

## Pengembangan Media Pembelajaran *PREZI* Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi

Ida Fitriyah<sup>1\*</sup>, Iskandar Wiryokusumo<sup>1</sup>, Ibut Priono Leksono<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Univeristas PGRI Adi Buana Surabaya

\* Corresponding Author. E-mail: [phyetria76@gmail.com](mailto:phyetria76@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received:

07 July 2021;

Revised:

26 July 2021;

Accepted:

06 Augustus 2021;

Available online:

08 Augustus 2021.

#### Keywords

Media Pembelajaran;

Model ADDIE;

Simulasi dan

Komunikasi Digital;

Learning Media;

ADDIE Model;

Simulation and Digital

Communication;

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis prezzi yang layak, mudah dalam penggunaan, kejelasan pesan, dan kemenarikan media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari (1) Analisis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah suatu alat presentasi digital berbasis prezzi pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Validasi dilakukan oleh ahli isi/materi, ahli Media, Ahli desain, teman sejawat dan kelompok siswa. seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan instrument yang diberikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan software prezzi "layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Berdasarkan validasi : (1) ahli isi/materi pembelajaran mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 86,6 %, (2) ahli media pembelajaran memperoleh prosentase rata rata sebesar 85 %, (3) ahli desain pembelajaran memperoleh prosentase rata rata sebesar 85 %, (4) teman sejawat memperoleh rata rata sebesar 83,5 %, (5) uji coba untuk memberi respon terhadap produk yang dilakukan siswa sebanyak 5 siswa memperoleh prosentase sebesar 76,25 %, serta dilanjutkan pada uji coba kelompok terbatas sebanyak 15 siswa memperoleh prosentase sebesar 79,3 %, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan sebanyak 30 siswa memperoleh prosentase sebesar 85,6 %.

*This study aims to produce a proper Prezi-based learning media, easy to use, message clarity, and media attractiveness. This research is a development research that uses the ADDIE model, which consists of (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The learning media developed in this research is a digital presentation tool based on Prezi in the class X Simulation and Digital Communication subjects at SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Validation was carried out by content/material experts, media experts, design experts, colleagues and student groups. all data obtained were analyzed using the given instrument. The results of the analysis show that the learning media using Prezi software is "appropriate" to be used as a learning medium at SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo in the subjects of Digital Simulation and Communication. Based on the validation: (1) content/learning material experts get an average percentage of 86.6%, (2) learning media experts get a percentage of 81.4%, (3) learning design experts get an average percentage of 85%, (4) peers get an average of 83.5%, (5) trials to respond to products made by students as many as 5 students get a percentage of 76.25%, and continued in a limited group trial as many as 15 students get a percentage of 79.3%, and large group trials conducted by 30 students obtained a percentage of 85.6%.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



### How to cite:

Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84-97.  
doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>

## PENDAHULUAN

Pesatnya Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh berbagai macam informasi dari berbagai sumber melalui *cyber space* dengan menggunakan komputer maupun internet. Hal yang paling mutakhir adalah perkembangan dari apa yang disebut dengan “*cyber teaching*” atau pengajaran virtual. *Cyber teaching* merupakan pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet menurut Saputro. (2012.). Begitu pula menurut Pribadi (2017.p. 1) bahwa penciptaan teknologi yang sesuai dengan esensinya dilakukan untuk memudahkan aktivitas kehidupan manusia., ini juga didukung oleh pendapat Wahyun (2016) bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, jika proses pembelajaran dapat diselenggarakan secara efektif

Menurut Fatirul, A. N dan Waluyo. D.. A (2018) bahwa proses pembelajaran dihadapkan pada teori-teori belajar yang memiliki tujuan yang dapat meningkatkan kemajuan belajar bagi peserta didik, yang tentunya berkaitan bagaimana dalam menyajikan informasi/ pesan/ bahan dengan model, metode, strategi media pembelajaran meningkatkan efektivitas, efisien dan memiliki daya saing bagi peserta didik. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang didukung oleh pengetahuan, sikap dan keterampilan, antara kesejahteraan dan pendidikan serta keterampilan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk dapat memanfaatkan teknologi memiliki korelasi yang sangat erat. Hal tersebut juga disampaikan oleh Suranti, (2017), bahwa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan tiga hal penting yaitu materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pembelajarannya.

