

Received: 6 Agustus 2023 | Revised: 10 September 2023 | Accepted: 25 September 2023

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Piska Ayu Andira^{1*}, Edi Ansyah², Khosi'in³¹²³UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

*Email korespondensi: andirapa94@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop a Prezi-based audio-visual learning media that is valid, practical, and effective in increasing students' learning interest. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model and continued with effectiveness testing through a nonequivalent control group quasi-experiment. The simulated sample comprised 64 junior high school students (32 experimental and 32 control students). Instruments included expert validation sheets, a Likert-scale learning-interest questionnaire, implementation observation sheets, and students' response questionnaires. Data were analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, independent-samples t-test, N-gain, and Cohen's d effect size. Results indicated that the developed media was highly feasible (mean validation = 90.1%) and practical (implementation = 91.3%). There was no significant pretest difference ($p = 0.840$), but a significant posttest difference emerged ($t = 4.704$; $p < 0.001$). Learning-interest scores in the experimental class increased from 70.58 to 88.32, while the control class improved from 70.17 to 77.01. The experimental group's N-gain (0.336) outperformed the control group (0.127), with a large effect size ($d = 1.176$). These findings suggest that Prezi-based audio-visual media can meaningfully improve students' learning interest when designed using multimedia principles and interactive pedagogy.

Keywords: audio-visual media, Prezi, learning interest, ADDIE, quasi-experiment

I. PENDAHULUAN

Transformasi pembelajaran abad ke-21 menuntut guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengelola pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan memotivasi siswa. Pada praktik di sekolah, minat belajar masih menjadi persoalan karena pembelajaran cenderung berpusat pada ceramah dan presentasi satu arah. Minat belajar berperan sebagai pendorong internal yang menentukan intensitas perhatian, ketekunan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Hidi & Renninger, 2006). Ketika minat rendah, siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan hasil belajar tidak optimal.

Penggunaan media audio visual merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan ketertarikan siswa. Dalam kerangka teori pembelajaran multimedia, siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, dan narasi yang saling melengkapi (Mayer, 2009). Prinsip ini sejalan dengan teori dual coding yang menekankan

bahwa informasi verbal dan visual diproses melalui saluran berbeda sehingga memperkuat retensi dan pemahaman (Paivio, 1986).

Prezi adalah platform presentasi berbasis zooming user interface (ZUI) yang memungkinkan guru menyajikan materi secara nonlinier, dinamis, dan kontekstual. Berbeda dari slide linier konvensional, Prezi memberi peluang pengaturan alur visual yang menekankan keterhubungan konsep. Studi komparatif menunjukkan bahwa penggunaan Prezi dapat meningkatkan performa belajar dibandingkan presentasi konvensional pada konteks tertentu (Chou et al., 2015). Hasil lain menunjukkan bahwa presentasi berbasis Prezi dapat menurunkan beban kognitif dan memperkuat pembelajaran konseptual (Akgün et al., 2016).

Di konteks Indonesia, pengembangan media Prezi dalam pembelajaran IPA juga dilaporkan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses belajar (Hartini et al., 2017). Namun, sebagian besar kajian masih berfokus pada hasil belajar kognitif, sedangkan dimensi afektif khususnya minat belajar belum banyak dieksplorasi secara mendalam melalui desain pengembangan yang terintegrasi dengan uji efektivitas kuasi-eksperimental.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Prezi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian mengintegrasikan model ADDIE dan uji efektivitas melalui perbandingan kelas eksperimen dan kontrol. Kontribusi penelitian terletak pada: (1) produk media yang tervalidasi; (2) bukti empiris peningkatan minat belajar; dan (3) model implementasi yang dapat direplikasi pada pembelajaran IPA di sekolah menengah.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) model ADDIE: analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Branch, 2009). Untuk menguji dampak produk terhadap minat belajar, penelitian dilanjutkan dengan desain kuasi-eksperimen nonequivalent control group (Creswell & Creswell, 2018).

