

## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *PREZI* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERGERAKAN NASIONAL

R.B. Irawan<sup>1</sup>, M.R. Pahlevi<sup>2</sup>, I.A.P. Negara<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah  
Universitas Sriwijaya  
Palembang, Indonesia

e-mail: [gusirawan700@gmail.com](mailto:gusirawan700@gmail.com)<sup>1</sup>, [mrpahlevi@fkip.unsri.ac.id](mailto:mrpahlevi@fkip.unsri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[indrallam22@gmail.com](mailto:indrallam22@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan efektif berbasis *Prezi* di kelas XI.1 SMA Sri Jayanegara. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* dilakukan karena umumnya pembelajaran sejarah masih dilakukan secara konvensional dan juga minimnya penggunaan media interaktif berbasis teknologi modern. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian & Pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Media pembelajaran interaktif *Prezi* ini dikembangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI. Data diperoleh melalui uji validitas terhadap dua aspek yaitu media dan materi serta melakukan *one to one test*, *small group test* dan juga *field test* (pre test dan post test). Data hasil uji validasi mendapatkan nilai (1) media 4,67 (2) materi 4,58. Data hasil *one to one test* mendapatkan rata-rata 4,33; *small group test* mendapatkan rata-rata 4,65; tahap *field test* pada pelaksanaan *pretest* mendapatkan nilai rata-rata 37,42 dan pada tahap *post test* mendapatkan rata-rata 89,14. Berdasarkan hasil perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Prezi* dengan materi Pergerakan Nasional Indonesia memenuhi tujuan sebagai media yang valid dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik di SMA Sri Jayanegara.

**Kata kunci:** Interaktif; Media Pembelajaran; *Prezi*

### Abstract

*This study is a development research aimed at designing and producing a valid and effective interactive learning medium based on Prezi for Grade XI.1 students at SMA Sri Jayanegara. The development of Prezi-based learning media was carried out because history learning is generally still conducted conventionally, with limited use of modern technology-based interactive media. This research employed the Research and Development (R&D) method, utilizing the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The interactive Prezi learning medium was developed specifically for history learning in Grade XI. Data were collected through validity tests on two aspects, namely media and content, as well as through one-to-one tests, small group tests, and field tests (pre-test and post-test). The validation results showed scores of (1) media: 4.67 and (2) content: 4.58. The one-to-one test yielded an average score of 4.33, while the small group test obtained an average score of 4.65. In the field test stage, the pre-test produced an average score of 37.42, while the post-test produced an average score of 89.14. Based on these findings, it can be concluded that the Prezi interactive learning medium on the topic of the Indonesian National Movement meets the criteria of validity and effectiveness. Therefore, it is feasible to be used as a learning medium in history instruction for students at SMA Sri Jayanegara.*

**Keywords:** Learning Media; Interactive; *Prezi*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami transformasi berkelanjutan sejak masa colonial hingga saat ini atau di era modern. Pada masa colonial, Pendidikan hanya diberlakukan bagi bangsawan dan terbatas bagi pribumi dan kini menjadi lebih luas di mana semua kalangan dapat mengenyam bangku Pendidikan. Begitu pula dengan kurikulum yang diterapkan saat ini di mana pemerintah terus berupaya untuk menyesuaikan kurikulum agar relevan dengan kebutuhan global, digital hingga lokal yang sesuai dengan tantangan dan tuntutan era Society 5.0 (Paramita et al., 2025). Teknologi pendidikan merupakan perangkat inovasi yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran karena dianggap sebagai sumber pemecah masalah dalam pendidikan (Febriyanti, 2023). Selain kurikulum, penggunaan TIK dalam Pendidikan semakin meluas sehingga penggunaan TIK dalam Pendidikan memiliki kontribusi yang sangat signifikan terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 4 yaitu Pendidikan Berkualitas (Siahaan et al., 2023).

Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah hampir seluruh lini kehidupan, yang di dalamnya termasuk dunia Pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sebuah fasilitas yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif (Banjarnahor et al., 2024) (Setia et al., 2025) (Rahmanita & Indriyanti, 2022). TIK yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran mampu mendorong inovasi kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Proses pembelajaran saat ini harus menyesuaikan era industry 4.0 karena pada era ini teknologi menyatu untuk menggabungkan dimensi fisik, biologis, digital sehingga sulit membedakannya (Rahayu et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan memberikan dampak positif dan negatif. Pengintegrasian teknologi dalam dunia Pendidikan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memudahkan peserta didik ataupun pendidik dalam mengakses informasi secara lebih luas serta dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Miristanti et al., 2024). Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan seperti adanya kesenjangan fasilitas atau infrastruktur, butuhnya pelatihan bagi pendidik serta kecanduan internet yang juga perlu menjadi bahan pertimbangan (Ningsih & Zulfitri, 2024) (Aulia & Zavender, 2021). Berdasarkan prinsip multimedia Mayer, integrasi teks, audio, visual dan animasi mampu meningkatkan pemahaman serta proses transfer pengetahuan peserta didik (P. Rahayu et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif yang kaya akan unsur audiovisual menjadi sangat relevan dalam konteks pembelajaran sejarah (Fauzi, 2024).

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran dan karakter generasi muda sebagai pewaris nilai-nilai masa lalu yang relevan dengan perkembangan zaman (Lubis, 2025). Melalui proses pembelajaran yang terstruktur, sejarah bukan hanya sekumpulan fakta dari masa lalu tetapi juga sebagai media untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kesadaran etis dan pemahaman terhadap social budaya. Sehingga dengan pembelajaran sejarah dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk mampu menghadapi tantangan masa depan dengan bijak dan bertanggung jawab.

Materi sejarah sangat perlu untuk diajarkan dan dipahami bagi peserta didik untuk membentuk siswa yang berkarakter kuat (Cahya & Tarunasena, 2024). Materi-materi dalam pembelajaran sejarah memiliki muatan pokok yang mengadung nilai-nilai kebudayaan, gotong royong, dan cinta tanah air. Salah satu materi dalam pembelajaran sejarah yang dapat dijadikan landasan utama dalam membentuk karakter kuat bagi peserta didik adalah materi pergerakan nasional (Kailulu & Kempa, 2024). Dalam materi ini diajarkan bagaimana usaha bangsa Indonesia yang selama ini bersifat kedaerahan dalam melawan dan mengusir penjajah berubah dengan semangat persatuan atas peran penting Pendidikan yang merubah prinsip dan paradigma banyak tokoh di Indonesia saat itu.

Pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas sering menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan partisipasi aktif peserta didik karena penggunaan metode yang cenderung konvensional dan konten yang bersifat hafalan (Hernawati., 2024). Masalah tersebut

mendorong kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, visual dan kontekstual. Sehingga, perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sejarah termasuk dalam materi pergerakan nasional dengan tujuan untuk membangun minat dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran sejarah. Penggunaan teknologi dalam Pendidikan menjadi jawaban untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi adalah *prezi*. *Prezi* merupakan platform presentasi interaktif yang memiliki karakteristik multimedia dengan konsep non-linear *zooming* dan *storytelling* visual yang memungkinkan navigasi materi secara kontekstual bukan sekadar *slide* seperti Power Point. *Prezi* memiliki keunggulan di mana penggunaan *prezi* memiliki template yang bervariatif dan menarik jika dibandingkan dengan power point serta memberikan kemudahan dalam menyisipkan gambar, video dan animasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti oleh peserta didik (Azhari & Gustiana, 2023) (Sugama et al., 2024). Menurut Dano Hinosolango dalam penelitiannya yang berjudul *“Sharpening Skills in Using Presentation Tools : Students Experiences”* menyatakan bahwa penggunaan *prezi* dapat mendorong minat dan kreativitas peserta didik dalam menyusun presentasi materi pembelajaran dan kemudian mendemonstrasikannya dalam bentuk presentasi. Penggunaan media pembelajaran *prezi* menawarkan inovasi yang tajam dalam dunia pendidikan dengan kemampuan visualisasi dan interaktif. Sebagai sebuah media pembelajaran, *prezi* harus disesuaikan dengan materi dan kesiapan teknologi agar manfaatnya dapat dirasakan secara utuh oleh peserta didik dan pendidik.

