



## **Meta-Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi***

**Laila Sagita Amalia<sup>1</sup>, Ardi<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Padang

e-mail: [lailasgtamalia@gmail.com](mailto:lailasgtamalia@gmail.com)<sup>1</sup>, [ardibio@fmipa.unp.ac.id](mailto:ardibio@fmipa.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi memberikan pengaruh yang besar di bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan munculnya inovasi baru berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan IPTEK. Salah satu media pembelajaran terintegrasi teknologi yang dapat digunakan dalam memudahkan proses pembelajaran adalah *prezi*. *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi dan juga sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* dapat menampilkan media visual, audio, dan animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah meta-analisis yaitu dengan mengumpulkan artikel sejenis dari berbagai jurnal nasional melalui internet. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 artikel terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi*. Hasil penelitian diperoleh rata-rata tingkat validitas yaitu 89,41 dengan kategori valid dan rata-rata tingkat praktikalitas yaitu 86,28 dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Meta-Analisis, Media Pembelajaran, Prezi.*

### **Abstract**

The development of science and technology (IPTEK) in the era of globalization has had a major impact on the field of education. This is evidenced by the emergence of new innovations in the form of learning media by utilizing science and technology. One of the technology integrated learning media that can be used to facilitate the learning processes is *prezi*. *Prezi* is software for presentations as well as a tool for exploring various ideas on a virtual canvas. *Prezi* can display visual, audio, and animated media. The purpose of this research is to analyze the development of *prezi* based learning media. The method used in this study is meta-analysis by collecting similar articles from various national journals via the internet. The sample used in this study were 10 articles related to the development of *prezi* based learning media. The results of study obtained an average validity level of 89,41 in the valid category and an average practicality level of 86,28 in the practical category. Based on the analysis, the development of *prezi* based learning media meets valid and practical criteria so that it is suitable for use in the learning process.

**Keywords:** *Meta-analysis, Instructional Media, Prezi.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi memberikan pengaruh yang besar di berbagai aspek, salah satunya dalam

bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan munculnya inovasi-inovasi baru yang dapat dikembangkan sebagai penunjang proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan IPTEK itu sendiri sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran. Selaras dengan Rohani (2019) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang terkhusus di bidang pendidikan, menjadikan penggunaan media pembelajaran semakin luas dan interaktif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan belajar. Menurut Lufri (2007) tanpa media, penyajian materi pelajaran kurang menarik, bahkan materi sulit dipahami dan membosankan. Selaras dengan Aulia & Fitri (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memunculkan rasa tertarik siswa sehingga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran terintegrasi teknologi yang dapat digunakan dalam memudahkan proses pembelajaran adalah *prezi*. *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi dan juga sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual. Menurut Iman, dkk., (2019) *prezi* adalah *software* untuk presentasi yang dapat menampilkan media visual, audio dan animasi sehingga mampu mewedahi perbedaan gaya belajar siswa. Berbeda dengan presentasi lain, *prezi* dilengkapi dengan fitur *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna dapat mengeksplor tampilan kanvas sampai pada bagian terkecil dengan cara memperbesar dan memperkecil media presentasi (Fitriyah, dkk., 2021).

Penggunaan media *prezi* yang informatif mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Burhanudin & Suyoso, 2018). Selain itu, media pembelajaran *prezi* juga dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa (Solehudin, dkk., 2020). Banyak peneliti yang telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *prezi*, namun masih belum tergambar dengan jelas bagaimana validitas dan praktikalitas dari media *prezi* tersebut. Sehingga perlu dilakukan meta-analisis pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* agar dapat diketahui apakah media *prezi* yang dikembangkan sudah layak dipakai dalam pembelajaran.

## **METODE**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode meta-analisis. Meta-analisis merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara merangkum, mereview dan menganalisis data dari beberapa hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya (Pancaningrum, 2021). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mencari artikel-artikel sejenis terkait media pembelajaran berbasis *prezi* secara *online* melalui *Google Scholar*. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 artikel dari beberapa jurnal nasional.