Subjek pada uji efektivitas adalah 64 siswa kelas VIII SMP yang dibagi ke dalam kelas eksperimen ($n=32$) dan kelas kontrol ($n=32$). Kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbasis Prezi, sedangkan kelas kontrol menggunakan presentasi konvensional yang biasa dipakai guru. Artikel ini menggunakan data simulasi analitis yang disusun berdasarkan parameter realistis kelas menengah pertama dan pola efek pada penelitian sejenis, sehingga alur analisis statistik dapat direplikasi.

Instrumen penelitian terdiri atas: (1) lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; (2) angket minat belajar 25 butir skala Likert 1–5 dengan indikator perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan; (3) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran; serta (4) angket respons siswa. Reliabilitas internal angket minat belajar pada uji coba instrumen menunjukkan koefisien Cronbach's alpha sebesar 0,892 (kategori tinggi).

Prosedur analisis data meliputi: statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene, uji t independen untuk membandingkan rerata kelas, N-gain untuk melihat peningkatan, dan Cohen’s d untuk mengukur kekuatan efek. Kriteria N-gain mengacu pada Hake (1998): tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

Rumus N-gain yang digunakan adalah $g = (\text{Skor_post} - \text{Skor_pre}) / (\text{Skor_maks} - \text{Skor_pre})$. Dalam studi ini skor maksimum angket adalah 125.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan Media

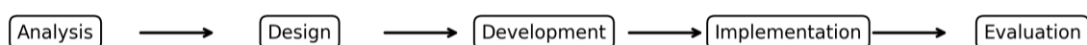
Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang ringkas, visual, dan mudah diakses melalui gawai. Pada tahap desain, konten disusun berdasarkan capaian pembelajaran IPA dan dipetakan dalam alur zoom Prezi agar hubungan antar konsep terlihat jelas. Tahap pengembangan menghasilkan media dengan komponen: pembuka audio-visual, peta konsep interaktif, video kontekstual, kuis formatif, dan refleksi akhir.

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, interaktivitas, dan kebahasaan. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media pembelajaran audio visual berbasis Prezi

Aspek	Skor (%)	Kategori	Catatan Revisi
Kelayakan isi materi	91,5	Sangat layak	Contoh kontekstual diperbanyak
Desain visual	89,7	Sangat layak	Kontras teks diperjelas
Interaktivitas audio visual	90,8	Sangat layak	Navigasi dibuat lebih konsisten
Kebahasaan	88,4	Layak	Perbaikan ejaan minor
Rata-rata	90,1	Sangat layak	-

Selain layak, media menunjukkan kepraktisan yang tinggi. Keterlaksanaan pembelajaran pada tiga pertemuan berturut-turut adalah 89,6%; 91,8%; dan 92,5% (rerata 91,3%). Respons siswa terhadap media juga positif (rerata 87,9%), terutama pada aspek kemudahan memahami alur materi dan ketertarikan visual.



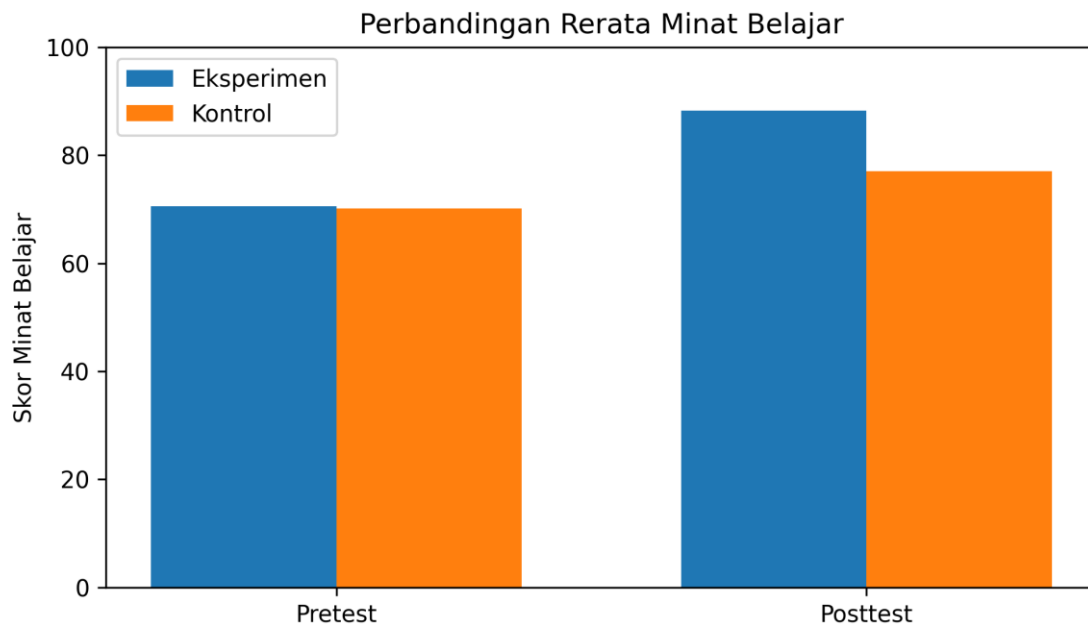
Gambar 1. Alur pengembangan media menggunakan model ADDIE

