

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Magnet: Studi Kasus Kelas V SDN 3 Padasuka

Septian Nur Sumantri ^{1*}, Cucu Atikah ²

^{1,2} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: bezita.gogeta@gmail.com, cucuatikah@untirta.ac.id

Abstract / Abstrak

This study examines the effect of the interactive presentation medium Prezi on the learning motivation and learning outcomes of fifth-grade students studying the concept of magnets at SDN 3 Padasuka. Using a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design, the study involved five students who completed the full instructional sequence, making this a small-scale pilot study. A learning-outcome test was administered before and after five sessions of Prezi-based instruction.

Results showed the average pre-test score rose from 59.45 to an average post-test score of 85.85, yielding an N-Gain of 0.65 (moderate category). These findings suggest that Prezi's dynamic zooming visualization helped students grasp the abstract concept of magnetism more concretely and increased their engagement. Given the limited sample size, the results should be read as preliminary evidence requiring confirmation in larger-scale studies.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif *Prezi* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada konsep Magnet di kelas V SDN 3 Padasuka. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen One-Group Pretest-Posttest terhadap lima siswa yang mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran, sehingga penelitian ini bersifat studi rintisan berskala kecil.

Instrumen berupa tes hasil belajar diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Prezi* selama lima kali pertemuan. Hasil menunjukkan rata-rata skor pre-test sebesar 59,45 meningkat menjadi 85,85 pada *post-test*, dengan nilai *N-Gain* 0,65 (kategori sedang). Temuan ini mengindikasikan bahwa visualisasi dinamis pada *Prezi* membantu siswa memahami konsep abstrak magnet secara lebih konkret. Karena ukuran sampel terbatas, hasil ini perlu dimaknai sebagai indikasi awal yang memerlukan pengujian lanjutan pada kelompok yang lebih besar.

Keywords:

*Prezi
Learning
Media,
Learning
Motivation,
Science
Learning
Outcomes,
Magnet
Concept*

Media
Pembelajaran
Prezi, Motivasi
Belajar, Hasil
Belajar IPA,
Konsep Magnet

DOI:

<https://doi.org/10.53611/4enpwq18>

Article Info

Received: April 16, 2026

Accepted: August 18, 2026

Published: September 15, 2026

Copyright © 2026 The Author(s). Published by Suwaib Amiruddin Foundation, Indonesia.

This is an Open Access article under the CC BY 4.0 license

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pendidik menyampaikan materi ajar di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Di Indonesia, penguasaan konsep IPA oleh siswa sekolah dasar masih menjadi perhatian, karena banyak materi IPA bersifat abstrak sehingga sulit dipahami hanya melalui metode ceramah (Dharma et al., 2022). Media pembelajaran berperan penting untuk menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret siswa, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar (Jahiri et al., 2023; Banjarnahor et al., 2024).

Berbagai riset menunjukkan bahwa media berbasis multimedia interaktif, seperti animasi, video pembelajaran, dan aplikasi presentasi digital, secara konsisten terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dibandingkan metode konvensional (Oktafiani et al., 2020; Asih & Atikah, 2023; Putri et al., 2023; Widiyasanti & Ayriza, 2018; Pramesti et al., 2023). Di antara media presentasi digital, *Prezi* menawarkan karakteristik yang berbeda dari *PowerPoint* maupun *Google Slides*, yaitu konsep *zooming presentation* yang menampilkan seluruh alur materi dalam satu kanvas besar dan saling terhubung, sehingga siswa dapat melihat keterkaitan antarkonsep secara lebih utuh dibandingkan tampilan bertingkat (*slide-by-slide*) pada media presentasi konvensional.

Penelitian terdahulu telah mengonfirmasi manfaat *Prezi* pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Azhari dan Gustiana (2023) melaporkan peningkatan motivasi belajar siswa MTs pada mata pelajaran TIK setelah penerapan *Prezi*, sementara Hawra dkk. (2022) menemukan korelasi kuat antara penggunaan *Prezi* dan minat belajar siswa SMA pada pembelajaran sejarah. Media interaktif berbasis multimedia juga terbukti efektif pada jenjang pendidikan vokasi (Yusuf et al., 2024).

Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang menengah dan mata pelajaran sosial-humaniora, sedangkan penerapannya pada pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar khususnya pada konsep abstrak seperti Magnet, masih jarang dikaji.

Kesenjangan penelitian (*research gap*) ini menjadi dasar penting penelitian, mengingat karakteristik siswa sekolah dasar dalam memahami konsep abstrak berbeda dari siswa jenjang menengah, sehingga efektivitas *Prezi* perlu diuji ulang pada konteks tersebut. Di SDN 3 Padasuka sendiri, pembelajaran materi Magnet di kelas V selama ini masih mengandalkan metode ceramah dan media gambar cetak tanpa memanfaatkan visualisasi dinamis. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan *Prezi* secara spesifik pada konsep Magnet di kelas V sekolah dasar, disertai pengukuran capaian belajar melalui desain *pretest-posttest* dan perhitungan *N-Gain*, yang belum banyak dilaporkan pada literatur *Prezi* tingkat sekolah dasar.

Secara teoretis, keunggulan media seperti *Prezi* dalam mendukung pemahaman konsep dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021, 2024), yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi verbal dan visual melalui dua saluran kognitif yang bekerja secara terbatas namun saling melengkapi, sehingga penyajian materi dalam bentuk visual dinamis dan teks yang saling terintegrasi berpotensi mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman dibandingkan penyajian teks semata.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif *Prezi* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada konsep Magnet di kelas V SDN 3 Padasuka, sekaligus

menjadi studi rintisan yang dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan berskala lebih besar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pra-eksperimen (*Pre-Experimental Design*) tipe One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain yang mengukur capaian belajar satu kelompok subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa kelompok pembanding (kelompok kontrol). Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Padasuka pada siswa kelas V yang mendapatkan materi konsep Magnet menggunakan media *Prezi*. Subjek penelitian merupakan lima siswa yang mengikuti secara penuh seluruh rangkaian lima kali pertemuan pembelajaran; dengan demikian, penelitian ini bersifat studi rintisan (*pilot study*) berskala kecil, dan hasilnya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi pada populasi siswa kelas V secara luas tanpa pengujian lanjutan pada sampel yang lebih besar.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap konsep bentuk, sifat, dan pemanfaatan magnet, disusun berdasarkan kisi-kisi materi yang diajarkan dan ditelaah oleh guru kelas sebagai bentuk validitas isi (*content validity*). Mengingat jumlah subjek penelitian yang sangat kecil, uji validitas dan reliabilitas secara statistik (misalnya korelasi butir atau *Cronbach's Alpha*) tidak dapat dilakukan secara bermakna, sehingga penjaminan mutu instrumen pada penelitian ini terbatas pada telaah guru, dan hal ini menjadi salah satu keterbatasan metodologis penelitian. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pre-test*, dilanjutkan pembelajaran konsep Magnet menggunakan media *Prezi* selama lima kali pertemuan, kemudian diakhiri dengan pemberian *post-test* menggunakan instrumen yang setara

(Oktafiani et al., 2020; Inda et al., 2024; Utami et al., 2024). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif deskriptif terhadap skor *pre-test* dan *post-test*, dilanjutkan dengan penghitungan indeks *N-Gain* untuk mengetahui besaran peningkatan hasil belajar setelah penerapan media *Prezi* pada materi konsep Magnet terhadap siswa kelas V SDN 3 Padasuka. Desain *one-group pretest-posttest* dipilih karena penelitian ini bersifat eksploratif pada konteks pembelajaran nyata di satu kelompok kecil, sehingga tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol; keterbatasan validitas internal dari desain ini dibahas lebih lanjut pada bagian Keterbatasan Penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disusun berdasarkan data yang diperoleh selama kegiatan

No.	Nama Responden	Nilai pre test	Nilai post test
1.	Azzira	63	90
2.	Banu	60	80
3.	Dika	63	86
4.	Emilda Azzahra	66	93
5.	Eki	60	86

pembelajaran konsep Magnet menggunakan media *Prezi* terhadap lima siswa kelas V SDN 3 Padasuka. Kegiatan berlangsung selama lima kali pertemuan; pada tiap pertemuan peneliti menyampaikan materi melalui tayangan *Prezi* yang dilengkapi animasi dan visual pendukung. Materi yang disampaikan meliputi bentuk-bentuk magnet, sifat-sifat magnet, cara pembuatan magnet, serta contoh pemanfaatan magnet dalam kehidupan sehari-hari, dilanjutkan dengan penguatan butir-butir informasi penting terkait materi tersebut. Tabel 1 menyajikan skor *pre-test* dan *post-test* kelima siswa.

