



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PREZI AI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Khairul Fadlan¹, Fenny Ayu Monia², Hidra Ariza³, Desti Sartini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putiah, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat
26181

Email : khairulfadhlan10@gmail.com , fennyayumonia@uinbukittinggi.ac.id,
hidraariza@uinbukittinggi.ac.id, destisartini@uinbukittinggi.ac.id

Abstract. *This study is motivated by the low motivation of students' enthusiasm for learning. The subject of Islamic Religious Education and Ethics because the media used does not facilitate student support in understanding the material. with the aim of seeing how much influence the use of Prezi AI media has on student motivation in learning Islamic Religious Education in Class V SDN 8 Padang Panjang Barat. The type of research used is Experimental research with the form of Pre-experimental type One- Group Pretest-Posttest. This design is used because this research only involves one class, namely the Experiment class by comparing the pretest and posttest results. The data analysis techniques used in this study were instrument test (validity and reliability test), normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using Paired sample T Test. The results of this study indicate that the hypothesis test obtained sig. (2 tailed) (0.000) < the significant level value (0.05), and the increase in student learning motivation after using Prezi AI Media is categorized as high. So from the results of the test data it can be said that Ha is accepted and Ho is rejected, meaning that there is a significant effect on the use of Prezi AI Media on Student learning motivation in Islamic Religious Education.*

Keywords: *Prezi AI Media, Learning Motivation*

Abstrak Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya motivasi semangat belajar siswanya. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena media yang digunakan kurang memfasilitasi penunjang siswa dalam pemahaman materi. dengan tujuan untuk melihat Seberapa besar pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Prezi AI Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 8 Padang Panjang Barat. Jenis penelitian yang di gunakan yaitu penelitian Eksperimen dengan bentuk Pre-experimental jenis One-Group Pretest-Posttest. Desain ini di gunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas Eksperimen dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan uji instrument (uji validitas dan reliabelitas), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan Uji-T tipe Paired sample T Test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji hipotesis yang memperoleh sig. (2 tailed) (0,000) < nilai taraf signifikan (0,05), dan peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan Media Prezi AI dikategorikan tinggi. Maka dari hasil data pengujian tersebut dapat dikatakan bahwa bahwa Ha diterima dan Ho ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Prezi AI terhadap Motivasi belajar Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Media Prezi AI , Motivasi Belajar

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana untuk dapat meningkatkan potensi diri yang dimiliki masing-masing peserta didik dalam segala aspek menuju terbentuknya kepribadian serta akhlak mulia dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, Pendidikan agama Islam juga merupakan alat untuk meningkatkan perubahan baik dari segi kognitif (cara berpikir siswa), afektif (cara bersikap siswa), dan psikomotorik (keterampilan siswa) yang berkaitan dengan keagamaan, sehingga dapat melahirkan hakikat manusia yang sebenarnya (Ani Marlia,2023)

Belakangan ini, peran para guru dan siswa jelas berubah-ubah karena adanya pengaruh teknologi dalam ruang kelas. Guru dan buku teks tidak lagi menjadi sumber seluruh informasi. Guru telah menjadi fasilitator perolehan informasi. Dengan beberapa tombol keyboard, para pelajar bisa menjelajahi dunia, memperoleh akses ke perpustakaan, guru dan siswa lainnya, dan sekumpulan sumber daya untuk memperoleh informasi yang mereka cari (Smaldino,2019).

Salah satu penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah kurangnya kesadaran guru akan manfaat media dalam proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan,(Deni Darmawan, 2014), bahwa media pembelajaran elektronik tidak hanya berlaku bagi individu siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini kita sebagai guru dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajar sehari-hari.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satunya fungsinya yaitu dapat menarik perhatian atau menghilangkan kebosanan peserta didik. Jadi, dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka peserta didik akan dapat menerima, memahami serta menguasai materi pelajaran yang disampaikan sehingga dapat menunjang keberhasilan proses interaksi yang bersifat edukatif. Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang tidak dapat berdiri sendiri, akan tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan.