Pengkodean (*coding*) merupakan syarat penting untuk memudahkan pengumpulan dan analisis data pada penelitian meta-analisis. Variabel yang

digunakan dalam pemberian kode untuk menghitung tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis *prezi* adalah nama peneliti dan tahun penelitian, judul penelitian, persentase tingkat validitas, dan persentase tingkat praktikalitas. Langkah-langkah tabulasi data adalah: (1) mengidentifikasi variabel penelitian, setelah ditemukan dimasukkan dalam kolom variabel yang sesuai, (2) mengidentifikasi rerata tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *prezi* untuk setiap artikel, (3) mengidentifikasi rerata tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *prezi* untuk setiap artikel, (4) dilakukan perhitungan rerata akhir validitas dan praktikalitas menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{X}{Y}$$

Keterangan:

X = Jumlah persentase

Y = Banyak data (Haspen & Festiyed, 2019)

Kriteria penilaian validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Validitas Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat Valid
80-89	Valid
65-79	Cukup Valid
55-64	Kurang Valid
≤54	Tidak Valid

(Purwanto, 2009)

Validitas merupakan suatu alat ukur yang dapat menunjukkan tingkat ketepatan, kecermatan dan kesahihan suatu instrumen. Validitas dilakukan oleh dua orang atau lebih ahli media dan ahli materi. Lembar validasi dari para ahli dan praktisi dianalisis dan dijadikan sebagai dasar perbaikan atau penyempurnaan, tujuannya adalah untuk mendapatkan produk yang valid. Pada penelitian ini yang dilihat yaitu hasil validasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai subjek penelitian. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil validasi tersebut sehingga didapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut kriteria penilaian praktikalitas media pembelajaran berbasis *prezi*.

Tabel 2. Kategori Praktikalitas Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat Praktis
80-89	Praktis
65-79	Cukup Praktis
55-64	Kurang Praktis
≤54	Tidak Praktis

(Purwanto, 2009)

Praktikalitas adalah kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah. Pada penelitian ini yang dilihat yaitu hasil praktikalitas guru dan siswa yang telah dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil praktikalitas tersebut sehingga didapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian meta-analisis tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* dilakukan analisis terhadap 10 artikel yang didapatkan dari jurnal nasional melalui internet. Distribusi dari masing-masing artikel tersebut yang menjadi subjek penelitian dapat dilihat pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Data validitas dan praktikalitas artikel

No	Judul Artikel	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Validitas	Praktikalitas
1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Berbasis <i>Mnemonic</i> pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	(Iman, dkk., 2019)	88	90,98
2	Pengembangan Media Pembelajaran Jamur Dengan Aplikasi <i>Prezi</i> untuk Melatihkan Keterampilan Pendekatan Saintifik Siswa Kelas X	(Hakim, 2019)	99,53	98
3	Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Ekskresi Berbasis <i>Prezi</i> untuk SMA Kelas X	(Dimuk & Hindun, 2022)	90	-
4	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Prezi</i> Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Makhluk Hidup	(Widowati & Purwanto, 2018)	84,75	82
5	Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i>	(Irawati, 2018)	92,5	87
6	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Prezi</i> dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi	(Fitriyah, dkk., 2021)	84,33	80,38
7	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Prezi</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa	(Solehudin, dkk., 2020)	80	81,61
8	Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika Berbasis <i>Prezi</i>	(Arani & Myori, 2020)	89	84
9	Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i> Dilengkapi Buku Panduan pada Materi Keanekaragaman Hayati	(Juwita, dkk., 2019)	89,93	-
10	Kelayakan Teoritis Media <i>Slide</i> Berbasis <i>Prezi</i> ada Sub Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Kelas XI SMA	(Feladina, dkk., 2018)	96,1	-
Rata-rata			89,41	86,28

Berdasarkan data pada Tabel 3. dapat dilihat bahwa masing-masing artikel memiliki nilai validitas dan praktikalitas yang berbeda-beda. Rata-rata nilai validitas yaitu 89,41 dengan kategori valid dan rata-rata nilai praktikalitas yaitu 86,28 dengan kategori praktis.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah media *prezi* yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa. Uji validitas dilakukan terhadap beberapa orang yang ahli di bidangnya. Berdasarkan hasil analisis nilai validitas media pembelajaran berbasis *prezi* diketahui bahwa nilai validitas tertinggi terdapat pada artikel nomor 2 yaitu 99,53 dengan kategori sangat valid. Penilaian ini berdasarkan pada aspek media, isi dan komponen pendekatan saintifik. Pada artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran jamur dengan aplikasi *prezi* untuk melatih keterampilan pendekatan saintifik siswa kelas X, diketahui bahwa media *prezi* yang dikembangkan dapat digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

Sedangkan nilai validitas terendah terdapat pada artikel nomor 7. Pada artikel nomor 7 membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. Penilaian ini berdasarkan pada 3 aspek yaitu media, materi dan Bahasa. Nilai validitas pada artikel ini yaitu 80 dengan kategori valid. Meskipun memiliki nilai validitas lebih rendah dibandingkan dengan yang lain, akan tetapi media *prezi* ini terbukti dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Hal ini sesuai dengan Fitri & Yogica (2018) bahwa media pembelajaran dinyatakan valid ketika media tersebut dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebab siswa dapat mengefisienkan waktu belajarnya.