Pembelajaran sejarah harus dikemas dengan cara yang atraktif dan menggunakan media interaktif untuk mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang di dalamnya termasuk materi pergerakan nasional. Seorang guru sebagai fasilitator pendidikan di abad 21 harus mampu untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran termasuk pembelajaran sejarah. Penggunaan teknologi yang dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas salah satunya ialah dengan penggunaan *prezi* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini akan mengkaji efektivitas penggunaan *prezi* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional di kelas XI SMA Sri Jayanegara untuk melihat perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *prezi* dalam pembelajaran sejarah.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Penelitian pengembangan difokuskan pada membangun atau mengembangkan produk daripada menguji teori. Tujuan dari strategi R&D ialah untuk mengembangkan produk baru yang akan meningkatkan produk yang sudah ada. Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat berupa materi pembelajaran, program computer, media pembelajaran, model pembelajaran, alat bantu pembelajaran, alat evaluasi, dan lain-lain (Okpatrioka., 2023). Selanjutnya, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Rustandi & Rismayanti, 2021) (Hidayat & Muhamad, 2021).

Peneliti melakukan lima tahap dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan analisis terhadap karakteristik dan gaya belajar peserta didik. Tahap kedua yaitu tahap desain peneliti melakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif dan menghimpun data baik materi dan gambar yang akan digunakan dalam penelitian serta merancang *flowchart* dan *storyboard* media. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan peneliti merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbentuk presentasi powerpoint menggunakan platform *prezi* dan melakukan uji validitas oleh para ahli. Tahap keempat yaitu implementasi peneliti melakukan uji efektivitas produk dengan melalui tiga tahap yaitu *one to one test, small group test* dan *field test*. Tahap terakhir yaitu evaluasi, peneliti melakukan evaluasi secara keseluruhan terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Instrument pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian untuk menciptakan media pembelajaran *prezi* yang valid dan efektif ini terdapat beberapa instrument. Pada uji validitas media yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrument kuesioner dengan skala *likert* yang kemudian dihitung dengan menggunakan menghitung skor rata-rata yang hasilnya dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan (sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid, sangat tidak valid).

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Nilai Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Instrumen Pertanyaan}} \quad (1)$$

**Tabel 1.** Kategori Skor Validasi Ahli

Kategori Jawaban	Bentuk Angka
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

**Tabel 2.** Kategori Tingkat Kevalidan

Rerata	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat Valid
3,41 – 4,20	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,81 – 2,60	Tidak Valid
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Valid

Instrument pengumpulan data untuk uji efektivitas media dilakukan pada saat penyebaran soal kepada peserta didik dengan pelaksanaan pretest dan posttest untuk memperoleh hasil belajar peserta didik. Analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata peningkatan hasil belajar. Untuk melihat peningkatan lebih terukur, maka dihitung dengan menggunakan uji N-Gain.

$$\text{N-gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \quad (2)$$

**Tabel 3.** Kriteria N-gain

Kategori	Skor
Rendah	$<0,3$
Sedang	$0,3 \geq <0,7$
Tinggi	$>0,7$

Subjek penelitian ialah peserta didik kelas XI.1 di SMA Sri Jayanegara dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap karakteristik dan gaya belajar peserta didik di kelas XI.1 SMA Srijaya Negara dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan teknologi (97,1%) dengan sumber belajar buku cetak (51,4%) dan metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi dan presentasi (57,1%), media pembelajaran yang sering digunakan ialah media audio visual (57,1%). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa pengembangan *prezi* sebagai media pembelajaran interaktif menjadi salah satu Langkah tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang di dalamnya mengintegrasikan video, gambar dan narasi materi.