Media pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif sebagai bahan ajar yang sulit mengamati sebuah fenomena. Dengan menggunakan media tersebut siswa dapat menyaksikan fenomena yang sedang dipelajari, jika tidak secara langsung. Selain itu, media dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah berkenaan dengan alokasi waktu. Misalnya, untuk eksperimen ringan, kita dapat membuat video dan animasi untuk menghemat uang untuk menyiapkan alat dan bahan. Untuk melakukan itu, Menurut Erwin (2016) dalam jurnalnya bahwa dalam mengembangkan sumber belajar yang berkualitas serta berbasis digital pada pembelajaran telah menjadi bagian terpenting dalam membangun sistem pendidikan berbasis informasi, Untuk melakukan itu. Yusuf (2014) menyatakan bahwa *software* yang mendukung integrasi multimedia seperti gambar, video, dan animasi. Menurut Rusman, Kurniawan D. Riyana. C. (2011) menegaskan bahwa media dalam pembelajaran memiliki dua peran penting yaitu: Pertama, media sebagai alat peraga atau disebut sebagai media tergantung karena kedudukan media disini sebagai alat (efektifitas); Kedua, media sebagai sumber belajar yang digunakan siswa secara mandiri atau disebut media mandiri. Media mandiri dirancang secara sistematis sehingga dapat menyalurkan informasi searah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Rahmawati (2020). Bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, sebab pada hakekatnya media adalah salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, maka media terintegrasi dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Begitu pula menurut Soejoto. A. (2018) bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Menurut Elpira (2015) bahwa posisi media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merangsang minat belajar siswa, menghadirkan objek secara langsung atau replikanya, membuat hal yang abstrak menjadi konkrit, memberikan kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, jarak serta penyajian ulang informasi secara konsisten dan memberikan suasana belajar yang santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Amalia Nurul Hidayati (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika Di SMK Negeri 3 Surabaya”, validasi penelitian terdiri dari (kepraktisan media 96,77 %, efektivitas 95 %, dan hasil belajar dinyatakan tuntas 91,89 %.), penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran presentasi berbasis program

aplikasi prezi materi bipolar junction transistor (BJT) sebagai penguat dan piranti saklar, dan sistem pendidikan mengalami kemajuan yang pesat dengan berbagai metode telah diperkenalkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran,

*Prezi* adalah *software* yang digunakan untuk memberikan presentasi (Restika, R.R, Muslimin . Idan Nur. K, (2016). Selain sebagai media presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di kanvas virtual. *Prezi* sangat bagus karena program ini menggunakan *Zoom User Interface* (ZUI). Hal ini memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi. Menurut Hartini S, (2017) media *prezi* merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Rahmadhani (2017) menegaskan bahwa isi media *Prezi* memudahkan siswa dalam memahami dan mendukung penggunaan sumber belajar.

Sistem pembelajaran kelas tradisional yang selama ini dilakukan oleh pengajar harus berubah menjadi pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan perkembangan zaman sekarang ini, maka pembelajaran sudah harus beralih ke media digital, dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Taman.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo pada bulan Januari sampai bulan Februari 2021, sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas X untuk kompetensi keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Pemesinan, Teknik Kendaraan Ringan dan Multimedia sebagai objek penelitian, sedangkan subjek penelitian ini menggunakan teknik validasi triangulasi yaitu dengan melibatkan 1 (satu) orang ahli isi/materi pembelajaran, 1 (satu) orang ahli media pembelajaran, 1 (satu) orang validasi ahli desain pembelajaran, 1 (satu) orang teman sejawat dan siswa, yang terbagi menjadi 3 kelompok yakni kelompok siswa kecil sebanyak 5 siswa, kelompok siswa terbatas sebanyak 15 siswa dan kelompok siswa besar sebesar 30 siswa. Sedangkan prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mellenda . ADDIE merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik yang menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan.