Seorang guru sebagai mediator hendaknya memiliki pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran dan memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik guna untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif. Bukan hanya memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran, tetapi juga

memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian materi pelajaran.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan cukup banyak dirasakan manfaatnya baik untuk kepentingan belajar mengajar maupun untuk kepentingan manajemen administrasi sekolah. Salah satu jenjang pendidikan yang mulai memanfaatkan perkembangan dalam teknologi informasi dan komunikasi adalah sekolah dasar. Sekolah dasar memiliki peranan penting dan strategis dalam menyelenggarakan pendidikan. Dapat dikatakan demikian karena melalui pendidikan dasar, peserta didik akan mulai mendapatkan pengalaman belajarnya (Smaldino Sharon, 2019).

Pendidikan Agama Islam, ada berbagai macam media elektronik yang dapat digunakan oleh peserta didik tentunya media pembelajaran elektronik sangatlah dibutuhkan untuk menunjang fasilitas belajar mengajar pada siswa. Namun yang paling penting ialah kejelian dalam memilih dan menentukan mana yang lebih cocok untuk digunakan, karena dari sekian banyak aplikasi pembelajaran elektronik, tentunya mempunyai kekuatan dan kelemahan masing-masing.

(M. Bower, 2019) dalam studi tentang teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan teknologi presentasi berbasis zooming user interface (ZUI) seperti Prezi dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik secara visual.

Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengendalikan kelas dan memudahkan kendali pendidik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Sangat banyak potensi yang dimiliki guru, guru yang menguasai media pembelajaran dapat melakukan inovasi pembelajaran. Dalam hal ini, metode pembelajaran harus dikembangkan oleh seorang guru dengan memanfaatkan semaksimal mungkin media pembelajaran yang ada di sekolah. Dengan adanya media, tidak hanya guru saja yang aktif, melainkan siswa juga akan dilibatkan dan motivasi belajar siswa akan meningkat dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif (Mustofa Abi Hamid, 2020). Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”.

Secara harafiah, artinya adalah “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang

pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa (Hamdan Husein Batubara,2023).

Media juga merupakan mediator perantara yang dapat mengantarkan pesan dari seorang pengirim kepada seorang penerima pesan (Ali Mudlofir,2017) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam (Syarifuddin,2016)

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi baik berbentuk linier dan nonlinier berbasis internet (SaaS). Contoh dari presentasi bentuk linier yaitu presentasi terstruktur dan contoh dari presentasi bentuk non-linier seperti mind map. Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan Zooming User Interface (ZUI) yang memungkinkan pengguna Prezi dapat memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi (Zurrahma Rusyfan,2016).

Prezi merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet yang digunakan untuk mengeksplorasi berbagai ide melalui kanvas virtual yang dapat dibagi menjadi bingkai-bingkai yang lebih kecil. Selain untuk presentasi, prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide diatas kanvas virtual. Menurut Rosadi dalam Wulandari “Prezi adalah salah satu software pembuatan slide presentasi secara online”.

Siswa memiliki suatu tujuan dan dapat berupaya melakukan sesuatu agar tujuan tersebut dapat tercapai, hal ini dikarenakan karena siswa memiliki suatu motif dalam hidupnya (Suyono,2021) Motivasi belajar siswa sangat bergantung dengan kepercayaan siswa itu sendiri terhadap potensi belajarnya.

Salah satu teori motivasi yang terkenal adalah (Abraham H. Maslow,2021) Teori Motivasi Abraham Maslow sangat kita perlukan dalam kegiatan atau aktivitas belajar karena teori motivasi Abraham H. Maslow dapat mempengaruhi atau meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga sangat penting untuk mengimplikasikan teori motivasi Abraham Maslow dalam kegiatan belajar.

Menyangkut hal ini peneliti tertarik untuk meneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang identik dengan penyampaian monoton secara ceramah oleh guru, membuat siswa menjadi jenuh, bosan dan kurang memiliki motivasi belajar. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan kurang memfasilitasi penunjang siswa dalam pemahaman materi sehingga, media yang digunakan tidak bervariasi dan juga monoton, seperti masih menggunakan papan tulis dan spidol. Kemudian

penyampaian materi yang disampaikan oleh guru kurang dapat ditangkap secara efektif dan efisien sehingga siswa tidak fokus dan tidak bisa memahami isi materi, serta siswa yang tidak dapat berdiskusi secara aktif di dalam proses pembelajaran mengakibatkan kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi tersebut.