Setelah dilaksanakannya tahap analisis, maka tahap selanjutnya ialah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data meliputi teks, gambar dan video materi Pergerakan Nasional Indonesia dari berbagai sumber digital termasuk artikel ilmiah, buku elektronik dan publikasi ilmiah lainnya dan kemudian diintegrasikan ke dalam *prezi* menjadi media pembelajaran berbentuk presentasi interaktif. Lalu dilakukan uji validitas oleh para ahli mengenai dua aspek yaitu materi dan media. Hasil uji validitas terhadap materi dan media mendapatkan hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 3 .

**Tabel 3.** Hasil Skor Uji Validitas

Kategori	Skor	Kriteria
Media	4,67	Sangat Valid
Materi	4,58	Sangat Valid
Rata-rata	4,62	Sangat Valid

(Sumber : Pengolahan Data Primer, 2025)

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap produk *prezi* yang dikembangkan, didapatkan angka 4,67 pada uji validitas media dan 4,58 pada uji validitas materi. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata 4,62 yang termasuk pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, maka media *prezi* yang dikembangkan layak untuk diujicobakan pada tahap implementasi setelah melakukan perbaikan atas saran para ahli validasi. Validator ahli media memberikan saran untuk lebih memperhatikan kerapian teks dan memilih ilustrasi yang menarik untuk meningkatkan kualitas penyajian materi, maka dari itu peneliti melakukan perbaikan dengan merapikan teks dan menambahkan ilustrasi menarik lainnya. Validator ahli materi memberikan saran untuk melakukan perbaikan dengan menambahkan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan agar lebih komprehensif, maka peneliti menambahkan beberapa materi sesuai dengan rekomendasi validator ahli media ke dalam media pembelajaran *Prezi* yang dikembangkan. Setelah itu, dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas XI.1 yang terdiri dari tiga tahap yaitu *one to one*, *small group* dan *field test* dengan melakukan pretest dan post test.

Pada tahap *one to one test* dilakukan dengan penyebaran angket terhadap 3 orang peserta didik dengan tujuan untuk menanggapi media *prezi* yang dikembangkan. Adapun hasil dari *one to one test* sebagai berikut :

**Tabel 4.** Hasil One to One Test

No	Nama	Hasil Skor	Rerata
1.	EC	37	4,62
2.	AJ	34	4,25
3.	SWM	33	4,12
Jumlah		34,6	4,33(Sangat Efektif)

(Sumber : Pengolahan Data Primer, 2025)

Setelah dilaksanakannya *one to one test*, maka tahap selanjutnya ialah *small group test* yang melibatkan 8 orang peserta didik dengan tujuan untuk menyebarkan angket tanggapan peserta didik terhadap media *prezi*. Adapun hasil dari *small group test* sebagai berikut :

**Tabel 5.** Hasil *Small Group Test*

No	Nama	Hasil Skor	Rerata
1.	EC	37	4,62
2.	AJ	39	4,87
3.	SWM	37	4,62
4.	DTI	34	4,25
5.	WNR	35	4,87
6.	MA	35	4,67
7.	IM	35	4,87
8.	MRW	36	4,50
Jumlah		36	4,65 (Sangat Efektif)

(Sumber : Pengolahan Data Primer, 2025)

Tahap setelah dilakukannya *small group test* ialah *pretest*. Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengukur pemahaman awal peserta didik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *prezi* yang dikembangkan. Setelah *pretest* dilaksanakan, maka selanjutnya ialah kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasi media *prezi* sebagai media pembelajaran. Tahap *post test* menjadi tahap terakhir setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun rekapitulasi perbandingan hasil *pretest* dan *post test* sebagai berikut :