Gambar 1. Desain Pembelajaran ADDIE

Dari kelima model pembelajaran tersebut, maka akan diuraikan satu persatu sesuai dengan tahapan-tahapan, yaitu : (1) Analysis, pada poin ini, yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: Analisis Pemanfaatan Sarana dan Prasarana yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Taman khususnya Laboratorium Komputer SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, (b) Analisis proses pembelajaran pada siswa SMK kelas X, (c) Analisis penggunaan media pembelajaran oleh siswa SMK di kelas X. Semua tahapan analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan sebagai media yang cocok digunakan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo dalam hal ini adalah media pembelajaran menggunakan *software prezi*. Design, Fase ini merupakan fase tindak lanjut dari fase analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan desain, yaitu : (a) Tentukan pengguna media pembelajaran, (b) Kompetensi dan pemahaman indikator yang dapat dicapai melalui media pembelajaran, (c) Pembuatan desain media yang dapat digunakan untuk mencapai kompetensi sebagai indikator yang dicapai pada simulasi komunikasi dan pembelajaran digital semester ini, (d) Tentukan tingkat penguasaan peserta didik setelah menggunakan media desain penelitian. Kegiatan ini dirancang untuk memudahkan guru dalam memberikan informasi dan materi dalam proses pembelajaran. Development, Ada dua tujuan penting yang perlu dikaji dalam melakukan langkah pengembangan yaitu : (a) Memproduksi membeli atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumsukan sebelumnya, (b) Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan dalam perancangan program pembelajaran, yaitu : Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahan ajar seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik Bahan ajar seperti apa yang perlu dibeli dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik ?. Tahap pengembangan merupakan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik produk. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis *software Prezi*. Tahapan ini diujicobakan dan di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain, teman sejawat dan siswa. Implementation, Pada tahap ini segala sesuatu yang telah dirancang dipasang atau diatur sesuai peran atau fungsinya

agar dapat dilaksanakan. Pelaksanaan materi pembelajaran bertujuan untuk : (a) Membimbing siswa untuk mencapai kompetensi, (b) Memastikan pemecahan masalah untuk mengisi kesenjangan dalam hasil belajar siswa, (c) Pastikan pada akhir program pembelajaran, siswa harus memiliki kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan. Untuk mengetahui pengaruh kualitas pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien dalam pembelajaran maka penerapan media pembelajaran ini diimplementasikan di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. (5) Evaluation, langkah-langkah evaluasi pada program pengembangan pembelajaran ini adalah : (a) Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini ?, (b) Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran ?, Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi ?, Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dipelajari ?, Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa ?. Implementasi model desain ini untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan peneliti sedangkan data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kelayakan sebuah produk dalam penggunaan pembelajaran, sesuai dengan hasil yang diperoleh pada tabel hasil penelitian dan pembahasan.

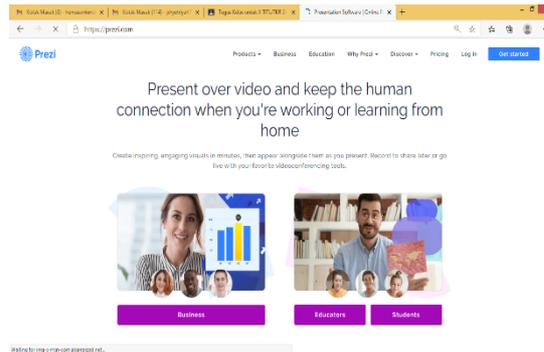
Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk yang dirancang peneliti menggunakan 3 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil yang dikategorikan sebagai validasi awal 5 orang, uji coba terbatas berjumlah 15 orang dan uji coba kelompok besar berjumlah 30 orang dengan menggunakan instrument yang berupa angket. Namun instrumen yang dibuat akan diuji validitas dan reliabilitanya, agar instrument yang akan dipergunakan dapat dikatakan valid dan reliable. Hasil dari uji validitas yang menggunakan korelasi

product moment akan dibandingkan dengan r tabel N = 55 pada tabel dengan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai sebesar 0.266 .