Permasalahan tersebut tentu saja dapat diatasi oleh seorang guru dengan beberapa upaya, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pendidikan multimedia. Multimedia merupakan kombinasi antara grafik, teks, dan animasi. Kombinasi tersebut dapat menampilkan suatu informasi dari suatu materi pelajaran secara interaktif yang dapat menimbulkan komunikasi antara guru dan siswa yang memiliki tujuan tertentu. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat menggunakan berbagai macam perangkat lunak, salah satunya Prezi AI.

Pada Software Prezi AI ini, materi dapat disajikan dalam tampilan yang menarik yang dapat mewakili penyampaian nilai-nilai dari materi yang disajikan sehingga lebih mudah dan jelas dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan demikian, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri tanpa meninggalkan substansi materi yang harus disampaikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung, menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Prezi AI merupakan software yang dapat digunakan untuk menyusun bahan ajar digital (Dede Endang Mascita, 2021). Maka dari itu, seorang guru harus bisa menstimulus keaktifan atau peran peserta didik dalam memahami dan mengembangkan materi pelajaran dengan cara mengaplikasikan media Prezi AI yang di dalamnya sudah tersedia materi. pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, biasanya disajikan dalam bentuk PPT.

Berdasarkan pemaparan di atas Media Prezi AI digunakan sebagai acuan yang digunakan untuk Melihat seberapa besar pengaruh Motivasi belajar siswa kelas V SDN 8 Padang Panjang Barat, yang mana tujuan pada penelitian ini ialah untuk melihat Seberapa besar pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Prezi AI Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 8 Padang Panjang Barat.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (Sugiyono, 2018) Metode

penelitian eksperimen dapat di definisikan sebagai pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol.

Jenis penelitian yang di gunakan yaitu penelitian Eksperimen dengan bentuk Pre-experimental jenis One-Group Pretest-Posttest. Desain ini di gunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas Eksperimen dengan membandingkan hasil pretest dan posttest.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu pengujian persyaratan analisis. Yang dimaksudkan persyaratan adalah yang harus dipenuhi agar analisis dapat dilakukan baik untuk keperluan memprediksi maupun untuk keperluan pengujian hipotesis. Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka dapat diolah dengan menggunakan statistic uji

(t). uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dalam perhitungan menggunakan program *SPSS 25.0 for Windows* dari out yang dihasilkan dilihat dari signifikansi yang diperoleh dan dilakukan pengambilan keputusan.

Adapun untuk hasil uji normalitas pada penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut

ini:

Tabel 1. Test Normalitas

Tests of Normality						
Kategori	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test	.095	28	.200	.980	28	.862
Post-Test	.152	28	.095	.947	28	.168

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis pada uji *saphiro wilk*, diperoleh nilai sig 0,862 untuk *pretest* dan 0,168 untuk *posttest*. Jadi diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pretest-posttest* $> 0,05$. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *saphiro wilk*, maka data motivasi belajar siswa pada *pretest- posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok.

Adapun kriteria pengujian, yaitu: Jika nilai signifikansi (P) sama atau lebih besar ($\geq$) dari 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok data yang diukur dinyatakan homogen. Jika nilai signifikansi (P) lebih kecil ($<$) dari 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok data yang diukur dinyatakan homogen.

Tabel 2. Test Of Homogeneity

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.041	1	54	0,841

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS versi 25 *for windows* dengan *Levene's Test*. Dapat kita lihat pada tabel 4.2, bahwa nilai signifikansinya adalah 0,841. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni 0,841 Maka dapat dinyatakan bahwa data motivasi belajar siswa homogen.

