptakan kemajuan peradaban dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Selama tahun terakhir, muncul arus pemikiran dan kebutuhan baru dalam dunia pendidikan untuk memperhatikan dimensi emosional dari tujuan pendidikan, serta dimensi pengetahuan dan keterampilan(Eko Permadi, 2016). Fungsi pendidikan adalah untuk menghilangkan segala penyebab penderitaan masyarakat karena kebodohan

keterbelakangan, Dan fungsi pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan, membentuk karakter dan wujud peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan masyarakat(Ratih Anggoro et all., 2021.). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat diartikan kebutuhan sekaligus tuntutan dalam proses pendidikan saat ini. Dengan didukung tersedianya perangkat TIK di seluruh fasilitas pendukung, diharapkan sumber belajar bagi siswa dan guru akan semakin diperluas, pemahaman terhadap materi serta pengembangan diri akan semakin meningkat secara sinergis diseluruh semua elemen pendidikan atau pemangku kepentingan pendidikan(Mustari, 2023). Penerapan teknologi pendidikan sangat relevan bagi manajemen pendidikan dan kegiatan belajar mengajar pada khususnya, penerapan teknologi pendidikan memungkinkan adanya perubahan kurikulum, baik dari strateginya, pengembangan, maupun

aplikasinya(Wahab Lestari Yustira Andi, 2022). Di era digital, paradigma pendidikan telah berubah secara signifikan, model pendidikan tradisional yang cenderung linier dan berpusat pada guru telah digantikan dengan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa. Teknologi memungkinkan pembelajaran yang personal dan adaptif, dimana kurikulum dan materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat individu, hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong pembelajaran seumur hidup(Nugroho Susanto Putro dkk., 2023). Oleh karena itu, semakin dirancang media untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, maka proses pembelajaran akan semakin efektif dan efisien serta kinerja siswa akan semakin baik, semakin sedikit perhatian terhadap perancangan media berdasarkan tujuan, materi, dan metode pembelajaran, hasilnya maka pembelajaran yang terlaksana akan kurang efektif dan efisien, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya atau kurang maksima hasil belajar siswa(Yaumi Muhammad, 2023). Berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kini kita mempunyai beragam media pembelajaran yang dapat dipilih termasuk Prezi. Prezi adalah media presentasi inovatif yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi(Aliyah dkk., 2023). Media adalah bagian dari pembelajaran, penggunaan media merupakan bagian yang harus diperhatikan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Ada banyak jenis media yang dapat dipilih, dikembangkan, dan digunakan, tergantung pada keterbatasan waktu, biaya, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, setiap jenis media memiliki karakteristik unik yang perlu anda pahami agar dapat memilih media yang memenuhi kebutuhan dan ketentuan lokal(Febrina & Ulfah, 2019). Dengan adanya software Prezi ini dapat membantu siswa dalam menguasai pembelajaran(Linda, 2018). Prezi adalah perangkat lunak presentasi berbasis Internet, selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di kanvas

virtual. Prezi sangat bagus karena programnya menggunakan Zoom User Interface (ZUI), ini memungkinkan Prezi untuk memperbesar dan memperkecil media untuk bisa menampilkan presentasi(Harjanto dkk., 2021). Prezi awalnya dikembangkan oleh arsitek Hongaria Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide yang lebih menarik. Prezi dapat digunakan sebagai alat presentasi yang efektif untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan seterusnya, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa Prezi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar(Ningsih dkk., 2023). Selain itu, Prezi juga dapat menyisipkan video dari Flash, Power Point, file PDF, bahkan video dari aplikasi online seperti You Tube dengan cara menyalin alamat video tersebut ke bagian sisipan kanvas, sehingga dapat menyisipkan video dari You Tube tersebut dimainkan selama presentasi. Hal ini memudahkan dalam mengatur slide presentasi dan memungkinkan mengunduh file dalam bentuk file executable(exe)(Tarbawi dkk., 2019). Namun, mengembangkan metode pembelajaran yang efektif memerlukan mengatasi beberapa tantangan, salah satu tantangan terbesarnya adalah aksesibilitas dan kesetaraan akses terhadap teknologi, di beberapa daerah, akses internet terbatas dan tidak semua siswa memiliki perangkat yang diperlukan(Fauziyati, W. R. A., & Mariana, M., 2024). Pemanfaatan TIK dalam pendidikan dapat mendorong kemandirian dan keaktifan warga negara dalam belajar, dan bentuk kegiatan yang memungkinkan siswa menikmati pembelajaran didasarkan pada upaya sukarela. Ini adalah kegiatan di mana siswa mencari dan menganalisis pengetahuannya sendiri berdasarkan spesifikasinya, dan kepekaan siswa untuk memproses semua informasi yang diterima secara efisien(Widianto dkk., 2021). Keunggulan aplikasi Prezi antara lain: Mudah digunakan, tersedia berbagai macam desain dan animasi, tersedia template menarik, tampilan presenter yang memudahkan presenter melihat konsep saat menyampaikan materi, audio, foto, dan