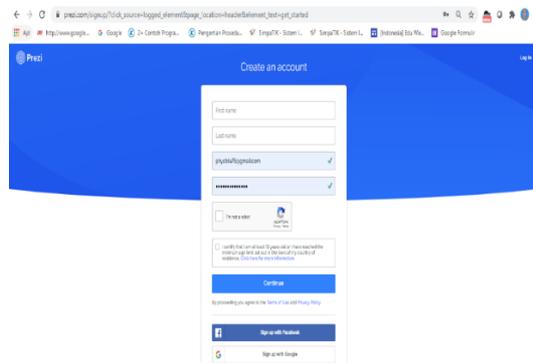
Hasil analisis data mulai dari uji validasi yang terdiri dari uji validasi ahli isi/ materi pembelajaran mendeskripsikan data yang dikategorikan menjadi 3 aspek pendalaman tentang materi yaitu aspek isi, aspek teknologi, serta aspek desain pesan, ahli media pembelajaran mendeskripsikan data yang difokuskan pada ketepatan dalam penggunaan media yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis software prezi dengan model ADDIE mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, ahli desain pembelajaran mendeskripsikan data yang dikategorikan menjadi 3 aspek pendalaman tentang desain yaitu proses pembelajaran, teknologi, serta desain pesan, didapat bahwa untuk proses pembelajaran, uji validasi teman sejawat mendeskripsikan data yang dikategorikan menjadi 3 aspek pendalaman tentang materi yaitu aspek isi, aspek teknologi, serta aspek desain pesan, uji tanggapan awal siswa dalam kelompok kecil, uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar mendeskripsi data yang dikategorikan menjadi 4 aspek pendalaman tentang materi yaitu aspek isi, aspek kemudahan dalam mengakses, aspek kejelasan dari pesan yang disajikan serta aspek kemenarikan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

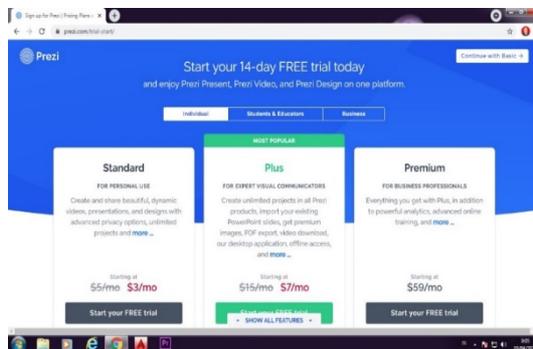
Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis online dengan model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo dikembangkan menggunakan media *prezi online* dan digunakan sebagai proses pembelajaran secara online. Peserta didik dapat mengakses media pembelajaran berupa link yang di buat oleh guru akan tetapi peserta didik harus memiliki akun di [www.prezi.com](http://www.prezi.com) terlebih dahulu, baru bisa mengakses media pembelajaran tersebut. Berikut adalah tampilan menggunakan *prezi* yang dapat dilihat pada gambar 2 , 3, 4, 5, 6 , 7, dan 8