Uji Hipotesis Penelitian

Diketahui bahwa kedua data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan parametrik Test (Uji *Paired Samples T-Test*). Uji *Paired Samples T-Test* digunakan untuk menguji perbedaan dua sampel data yang berhubungan. Hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini yaitu:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh media Prezi AI terhadap motivasi belajar siswa.
- H_a : Terdapat pengaruh media Prezi AI terhadap motivasi belajar siswa.
- jika probabilitas/tingkat signifikansi $> 0,05$; maka H_0 diterima dan
- jika probabilitas/tingkat signifikansi $< 0,05$; maka H_0 ditolak.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Paired Samples Test

Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
Pair 1 PreTest - PostTest	-19.71429	7.01774	1.32623	-22.43548 - 16.99309	-14.865	27	.000

Berdasarkan hasil analisis menggunakan paired samples T Test, terlihat pada t- hitungnya adalah -14.865 dengan Probabilitas / tingkat signifikansinya 0,000 (p value $< 0,05$). Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji paired samples T-Test maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian jenis Pre-Experimental Design tipe one group pretest-posttest design. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 8 Padang Panjang Barat terletak di Jl. Anas Karim No 160 A, Kampung Manggis, Kec. Padang Panjang Barat, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat.. Populasi dan Sampel penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V (lima) dengan jumlah 28 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang membandingkan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test. Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah media Prezi AI berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 8 Padang Panjang Barat, pada materi Khulafaurrasyidin.

Berdasarkan hasil Output Paired Samples Statistik dilihat bahwa perbandingan nilai post-test lebih tinggi yaitu 87.35 dibanding nilai pre-test yaitu 67.64 Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan (pre-test) dengan rata-rata nilai setelah perlakuan (post-test). T hitungnya adalah -14.865 dengan Probabilitas/tingkat signifikansinya 0,000 ($p \text{ value} < 0,05$) dilihat pada hasil Output paired samples T-Test. Maka Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji paired samples T-Test maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terbukti bahwa terdapat pengaruh setelah siswa diberi perlakuan berupa media Prezi AI pada pembelajaran, dilihat dari hasil post-test nilai rata-rata siswa meningkat dibanding dengan hasil pre-test.

Hasil Penelitian ini di perkuat oleh temuan-temuan Penelitian terdahulu : Penelitian yang dilakukan (Yudi Wahyu Azhari & Eva Gustiana, 2023), "Penerapan Media Pembelajaran Prezi dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di MTs Negeri 6 Kuningan" yang dilakukan dengan pendekatan Kuantitatif eksperimen, yang mana pada penelitian ini terlihat bahwasanya Motivasi belajar kelas kontrol 29,90%, kelas eksperimen 40,61% (peningkatan 0,73%) setelah menggunakan Prezi. Media Prezi lebih efektif meningkatkan motivasi dibanding media konvensional.

Risalina (2025), "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA Persis Tarogong Garut" pada penelitian ini Eksperimen 1: $t \text{ hitung motivasi } 4,253 > t \text{ tabel } 1,993$, signifikan. Eksperimen 2: $t \text{ hitung motivasi } 4,053 > t \text{ tabel } 1,993$, signifikan. Media Prezi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Smith & Johnson (2021), "The Effect of Prezi on Students' Motivation and Learning Outcomes in Higher Education" dengan pendekatan Eksperimen kuasi yang mana pada penelitian ini memperoleh hasil Motivasi belajar meningkat signifikan dengan skor rata-rata motivasi pra-intervensi 65,4 dan pasca-intervensi 82,7 (skala 100). Peningkatan motivasi sebesar 17,3 poin ($p < 0,01$). maka dapat disimpulkan Penggunaan Prezi sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan.

Alshammari, M. (2021), "The Effectiveness of Prezi Presentation on Students' Motivation and Learning Outcomes" dengan jenis penelitian Eksperimen dengan desain

pre- test dan post-test pada mahasiswa universitas di Arab Saudi hasil yang di peroleh pada penelitian ini ialah Motivasi belajar meningkat signifikan dengan rata-rata skor motivasi naik dari 65% menjadi 85% setelah menggunakan media Prezi dibandingkan dengan PowerPoint tradisional.