video dapat dengan mudah digunakan, dapat menyisipkan foto, mengeditnya secara langsung, membuatnya dalam berbagai format, dan menggandakan serta menggunakannya sesering yang diperlukan(Nuraeni dkk., 2022). Dengan menggunakan media presentasi Prezi, siswa dapat lebih memahami konten yang disajikan melalui media tersebut, pembelajaran tidak hanya terfokus pada sumber buku saja, sebaiknya gunakan media presentasi Prezi yang membuat konten terlihat ringan dan menyenangkan(Mulyadi dkk., 2023). Berbagai kendala tersebut tentu saja mempunyai dampak yang signifikan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, khususnya terhadap motivasi belajar siswa, apabila motivasi belajar siswa terhambat maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dan menyulitkan tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri(Juliya Mira et al., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa media Prezi meningkatkan respon siswa terhadap materi sistem pencernaan, karena guru menggunakan media dan tampilan yang lebih menarik dalam mengajar, serta siswa lebih mudah memahami apa yang dijelaskan guru. Media Prezi meningkatkan daya tanggap dan kreativitas siswa dalam pembelajaran materi tentang sistem peredaran darah manusia karena memungkinkan siswa menjelaskan isi yang abstrak secara konkret, seperti yang dilakukan media Prezi pada bahan ajar ditampilkan dan mungkin juga menyertakan animasi terkait(Febriani dkk., 2024). Kemajuan teknologi juga dikaitkan dengan inovasi dalam dunia pendidikan, sebab saat ini kita berada pada masa revolusi industri, dimana teknologi memegang peranan penting dalam segala bidang, termasuk dalam bidang pendidikan, studi literatur tentang peran inovasi pendidikan dalam pembelajaran berbasis teknologi digital(Ambarwati dkk., 2024).

Kata "media" berasal dari bahasa Latin untuk "medium" dan secara harfiah berarti "perantara" atau "pengirim pesan", menurut para ahli, ada beberapa definisi

media : Menurut Ahmadul Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan dan berperan sebagai perantara/instrumen/alat dalam proses komunikasi belajar mengajar. Dalam hal ini bisa merancang proses pembelajaran mana yang lebih efektif dan optimal, saat ini media pembelajaran sudah banyak tersedia bagi guru, sehingga proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis(Fadilah dkk., 2023). Media pembelajaran atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan dalam kegiatan pembelajaran, pesan-pesan yang dirujuk merupakan materi pembelajaran yang ada untuk memudahkan pesan-pesan tersebut dipahami dan dipahami oleh siswa, apabila media menjadi sumber belajar, maka media dapat diartikan dalam arti luas sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan atau keterampilan(Rohani dkk., 2020).

Menurut Ambarini (Hasan et al., 2021), kelebihan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, mengendalikan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan membuat metode pengajaran lebih beragam komunikasi lisan dan penjelasan guru(Aulia Sari dkk., 2022).

Seperti sebelumnya, media pembelajaran berbasis digital ini memang memberikan manfaat untuk pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mempermudah penyampaian bahan ajar, menawarkan berbagai pengalaman belajar yang merangsang minat belajar siswa.
- 2) Membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit
- 3) Tidak ada batasan waktu
- 4) Mereka mempunyai akses terhadap informasi yang jauh lebih luas
- 5) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dll(Noor Ritonga & Halimah, 2023).