4.1 Tampilan awal media *prezi*

Gambar 1. Tampilan awal merupakan bagian dari proses untuk mengakses slide-slide materi, yang menampilkan judul materi dan nama sekolah dan kelas disertai dengan animasi pada awal membuka media *prezi*



Gambar 1. Tampilan awal media *prezi*

4.1 Tampilan materi *Prezi*

Gambar 2. Menunjukkan penjelasan tentang bentuk bentuk magnet batang, silinder, cincin, jarum, tapal kuda serta kekuatan tiap magnet dan disertakan gambar ber animasi. Tampilan ini mencakup empat bab utama tentang konsep magnet.



Gambar 2. Tampilan Materi

4.3 Perhitungan *N-Gain*

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti memberikan instrumen tes berisi butir soal *Pre-Test* dan *Post-Test* kepada siswa sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Prezi* berpengaruh terhadap hasil belajar konsep Magnet.

Tabel 1. Nilai Skor *Pre Test* dan *Post Test*

Rumus *N-Gain*

$$N\text{-gain} = (\text{Posttest-Pretest}) / (100 - \text{Pretest})$$

Hasil *N-Gain* dihitung secara manual berdasarkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* seluruh siswa.

Dari data diperoleh :

$$\text{Rata - rata pretest} = 59,45$$

$$\text{Rata - rata Posttest} = 85,85$$

Maka :

$$N\text{-gain} = (85,85 - 59,45) / (100 - 59,45)$$

$$N\text{-gain} = 26,4 / 40,55$$

$$= 0,65 \text{ (kategori sedang)}$$

Tabel 2. Kategori nilai

No.	Kategori	Nilai rata - rata
1.	Tinggi	> 0,7
2.	Sedang	0,3 – 0,7
3.	Rendah	< 0,3

Nilai *N-Gain* sebesar 0,65 menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang, yaitu tidak rendah namun belum mencapai kategori tinggi. Temuan ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2024), yang menjelaskan bahwa visualisasi dinamis pada *Prezi* melalui pergerakan, perbesaran, dan keterhubungan antarbagian materi dalam satu kanvas membantu siswa mengintegrasikan informasi verbal dan visual pada dua saluran kognitif yang berbeda, sehingga konsep magnet yang bersifat abstrak dapat diproses dan disimpan dalam struktur pengetahuan siswa secara lebih bermakna dibandingkan penyajian teks atau gambar statis semata. Hasil ini juga sejalan dengan temuan Azhari dan Gustiana (2023) serta Hawra dkk. (2022) yang melaporkan peningkatan motivasi dan minat belajar siswa setelah penggunaan *Prezi*, meskipun pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda. Peningkatan skor pada penelitian ini juga sejalan dengan pola yang dilaporkan pada penelitian media interaktif lain di jenjang sekolah dasar, seperti penggunaan video animasi (Widiyasanti & Ayriza, 2018) dan media interaktif Nearpod (Pramesti et al.,

2023), yang sama-sama menunjukkan bahwa visualisasi dinamis lebih efektif menumbuhkan keterlibatan siswa dibandingkan media statis.