(Garcia Martinez,2021) "The Role of Interactive Presentation Tools like Prezi in Enhancing Student Motivation" dengan pendekatan Survei dan eksperimen 78% siswa melaporkan peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan Prezi dibandingkan presentasi tradisional. Nilai rata-rata motivasi meningkat dari 3,5 menjadi 4,3 (skala 5). Maka dapat disimpulkan bahwasanya Media presentasi interaktif seperti Prezi efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

(Tiara Dwi Ramadani,2021) "Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Prezi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 19 Bandung" dengan jenis penelitian Penelitian kuasi-eksperimen di SMPN 19 Bandung menunjukkan bahwa penggunaan media Prezi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh. Respon positif siswa terhadap media Prezi mencapai 81%, yang berarti media ini efektif meningkatkan motivasi belajar di masa pandemi.

(Fuad Hasyim,2017) "Pengaruh penggunaan media Prezi terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri 2 Pongtiku Makassar" bahwasanya Penggunaan media Prezi dalam pembelajaran IPS meningkatkan motivasi belajar siswa dengan peningkatan kategori motivasi dari 24% menjadi 44% siswa dalam kategori baik. Hasil uji t menunjukkan t hitung $2,15 > t$ tabel 1,677 yang berarti signifikan

(Nurhadi,2023), "Inovasi pembelajaran dengan media berbasis Prezi untuk meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran SKI" bahwasanya Penggunaan media Prezi dalam pembelajaran Studi Kebudayaan Islam (SKI) efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan partisipasi aktif mencapai 81%. Media ini menciptakan pembelajaran yang menarik, dinamis, dan interaktif.

Beberapa teori yang mengatakan bahwasanya media Prezi AI ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yaitu teori : (Deci & Riyan,2000) menyatakan bahwa Media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan personal seperti Prezi dan AI dapat memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa (autonomi, kompetensi, keterhubungan), sehingga memperkuat motivasi intrinsik siswa.

(Csikszentmihalyi,1990) menyatakan Interaktivitas dan visualisasi dinamis dalam Prezi dan AI menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga siswa mengalami kondisi flow yang meningkatkan motivasi.

(Mayer,2021) mengatakan bahwasanya Media interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan video (seperti Prezi AI) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membuat materi lebih menarik dan memberikan umpan balik langsung.

(Pebriani,2020) yang menyebutkan bahwa Media video dan presentasi visual seperti Prezi dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Pendapat para ahli di atas mendukung hasil penelitian penulis, yang menunjukkan bahwa Media Prezi AI sangat berpengaruh secara signifikan terhadap Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. yang mana di tunjukkan pada nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ membuktikan bahwa Media Prezi AI ini menciptakan suasana belajar

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan, dengan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: seberapa besar pengaruh media Prezi AI terhadap motivasi belajar siswa pada materi keteladanan khulafaurrasyidin, di kelas V SDN 8 Padang Panjang Barat.

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data-data yang diuraikan maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media Prezi AI pada materi keteladanan khulafaurrasyidin terbukti efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 8 Padang Panjang Barat. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan motivasi belajar siswa pada tes awal (pre-test) dan tes akhir (post- test), dan observasi yang dikumpulkan. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh media Prezi AI terhadap motivasi belajar siswa pada materi keteladanan khulafaurrasyidin.

DAFTAR REFERENSI

Ani Marlia, A., dkk. (2023). Pentingnya pendidikan agama Islam sebagai fondasi anak didik di sekolah: Studi kasus siswa yang suka bolos sekolah, merokok, dan

- pacaran di MTs N Palembang. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 2(2), 345–355.
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). *Media pembelajaran komprehensif*. Jakarta: ———.
- Bower, M. (2019). Technology-enhanced learning: A review of research on the use of technology in education. *Educational Technology Research and Development*, 67(4), 793–796.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan e-learning: Teori dan desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil esensi berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa*. Bandung: PT Panca Terra Firma.
- Mascita, D. E. (2021). *Mendesain bahan ajar cetak dan digital*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Mudlofir, A., & Fatimatur, E. (2017). *Desain pembelajaran inovatif: Dari teori ke praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusyfian, Z. (2016). *Prezi: Solusi presentasi masa kini*. Bandung: Informatika Bandung.
- Smaldino, S. E. (2019). *Instructional technology and media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. (2021). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syarifuddin, & Adrianto. (2016). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zebua, T. G. (2021). *Teori motivasi Abraham H. Maslow dan hubungannya dengan minat belajar siswa*. Sumatera Utara: Guepedia.