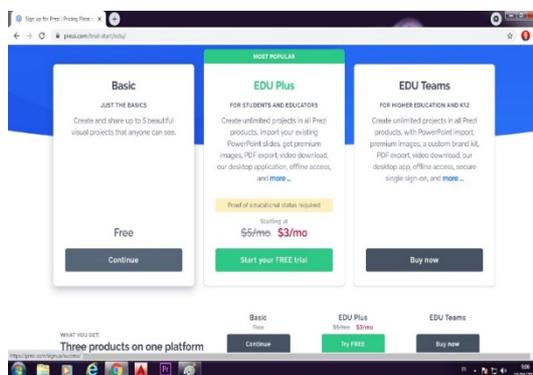
Gambar 2. Tampilan awal Prezi



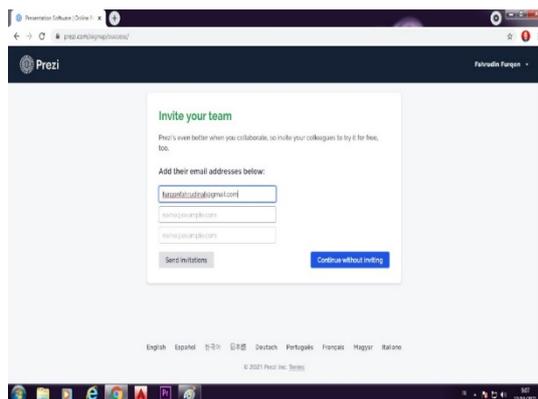
Gambar 3 : gambar tampilan login



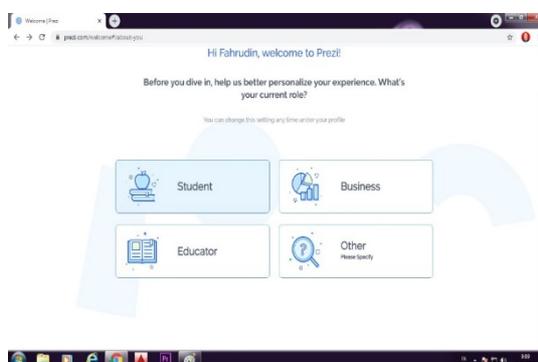
Gambar 4 : pilihan pemakaian prezi



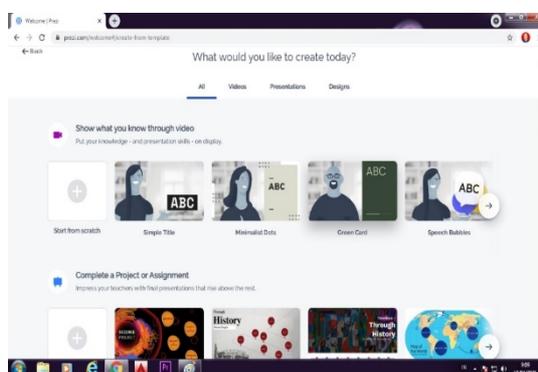
Gambar 5 : Menu kepesertaan



Gambar 6 : Registrasi akun

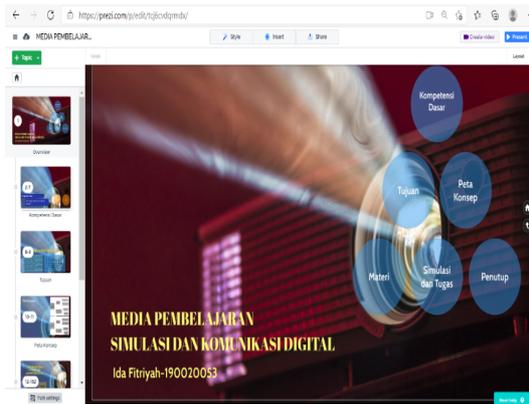


Gambar 7 : Pilihan status



Gambar 8 : menu student

Dari tahapan memulai menggunakan prezi, baru masuk pada media pembelajaran yang berupa link : <https://prezi.com/view/VJ3GhYm0cCOhf8UfS4w1/> , baru muncul materi yang ada sesuai pada gambar 9, dan 10 :



Gambar 9 : Tampilan halaman pembuka



Gambar 10 : Tampilan halaman pada saat presentasi dengan *prezi*

Kelayakan hasil dari penelitian pengembangan yang mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan *software prezi* sebagai media pembelajaran dengan model ADDIE. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran ini adalah untuk dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Data hasil uji coba dengan menggunakan angket kepada para responden. Hasil penelitian dari data validasi ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, teman sejawat dan siswa dari kelompok kecil, terbatas dan kelompok besar.