**Tabel 6.** Rekapitulasi Perbandingan Pre Test dan Post Test

No	Nama Peserta Didik	Perolehan Nilai			
		Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
1.	AR	40	TT	90	T
2.	AJ	50	TT	100	T
3.	AMR	20	TT	90	T
4.	ADF	20	TT	90	T
5.	DAA	50	TT	100	T
6.	DN	20	TT	80	T
7.	DTA	70	T	100	T
8.	EAT	20	TT	80	T
9.	EC	60	TT	100	T
10.	FAA	20	TT	80	T
11.	FP	50	TT	100	T
12.	FJP	30	TT	90	T
13.	FST	20	TT	80	T
14.	FS	60	TT	100	T
15.	HTR	10	TT	70	T
16.	IM	30	TT	90	T
17.	IDP	30	TT	90	T
18.	ITA	80	T	100	T
19.	K	20	TT	80	T
20.	LQZ	40	TT	90	T
21.	MAA	10	TT	70	T

No	Nama Peserta Didik	Perolehan Nilai			
		Pretest	Kategori	Postest	Kategori
22.	MR	30	TT	90	T
23.	MTF	30	TT	90	T
24.	MRW	10	TT	70	T
25.	MZP	80	T	100	T
26.	NU	40	TT	90	T
27.	RF	30	TT	90	T
28.	RAP	70	T	100	T
29.	RL	60	TT	100	T
30.	RR	50	TT	100	T
31.	SWM	10	TT	70	T
32.	SJL	30	TT	90	T
33.	VA	30	TT	90	T
34.	WNR	40	TT	90	T
35.	ZTA	50	TT	100	T
Nilai Terendah		10		70	
Nilai Tertinggi		80		100	
Rata-rata		37,42		89,14	

(Sumber : Pengolahan Data Primer, 2025)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan (*field test*) hasil perbandingan *pretest* dan *post test* menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tentang Pergerakan Nasional Indonesia terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XI.1. Peningkatan skor yang signifikan terjadi karena peserta didik mampu memfokuskan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Efektivitas media ini terlihat jelas dari perbandingan nilai *pretest* dan *postest* peserta didik. FM mengalami peningkatan dramatis dari skor 50 menjadi 100, sementara MZP berhasil meraih nilai sempurna 100 dari skor awal 80. Meskipun MZP kurang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, sikap serius dan perhatian penuh yang ditunjukkan terhadap materi tetap menghasilkan peningkatan yang memuaskan. Dibuktikan juga dengan hasil perhitungan N-Gain yang mendapatkan skor 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Prezi* memberikan dampak efektivitas yang tinggi pada siswa kelas XI.1 di SMA Sri Jayanegara.

Hasil dari uji efektivitas yang didapatkan berdasarkan perhitungan ini didukung dengan berbagai macam penelitian serupa yang mengembangkan media pembelajaran serupa yaitu *prezi*. Salah satu contoh penelitian yang sudah ada ialah penelitian yang dilakukan oleh Fahri Eka Rahmadani dan Aristiawan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software *Prezi* dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa”. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil 93,33% dalam uji validitas media (desain & fitur) dan uji validitas materi & konten mendapatkan perolehan nilai sebesar 96,25%. Hasil perolehan uji validitas terhadap media dan materi tersebut, menunjukkan hasil yang sangat baik. Uji coba produk dalam penelitian tersebut dilakukan dalam skala besar dan skala kecil di mana keduanya memberikan hasil yang bermanfaat dengan ditunjukkan hasil presentase yang tinggi. Pada uji coba skala besar mendapatkan presentase hasil sebesar 82,65% dan uji coba skala kecil mendapatkan presentase hasil sebesar 83,14% (Ramadhan & Aristiawan, 2023)