3.2 Efektivitas Media terhadap Minat Belajar

Data pretest dan posttest minat belajar menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kondisi awal yang setara. Setelah perlakuan, kelas eksperimen memperlihatkan kenaikan yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik deskriptif minat belajar siswa

Kelompok	n	Pretest (M $\pm$ SD)	Posttest (M $\pm$ SD)	N-gain (M $\pm$ SD)	Kategori N-gain
Eksperimen	32	70,58 $\pm$ 8,42	88,32 $\pm$ 10,28	0,336 $\pm$ 0,113	Sedang
Kontrol	32	70,17 $\pm$ 7,80	77,01 $\pm$ 8,89	0,127 $\pm$ 0,091	Rendah



Gambar 2. Perbandingan rerata minat belajar (pretest-posttest)

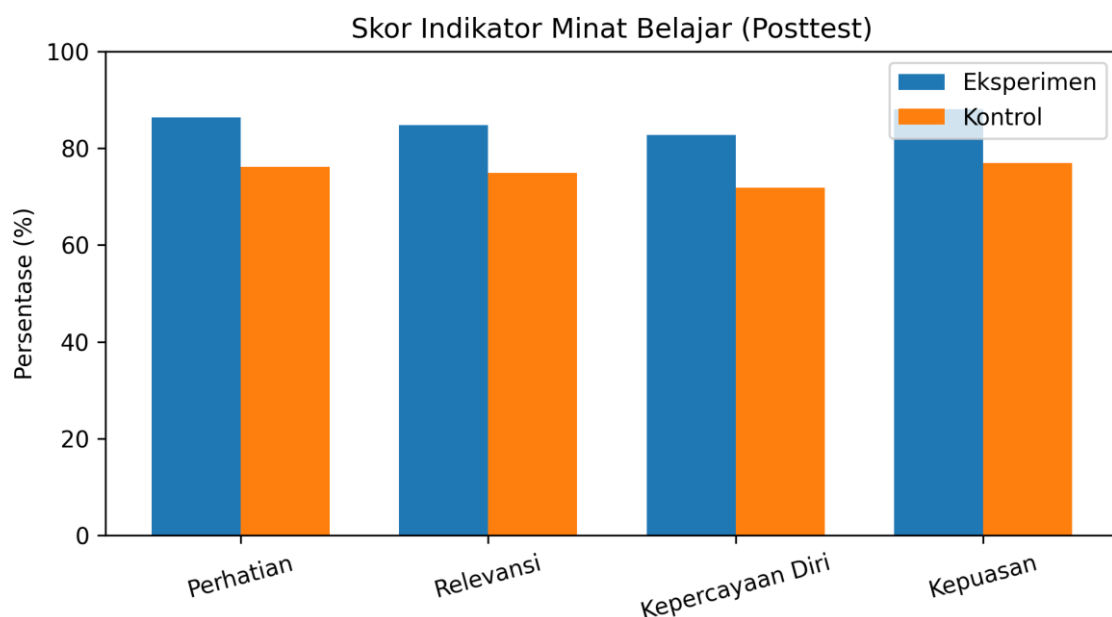
Uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal ($p > 0,05$) dan homogen ($p > 0,05$). Selanjutnya, uji t independen dilakukan untuk membandingkan rerata antar kelas (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil uji hipotesis minat belajar