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan:

- 1) Media Pembelajaran Visual. Media pembelajaran visual adalah jenis media yang

menggunakan gambar, poster, diagram, atau grafik untuk membantu menyajikan informasi secara visual. Penggunaan gambar atau grafik dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih jelas. Poster yang menarik dan informatif juga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman.

2) Media Pembelajaran Audio. Media pembelajaran audio melibatkan penggunaan elemen suara, seperti rekaman suara atau lagu pendidikan, untuk menyampaikan informasi. Rekaman suara dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep, memberikan panduan, atau menyediakan contoh konkret. Lagu pendidikan dapat membantu meningkatkan daya ingat dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

3) Media Pembelajaran Audio visual. Media pembelajaran audiovisual melibatkan kombinasi elemen suara dan gambar, seperti video pembelajaran atau film pendidikan. Video pembelajaran dapat memberikan ilustrasi visual yang dinamis, menjelaskan proses, atau menghadirkan situasi dunia nyata. Film pendidikan yang relevan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam.

4) Media Pembelajaran Interaktif. Media pembelajaran interaktif melibatkan penggunaan simulasi atau permainan pendidikan untuk memungkinkan partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran. Simulasi memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam eksperimen atau situasi tanpa risiko nyata. Permainan pendidikan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

5) Media Pembelajaran Digital. Media pembelajaran digital melibatkan penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi pendidikan, e-book, dan materi digital. Aplikasi pendidikan dan e-book menyediakan akses yang mudah dan fleksibel ke materi pembelajaran. Materi digital dapat mencakup sumber daya multimedia, meningkatkan pengalaman belajar.

6) Media Pembelajaran Tradisional. Media pembelajaran tradisional mencakup

penggunaan papan tulis dan spidol, serta buku pelajaran. Papan tulis dan spidol digunakan untuk mengajar dan menjelaskan konsep secara langsung. Buku pelajaran adalah sumber utama informasi yang umumnya digunakan dalam pendidikan formal.

7) Media Pembelajaran Berbasis Internet. Media pembelajaran berbasis internet melibatkan penggunaan platform online, seperti presentasi online atau ruang kelas virtual. Presentasi online memungkinkan penyajian informasi secara global dan dapat diakses kapan saja. Ruang kelas virtual mendukung pembelajaran jarak jauh dan interaksi online antara guru dan siswa.

Penggunaan kombinasi berbagai jenis media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Prezi adalah program perangkat lunak untuk membuat presentasi virtual di Internet, sejauh ini belum dibahas dalam literatur, sehingga bebas digunakan, selain menggunakan Prezi untuk presentasi juga dapat menggunakan untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di kanvas virtual, Prezi hebat karena memanfaatkan Zooming User Interface(ZUI) memungkinkan pengguna Prezi memperbesar dan memperkecil media presentasi(Mulyadi dkk., 2023). Prezi termasuk dalam media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh pendidik untuk mengemas perangkat pembelajaran dalam format visual. Selain itu, tidak sulit untuk digunakan dan dapat didistribusikan kepada siswa untuk digunakan secara online(Saputri & Rofiki, 2024).

Prezi tidak sama dengan PowerPoint karena Prezi memungkinkan para pengguna menggunakan imajinasi dan kreativitas untuk membuat slide presentasi, kemampuan untuk memperbesar kanvas dinamis inilah yang menjadikan aplikasi Prezi unik, hal ini membantu audiens mengetahui dan memahami informasi yang disampaikan. Prezi juga memiliki kemampuan untuk menyisipkan gambar dan video ke dalam slide presentasi, oleh karena itu, penggunaan aplikasi Prezi diyakini

dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam pembelajaran(I Wayan Sugama dkk., 2024). Pembelajaran dengan software Prezi merupakan sebuah terobosan baru dalam pembelajaran, selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide, Prezi sangat bagus karena menggunakan Zoom User Interface(ZUI), yang memungkinkan memperbesar dan memperkecil layar presentasi(Indriani, 2024).