## PENUTUP

Hasil penelitian di kelas XI.1 SMA Sri Jayanegara dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Prezi* pada materi Pergerakan Nasional Indonesia terbukti efektif

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Hal ini ditunjukkan melalui beberapa tahapan pengujian yang sistematis dari analisis kebutuhan, desain media, pengembangan, implementasi hingga evaluasi berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Pertama, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik (97,1%) terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi dan lebih menyukai media yang bersifat audiovisual, sehingga *Prezi* merupakan alternatif yang tepat. Kemudian, hasil uji validitas oleh ahli materi dan media menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,62 yang masuk dalam kategori sangat valid, menandakan media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, hasil uji efektivitas melalui *one to one test* dan *small group test* memperkuat validitas produk dengan rerata skor 4,33 dan 4,65 yang keduanya masuk dalam kategori sangat efektif. Uji lapangan (*field test*) melalui perbandingan skor *pretest* dan *post test* menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 37,42 menjadi 89,14 yang mencerminkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah yang diajarkan. Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya disebabkan oleh keunggulan fitur visual dan interaktif pada media *Prezi*, tetapi juga karena pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif berpartisipasi, fokus, dan memahami materi secara kontekstual. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Prezi* sebagai alat bantu pembelajaran interaktif sangat layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- 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>
- Cahya, A., & Tarunasena. (2024). Peranan pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Membentuk Karakter Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka. *VSH: Visi Sosial Humaniora*, 5(1), 194–205. <https://doi.org/10.51622/vsh.v5i1.2332>
- Fauzi, A. (2024). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas IV di MI Ma’arif NU 1 Kalipaten Kabupaten Banyumas Jawa Tengah*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Febriyanti, D. D. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learninguntuk Meningkatkan Kemampunan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hernawati. (2024). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learninguntuk Meningkatkan Kemampunan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Kailuhu, J. S., & Kempa, T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. *JIM : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 742–748. <https://doi.org/10.24815/jmps.v9i4.32929>

Lubis, M. A. (2025). *Analisis Strategi Guru Dalam Mengintegrasikan Nilai-Nilai Nasionalisme Pada Pembelajaran Sejarah*. Universitas Islam Sumatera Utara.

Miristianti, C. N., Sofiatin, I., & Iqbal, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di Dunia Pendidikan Sekolah Dasar. *Insan Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1), 34–40. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.649>

Ningsih, E. R., & Zulfitria. (2024). Pengaruh Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(5), 518–524. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i5.1644>

Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penlitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Darma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, 2(5), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Paramita, E., Aminullah, A., Ratnasari, D., & Husna, A. (2025). Transformasi Perkembangan Kurikulum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 169–184. <https://doi.org/10.53299/ippi.v5i1.976>

Rahayu, N.K.D.T., Agustini, K., & Warpala, I.W.S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Problem Posing Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 127–141. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i2.3978](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.3978)

Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimediadigital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998>

Rahmanita, F., & Indriyanti. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Kemandirian Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Eduka : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 7(2), 119. <https://doi.org/10.32493/eduka.v7i2.19398>

Ramadhani, F. E., & Aristiawan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(2), 126–139. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2036>

Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60.  
<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

Setia, J., Auliansyah, N. S., Kusumaningsih, D., Narulita, R., Ahmad, R. M., Elisa, F., & Kusumawati, R. (2024). Pengaruh Teknologi Di Bidang Pendidikan Pada Era Digitalisasi Untuk Kualitas Pembelajaran Di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(1), 224–235.  
<https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i1.4348>

Siahaan, R. L. M., Arianti, J., & Thalib, N. (2023). Perkembangan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis SDGs 4. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 975–985.  
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.316>

Sugama, I.W., Prameswari, G. A. A. T., & Respasti, D. A. D. (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), 265–276.  
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.323>

Zamhari, Noviani, D. & Zainuddin. (2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 01–10.  
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i5.42>