Beberapa keterbatasan perlu dikemukakan secara jujur. Pertama, jumlah subjek penelitian yang hanya lima siswa membuat hasil ini bersifat indikatif dan belum dapat digeneralisasikan pada populasi siswa kelas V secara luas. Kedua, desain *One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol tidak dapat memastikan bahwa peningkatan skor semata-mata disebabkan oleh penggunaan *Prezi*, karena faktor lain seperti pengulangan tes (*testing effect*) atau kematangan belajar siswa turut mungkin berkontribusi. Ketiga, uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan secara kualitatif melalui telaah guru, bukan melalui uji statistik, karena keterbatasan jumlah subjek. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan desain kelompok kontrol sangat disarankan untuk memperkuat validitas temuan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada lima siswa kelas V SDN 3 Padasuka, penggunaan media *Prezi* menunjukkan indikasi dampak positif terhadap pembelajaran materi Magnet. *Prezi* membantu menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan animasi interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Analisis skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan rata-rata dari 59,45 menjadi 85,85, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,65 (kategori sedang), menandakan bahwa media *Prezi* berpotensi cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep ini. Mengingat keterbatasan jumlah subjek dan tidak adanya kelompok kontrol, kesimpulan ini bersifat awal dan perlu dikonfirmasi melalui penelitian lanjutan dengan

sampel yang lebih besar serta desain eksperimen yang lebih kuat. Berdasarkan temuan tersebut, diperoleh saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru: Dianjurkan agar guru lebih sering memanfaatkan media *Prezi* dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang bersifat abstrak, sehingga pemahaman siswa dapat meningkat secara optimal.
2. Untuk Sekolah: Pihak sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet dan perangkat komputer agar penggunaan media digital seperti *Prezi* dapat berjalan lebih maksimal.
3. Untuk Siswa: Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran berbasis teknologi untuk memperkuat penafsiran serta menumbuhkan keterampilan berpikir tanggap dan kreatif.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian lanjutan disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar disertai kelompok kontrol (misalnya desain kuasi-eksperimen), agar temuan mengenai efektivitas *Prezi* pada konsep Magnet maupun materi IPA lain di sekolah dasar dapat digeneralisasikan secara lebih meyakinkan.

Referensi

- Asih, L. K., & Atikah, C. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386-400.
- Azhari, Y. W., & Gustiana, E. (2023). Penerapan media pembelajaran *Prezi* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di MTs Negeri 6 Kuningan. *ICT Learning: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(2), 1-9.

- <https://doi.org/10.33222/ictlearning.v7i2.3607>
- Banjarnahor, M., Sipahutar, Nababan, E. S., Manalu, T., & Tobing, A. L. (2024). Pengaruh perkembangan teknologi terhadap metode mengajar pendidik di SMK Negeri 1 Sipoholon. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 161-167.
<https://doi.org/10.58540/pijar.v2i2.532>
- Dharma, I. M. A., Wahyuni, L. T. S., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Faktor penyebab dan alternatif solusi rendahnya kemampuan reasoning siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 554-562.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54954>
- Hawra, D., Sopyan, M., & Marfuah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran Prezi terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI MIA SMA Negeri 2 Tenggara. *Langgong: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(2), 70-86.
<https://doi.org/10.30872/langgong.v1i2.1641>
- Inda, D., Nulhakim, L., & Vitasari, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran tutor sebaya berbantuan media Wordwall terhadap motivasi belajar. 6(2), 518-524.
- Jahiri, M., Diana Yusuf, I. I., & Henderi. (2023). Penerapan e-learning sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi Android menggunakan metode Research and Development. *Technomedia Journal*, 8(2SP), 261-275.
<https://doi.org/10.33050/tmj.v8i2sp.2096>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), Article 8.
<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media interaktif Nearpod guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379-385.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Putri, D. M., Nulhakim, L., & Resti, V. D. A. (2023). Pengembangan Macromedia Flash 8 pada tema pertumbuhan si hijau untuk menumbuhkan berpikir kreatif siswa. *Cakrawala Pedagogik*, 7(2), 350-361.
- Utami, O. P., Oktavianti, I., & Ardianti, S. D. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS kelas IV SD melalui model pembelajaran Numbered Heads Together dengan media kipas. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 739-746.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7159>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1-

16.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>

Yusuf, I. I. D., Jahiri, M., Henderi, H., & Ladjamudin, A.-B. Bin. (2024). Design and development of interactive media in vocational high schools using the Multimedia Development Life Cycle method based on Android. *JINAV: Journal of Information and Visualization*, 5(1), 134-145.
<https://doi.org/10.35877/454ri.jinav2883>