Perbandingan	t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan	Interpretasi
Pretest Eksperimen vs Kontrol	0,203	62	0,840	H0 diterima	Tidak berbeda signifikan

Posttest Eksperimen vs Kontrol	4,704	62	<0,001	H0 ditolak	Berbeda signifikan
N-gain Eksperimen vs Kontrol	8,151	62	<0,001	H0 ditolak	Peningkatan berbeda signifikan

Nilai effect size Cohen's d pada posttest sebesar 1.176, termasuk kategori besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis Prezi memberi dampak kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa.



Gambar 3. Skor indikator minat belajar pada posttest

3.3 Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa desain media yang menggabungkan teks singkat, visual kontekstual, audio, dan navigasi nonlinier mampu memicu perhatian siswa. Hal ini konsisten dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya pengelolaan beban kognitif melalui integrasi kanal visual-verbal (Mayer, 2009). Ketika materi disajikan secara bertahap dan terstruktur, siswa lebih mudah membangun representasi mental yang koheren.

Skor minat belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen juga menguatkan model perkembangan minat bahwa minat situasional dapat dipicu melalui pengalaman belajar yang relevan dan menantang (Hidi & Renninger, 2006). Pada studi ini, fitur zoom, peta konsep, dan video singkat membuat siswa merasa pembelajaran lebih dekat dengan konteks nyata, sehingga perhatian dan kepuasan meningkat.

Hasil ini sejalan dengan temuan Chou et al. (2015) yang menunjukkan variasi alat presentasi memengaruhi performa belajar, serta Akgün et al. (2016) yang melaporkan keunggulan Prezi pada aspek pembelajaran konseptual dibanding format slide konvensional. Di Indonesia, Hartini et al. (2017) juga melaporkan bahwa media Prezi yang dikembangkan memiliki validitas dan efektivitas yang baik dalam konteks pembelajaran IPA.

Dari sisi implementasi, kepraktisan yang tinggi menunjukkan media relatif mudah diadopsi guru. Namun, kualitas dampak tetap ditentukan oleh desain pedagogis, bukan semata-mata aplikasi. Guru perlu menghindari animasi berlebihan, menjaga koherensi isi, dan menautkan visual dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Prezi tidak berhenti pada aspek estetika, tetapi benar-benar berfungsi sebagai alat penguat keterlibatan belajar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Pertama, data yang digunakan pada artikel ini merupakan simulasi analitis sehingga perlu diuji kembali menggunakan data lapangan riil. Kedua, variabel dependen difokuskan pada minat belajar; penelitian lanjutan dapat menambahkan hasil belajar kognitif, retensi, atau kemampuan berpikir kritis. Meski demikian, rancangan penelitian, instrumen, dan prosedur analisis pada artikel ini dapat langsung direplikasi untuk pengambilan data nyata di sekolah.

IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran audio visual berbasis Prezi yang dikembangkan melalui model ADDIE tergolong sangat layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPA. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan pada kelas yang menggunakan media Prezi dibanding kelas kontrol, dengan ukuran efek besar. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan keterlibatan afektif siswa di kelas. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan data lapangan multi-sekolah dan periode intervensi lebih panjang agar generalisasi temuan semakin kuat.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Akgün, Ö. E., Babur, A., & Albayrak, E. (2016). Effects of lectures with PowerPoint or Prezi presentations on cognitive load, recall, and conceptual learning. *International Online Journal of Educational Sciences*, 8(3), 1–11. <https://doi.org/10.15345/iojes.2016.03.001>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Chou, P.-N., Chang, C.-C., & Lu, P.-F. (2015). Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance. *Computers & Education*, 91, 73–82. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.020>

- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online Prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33–40. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.82.1.33>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.