Fitur-fitur yang terdapat pada platform Prezi:

1). Nurturing Collaboration

Fitur ini memungkinkan anggota tim yang berbeda untuk berkomunikasi antara satu sama lain secara langsung di mana pun mereka berada. Lalu, dengan tampilan presentasi yang disimpan di cloud, seluruh anggota tim dan klien dapat mengaksesnya dan mengedit dari satu lokasi yang dapat dibagikan. Bahkan, pengguna dapat mengintegrasikan Prezi dengan Slack untuk kebutuhan kolaborasi dan bangun saluran komunikasi yang bisa tingkatkan produktivitas.

2). Remote Presenting

Seiring bertambahnya badan usaha kecil yang bermunculan, platform dengan kemampuan presentasi jarak jauh semakin dibutuhkan. Nah, Prezi menyediakan fitur presentasi jarak jauh, di mana pengguna bisa menyajikan desain dalam resolusi HD. Menariknya, fitur ini bisa dimanfaatkan pengguna tanpa harus menggunakan software pihak ketiga.

3). Tool Analytics

Salah satu tantangan dalam menyampaikan presentasi adalah untuk mengetahui bagaimana penyajiannya diterima oleh audiens. Dengan kata lain, mengukur pemahaman penonton tentang seberapa efektif presentasimu bukanlah hal yang mudah. Nah, tantangan tersebut dapat diatasi dengan fitur analytics dari Prezi. Aplikasi tersebut menyediakan analisis real-time yang mampu memberikan umpan balik kepada bisnis. Hasil analisisnya juga bisa menempatkan organisasi pada posisi yang

lebih baik untuk menentukan topik dan bagian dari presentasi yang sesuai dengan kebutuhan audiens mereka. Umpan balik dari analisis ini dapat bermanfaat bagi usaha kecil dan membantu mereka untuk menyempurnakan penyampaian presentasi.

4). Audio Narration

Presentasi dalam aplikasi Prezi dapat disimpan dan diakses dari cloud. Menyaksikan presentasi online bisa menjadi pengalaman yang lebih menarik jika ada narasi audio untuk membantu kita memahaminya. Hal ini sangat mudah untuk dilakukan di dalam Prezi. Bahkan, banyak perusahaan besar yang sudah menggunakan fitur ini untuk keperluan pelatihan, pengarahan kesehatan dan keselamatan, dan berbagai acara kantor lainnya

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pre-eksperimen dengan desain "*One Group Pretest-Posttest Design*". Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara Malaysia, sejumlah 8 orang (4 orang laki-laki dan 4 orang perempuan). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan tes tingkat pengetahuan operasional komputer (Pardede & Napitupulu, 2016). Dalam penelitian ini, analisa dan uji data menggunakan bantuan dari software SPSS versi 25.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prezi adalah media berbasis komputer, menurut pendapat(Harjanto et al., 2021) *Prezi* merupakan *software* presentasi sebagai sarana untuk mengeksplorasi berbagai ide pada kanvas virtual, *software* ini memiliki fitur unggulan yaitu menggunakan *Zooming User Interface*(ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi(Puri Mlinda Roza., 2024).

1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk

mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, jadi nantinya dalam statistik parametrik distribusi data yang muncul merupakan suatu keharusan yang menjadi syarat

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	Percen	N	Percen	N	Percen	N
Prettest	100.0 %	8	0 %	0	100.0 %	8
Posttest	100.0 %	8	0 %	0	100.0 %	8

mutlak.

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui bahwa dari sampel yaitu N berjumlah 8 siswa dari hasil uji normalitas tersebut diketahui nilai valid dari total keseluruhan adalah 100% dan tidak terdapat missing dari data yang telah dihitung menggunakan SPSS tersebut, yang kemudian ditotalkan dari keseluruhan tanpa adanya missing maka hasil dari uji normalitas ini, data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.610	1	14	.448

Berdasarkan dari tabel di atas test homogenitas dari kedua data ini yang dilihat dari ketentuan yang sudah dijelaskan diatas ketika nilai $Sig. > 0,05$ maka data diatas menunjukkan bahwa mendapatkan nilai $Sig.$ sebesar 0,448 lebih besar daripada 0,05, maka data tersebut jelas berada pada data yang homogen.