Validasi ahli isi/materi pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo ini terbagi menjadi 3 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu untuk isi materi memperoleh skor 80%, untuk teknologi memperoleh skor 90%, untuk pesan memperoleh skor 90%. Dengan rerata dari 3 aspek tersebut adalah 86,6%, yang berarti produk yang dibuat dikatakan “layak”, ini memberi peluang bahwa produk dapat dilakukan uji coba berikutnya untuk mengukur kelayakan pada kelompok-kelompok siswa. Hasil penilaian dari ahli isi/ materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel prosentase Ahli Isi/ Materi Pembelajaran :

Tabel 1 : prosentase Ahli Isi/ Materi Pembelajaran

Aspek Isi							Teknologi				Desain Pesan				Jml	%
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4		
4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	64	85,3
80	80	80	80	80	80	80	100	100	80	80	80	100	100	80		
%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%		
80 %							90 %				90 %					
86,6 %																

Penilaian dari ahli Media pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, dengan menanyakan kelengkapan dan kecocokan aplikasi yang dipakai mendapatkan skor rerata 81,4%, berarti produk media pembelajaran ini layak dan ini memberikan peluang uji coba produk pada kelompok siswa. Hasil penilaian dari ahli Media pembelajaran dapat dilihat pada tabel prosentase ahli media pembelajaran ini :

Tabel 2 : prosentase Ahli Media Pembelajaran

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Jml	%
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	57	
<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>80</b>		
%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%		
<b>81,4 %</b>															

Penilaian dari ahli desain pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo ini terbagi menjadi 3 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu aspek yang ditinjau dari pelaksanaan proses pembelajaran, aspek teknologi yang digunakan, dan aspek desain pesan yang dirancang secara berurutan hasil validasi yang diberikan memperoleh prosentase sebesar 88% untuk proses pembelajaran, 95% untuk teknologi dan 80% untuk desain pesan yang berarti produk yang dibuat dikatakan “layak”, ini memberi peluang bahwa produk dapat dilakukan uji coba berikutnya untuk mengukur kelayakan pada kelompok-kelompok siswa. Hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada tabel prosentase Ahli Desain pembelajaran ini :

Tabel 3 : prosentase Ahli Desain Pembelajaran

Proses Pembelajaran							Teknologi				Desain Pesan				Jml	%
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4		
4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	63	<b>84</b>
<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>		
%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%		
<b>80 %</b>							<b>95 %</b>				<b>80 %</b>					
<b>85 %</b>																

Penilaian dari teman sejawat terhadap media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo terbagi menjadi 3 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu aspek yang ditinjau dari aspek isi bahan pembelajaran, aspek teknologi yang digunakan, dan aspek desain pesan yang dirancang secara berurutan hasil validasi yang diberikan memperoleh prosentase sebesar 80 % untuk isi materi pembelajaran, 80 % untuk teknologi dan 90,5 % untuk desain pesan. Berarti produk media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat dikatakan layak. Hasil penilaian dari teman sejawat dapat dilihat pada tabel prosentase teman sejawat ini :

Tabel 4 : prosentase Teman sejawat

Aspek Isi							Teknologi				Desain Pesan				Jml	%
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	62	<b>82,6</b>
<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>100</b>		
%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%		
<b>80 %</b>							<b>80 %</b>				<b>90,5 %</b>					
<b>83,5 %</b>																

Tanggapan siswa terbagi menjadi 4 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu aspek yang ditinjau dari isi materi bahan pembelajaran, aspek kemudahan akses dalam menggunakan, dan aspek kejelasan, dan aspek kemenarikan yang dirancang secara berurutan hasil validasi yang diberikan memperoleh prosentase sebesar 72 % untuk isi materi pembelajaran, 78 % untuk kemudahan siswa dalam mengakses dan 75 % untuk kejelasan materi yang disajikan dan 76 % untuk aspek kemenarikan sajian produk rancangan. Berarti produk media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat dikatakan layak. Hasil penilaian dari tanggapan siswa terhadap media ini, sesuai dengan tabel Tanggapan siswa kelompok kecil ini :