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran (Saputri, dkk., 2022). Hasil uji praktikalitas diperoleh dari praktisi guru dan siswa di sekolah sebagai pemakai atau pengguna media tersebut. Berdasarkan hasil analisis nilai praktikalitas media pembelajaran berbasis *prezi* diketahui bahwa nilai praktikalitas tertinggi terdapat pada artikel nomor 2 yaitu 98 dengan kategori sangat praktis. pada artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran jamur dengan aplikasi *prezi* untuk melatih keterampilan pendekatan saintifik siswa kelas X. Diketahui bahwa media *prezi* yang dikembangkan dapat meningkatkan aktivitas siswa yang lebih aktif dan tercapainya indikator keterampilan pendekatan saintifik. Selain itu, siswa merasa terbantu dengan adanya media dan memberikan respon positif yang menunjukkan bahwa siswa tersebut tertarik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *prezi*.

Sedangkan nilai praktikalitas terendah terdapat pada artikel nomor 6 yaitu 80,38 dengan kategori praktis. Penilaian ini berdasarkan pada 4 aspek yaitu isi materi bahan pembelajaran, kemudahan dalam menggunakan, kejelasan pesan, dan kemenarikan. Pada artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *prezi* dengan model ADDIE pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi. Tinggi rendahnya taraf praktikalitas suatu media tergantung pada beberapa aspek yang dinilai. Menurut Fitria, dkk., (2017) media pembelajaran

dinyatakan praktis ketika media tersebut dapat diterapkan di sekolah atau lapangan, dapat menarik perhatian siswa, dan materi yang disajikan pada media mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan Anggraini & Ardi, (2022) bahwa tingkat kepraktisan dinyatakan jelas ketika guru atau pihak-pihak lain berpendapat materi pada media yang dikembangkan mudah dipahami.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil meta-analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* sudah memenuhi kriteria valid dan praktis. Diketahui rata-rata validitas 89,41 dengan kategori valid dan rata-rata praktikalitas 86,28 dengan kategori praktis. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan layak digunakan oleh guru dan siswa di sekolah sebagai alat bantu penunjang proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R., & Ardi. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Oleh Guru Dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 9(2).
- Arani, A., & Myori, D. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika Berbasis Prezi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Aulia, Z., & Fitri, R. (2022). Meta-analisis: Validitas dan Praktikalitas Media Booklet pada Materi Biologi. *Ruang-Ruang Kelas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1).
- Burhanudin, R., & Suyoso. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Software Prezi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1).
- Dimuk, K., & Hindun, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Ekskresi Berbasis Prezi untuk SMA Kelas X. *Jurnal Bioedutech: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(1).
- Feladina, N., Raharjo, & Hariani, D. (2018). Kelayakan Teoritis Media Slide Berbasis Prezi pada Sub Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 7(3).
- Fitri, R., & Yogica, R. (2018). Validitas Game Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Pedagogi Hayati: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(2).
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Penggunaan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2).
- Fitriyah, I., Wlryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1).
- Hakim, M. L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Jamur dengan Aplikasi Prezi untuk Melatih Melatih Keterampilan Pendekatan Saintifik Siswa Kelas X. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2).
- Haspen, C. D. T., & Festiyed. (2019). Meta-Analisis Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Iman, F., Anwar, I. F., Harahap, L. J., Ningsih, S., Miarsyah, M., & Ristanto, R. H.

- (2019a). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Mnemonic pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Biosfer: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 4(1).
- Irawati, E. (2018). Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Prezi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1).
- Juwita, E. R., Armen, Fuadiyah, S., & Yogica, R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi Dilengkapi Buku Panduan pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Peserta Didik Kelas X SMA. *Atrium Pendidikan Biologi*, 4(3), 18–24.
- Lufri. (2007). *Strategi Pembelajaran Biologi*. UNP Press.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Pancaningrum, D. (2021). Meta Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosadakarya.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Saputri, P. A., Fitri, R., Syamsurizal, & Irdawati. (2022). Meta-Analisis Pengembangan E-Module pada Pembelajaran Biologi. *Journal On Teacher Education*, 4(2).
- 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).
- Widowati, C., & Purwanto, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Makhluk Hidup. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.