C. Uji hipotesis

Uji hipotesis adalah proses yang dilakukan untuk mengambil keputusan berdasarkan dua hipotesis yang bersaing, dua hipotesis dirumuskan sedemikian rupa sehingga masing-masing hipotesis merupakan negasi dari hipotesis lainnya, dengan kata lain, membentuk hipotesis berarti hipotesis yang satu selalu benar dan hipotesis yang lain selalu salah(Lolang,

2014).

a. Uji Paired Sample Test

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS diatas, diperoleh nilai $Sig. 0,001$ yang menandakan ada hubungan antara pretest dan posttest yang telah dilakukan, bahkan nilai $Sig. (2-tailed)$ atau hasil nilai dari paired samples Test sebesar 0,000 yang kita ketahui apabila taraf signifikansi di bawah 0,05; maka dinyatakan ada pengaruh perlakuan uji terhadap hasil uji pretest dan posttest. Dikarenakan 0,000 dibawah 0,050, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

	Paired Differences						t	d f	Sig. (2-tailed)		
	Mea	Std. Devi	Std. Erro	95% Confidence Interval Of The Difference							
				Mea	n	Lo	Uppe				
Pair 1	-	10.6	3.77	-	-	-	-	7	.000		
Pret test	50.0	9045	964	58.	41.06	13.					
-	0			937	256	22					
Post test				44		9					

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan, analisa terhadap data pre-tes dan post-test mengenai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Prezi*, dapat dikatakan bahwa dengan adanya penerapan media *Prezi* dalam proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara Kuala Lumpur Malaysia, memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik sebelum diberikan treatmen atau perlakuan, nilai hasil belajar masih rendah, namun setelah diberikannya treatmen atau persentase berupa media pembelajaran berbentuk *Prezi*, kemampuan hasil belajar peserta didik meningkat, peneliti telah mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, yaitu kurangnya inovasi dan dukungan berbasis

aplikasi terhadap proses belajar siswa di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran, hal ini juga dibuktikan dengan hasil pretest siswa kelas VI yang rata-rata nilai tes pembelajaran *TIK* sebesar 38,75, dan rata-rata prestasi belajar siswa pada keterampilan belajar *TIK* masih kurang. Dari hasil posttest yang dilakukan diperoleh rata-rata nilai sebesar 88,75, yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dari data yang dihitung dengan menggunakan SPSS versi 25 dapat disimpulkan bahwa kinerja siswa meningkat setelah diperkenalkannya media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*, hal ini juga dapat dilihat dengan melihat perbedaan mean yang diperoleh yaitu selisih nilai mean pretest dan posttest pada bentuk tabel di atas (50 jika bilangan N adalah 8). Dari uji normalitas di atas diperoleh nilai pretest sebesar 0,792 dan nilai posttest sebesar 0,067 juga berdistribusi normal karena lebih besar dari nilai yang disyaratkan yaitu 0,05. Selanjutnya periksa nilai *Sig.*, apabila uji homogenitas lebih besar dari 0,05 dan nilainya 0,448 maka data bersifat homogen, Kemudian jika dilihat dari hasil uji paired sample test diperoleh nilai *t'* sebesar 0,000 yang kurang dari 0,05. Jika nilai *t'* kurang dari 0,05 maka *H₀* ditolak dan *H_a* diterima, maka penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* akan meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran *TIK* Kelas VI di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, Selangor, Malaysia.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang cukup signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media presentasi *Prezi*, menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media presentasi *Prezi*. pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* akan meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran *TIK* Kelas VI di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, Selangor, Malaysia.

Daftar Pustaka

- Aliyah, A., Qomaruzzaman, B., & Yuliaty Zaqiah, Q. (2023). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1899–1904. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6223>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (t.t.). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Wahab Lestari Yustira Andi, . dkk. (2022). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PERKEMBANGAN ERA DIGITAL 5.0*. <http://wbs-indonesia.com/>
- Aulia Sari, L., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. 11*.
- Dewi, L., & Ratih, A. (2021). *KEMAJUAN KUALITAS PENDIDIKAN INDONESIA*. <https://www.researchgate.net/publication/352555275>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fauziyati Rif'atul Wiwin, M. (2024). *Pengembangan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang Efektif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 2, 12–27.
- Febriani, D. A., Suhartini, R., Yuniati, M., & Mayasari, P. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Tekstil di SMK Negeri 1 Jabon*. 8.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Harjanto, A., Wisnu, P. K., & Elvadolla STKIP PGRI Bandar Lampung, C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Prezi Di Sekolah Dasar*. 6(1), 1094–1102.

- I Wayan Sugama, Gusti Ayu Agung Trisna Prameswari, & Dewa Ayu Dwita Respasti. (2024). Penggunaan Media Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Peserta Didik SMKN 2 Denpasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(1), 243–254. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.316>
- Indriani, Y. (2024). E-ISSN: xxxx-xxxx Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Ipas Kelas IV SD (Vol. 1, Nomor 1).
- Juliya Mira, H. T. Y. (2021). ANALISIS PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *ANALISIS PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*, XII, 1–15.
- Permadi Eko. (2016). *PENGESAHAN TESIS MANAJEMEN STRATEGIK DALAM PENGEMBANGAN*.
- Koesnadar, A. (2020). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SESUAI KURIKULUM 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61>
- Linda, R. (2018). THE EFFECT OF PREZY AND EXE-LEARNING MEDIA ON CHEMICAL LEARNING RESULTS. *EDUSAINS*, 10(1). <https://doi.org/10.15408/es.v10i1.7204>
- Lolang, E. (2014). *HIPOTESIS NOL DAN HIPOTESIS ALTERNATIF* (Vol. 3).
- Yaumi Muhammad. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.
- Mulyadi, R., Fatiurohman, N., Nulhakim, L., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya Jakarta, I. J., Serang, K., & Banten, P. (2023a). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12563](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12563)
- Mulyadi, R., Fatiurohman, N., & Nulhakim, L. (2023b). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12563](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12563)
- Mustari, M. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN*.
- Ningsih, A. G., Nursaid, N., Hafrison, M., Indriyani, V., & Kurniawan, K. (2023). Training on Using Prezi as an Innovative Learning Media. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 608–615. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i3.13456>
- Noor Ritonga, M. M., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. Dalam *Ainara Journal* (Vol. 4, Nomor 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Nugroho Susanto Putro, A., Muhammad Wajdi, M., Siyono, Mp., Aditya Noor Cahya Perdana, Mp., Saptono, M., Diana Yanni Ariswati Fallo, Mp., Anis Umi Khoirotunnisa, M., KMAyT Wiwin Agustina Ningtyas Ferdinand Salomo Leuwol, Mp., Simon Batu Pationa, Mp., Rosalia Arum Kumalasanti, S., Hery Setiyatna, M., & Editor, Mp. (2023). *Revolusi Belajar Di Era Digital*.
- Nuraeni, N., Yulia Hayuningtyas, R., Ispandi, & Astuti, P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi PREZI Presentasi Berbasis Internet pada Yayasan Dharma Kasih Jakarta Timur. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.25008/abdifomatika.v2i1.152>
- Pardede, K., & Napitupulu, E. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA SMA NEGERI 1 SUNGGAL. Dalam *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 3, Nomor 1).
- Puri Melinda Roza. (2024). *TEKNIK MEMBACA SQ3R BERBANTUAN MEDIA PREZI TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PAI KELAS V (Skripsi)*.
- Rohani, O. ;, S Ag, & Pd, M. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Saputri, O. W., & Rofiki, I. (2024). *IMPLEMENTASI MODEL LEARNING CYCLE 7E BERBANTUAN MEDIA PREZI DALAM PEMBELAJARAN*

- BERDIFERENSIASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR.*
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
Siregar Zakaria, & Marpaung Bilardo Topan. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST JOURNAL*, 3(1), 61–69.
- Tarbawi, J., Jurnal, :, Pendidikan, I., Yanty, E., Nasution, P., Nur, D., & Siregar, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(02), 205–221.
- Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>