Tabel 5. Prosentase tanggapan siswa kelompok kecil

Aspek Isi Materi							Mudah Akses				Kejelasan Pesan				Kemenarikan					Jm	%
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	l	
3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	73	
4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	75	
3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76	
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	
3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
<b>6</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>		
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>		
<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>		
				<b>72 %</b>						<b>78 %</b>				<b>79 %</b>				<b>76 %</b>			
										<b>76,25 %</b>											

Uji coba kelompok terbatas terbagi menjadi 4 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu aspek yang ditinjau dari isi materi bahan pembelajaran, aspek kemudahan akses dalam menggunakan, dan aspek kejelasan, dan aspek kemenarikan yang dirancang secara berurutan hasil validasi yang diberikan memperoleh prosentase sebesar 77,5 % untuk isi materi pembelajaran, 77,9 % untuk kemudahan siswa dalam mengakses dan 81,6 % untuk kejelasan materi yang disajikan dan 80,5 % untuk aspek kemenarikan sajian produk rancangan. Berarti produk media pembelajaran berbasis *software prezi* dengan model ADDIE mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat dikatakan layak. Sebagaimana yang terdapat pada tabel prosentase uji coba kelompok terbatas ini :

Tabel 6. Prosentase uji coba kelompok terbatas

Aspek Isi Materi							Mudah Akses				Kejelasan Pesan				Kemenarikan					J	%
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	m	
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	
4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	81	
3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	
4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	78	
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	81	
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	
4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	81	
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>58</b>	<b>59</b>	<b>5</b>	<b>58</b>	<b>61</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>56</b>	<b>61</b>	<b>61</b>	<b>61</b>	<b>62</b>	<b>61</b>	<b>62</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>		
<b>7</b>	<b>0</b>			<b>4</b>			<b>0</b>	<b>7</b>							<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>		
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>7</b>	<b>77</b>	<b>81</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>74</b>	<b>81</b>	<b>81</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>		

Aspek Isi Materi							Mudah Akses				Kejelasan Pesan				Kemenarikan					J m l	%	
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5			
6	0	,3	,6	2	,3	,3	0	6	,6	,3	,3	,3	,6	,3	,6	0	0	0	0	8	8	
77,5 %							77,9 %				81,6 %				80,5 %							
																						79,3 %

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba terakhir yang dilakukan untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan untuk disosialisasi dan didesimasi pada kelompok atau proses pembelajaran. Dari tabel 6 ditunjukkan bahwa uji coba kelompok besar terbagi menjadi 4 aspek pertanyaan yang akan divalidasi yaitu aspek yang ditinjau dari isi materi bahan pembelajaran, aspek kemudahan akses dalam menggunakan, dan aspek kejelasan, dan aspek kemenarikan yang dirancang secara berurutan, hasil validasi yang diberikan memperoleh prosentase sebesar 86,2 % untuk isi materi pembelajaran, 88,2 % untuk kemudahan siswa dalam mengakses dan 84,1 % untuk kejelasan materi yang disajikan dan 83,9 % untuk aspek kemenarikan sajian produk rancangan. Berarti produk media pembelajaran berbasis *software prezzi* dengan model ADDIE mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat dikatakan layak. Sebagaimana pada tabel prosentase uji coba kelompok besar ini :

Tabel 7 : Prosentase uji coba kelompok besar

Aspek Isi Materi							Mudah Akses				Kejelasan Pesan				Kemenarikan					J m l	%
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5		
4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	8	8
4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	8	8
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	8	8
4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	8	8
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	9	9
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	0	0
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	8	8
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	8	8
4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	8	8
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	9	9
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	8	8
4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	7	7
4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6
4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8

Aspek Isi Materi							Mudah Akses				Kejelasan Pesan				Kemenarikan					J m l	% l	
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5			
4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	8	8
4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	8	8
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	6	6
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	9	9
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	7	7
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8	8
5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
12	12	12	1	13	13	13	13	13	13	13	13	12	1	1	12	12	1	12	1	0	0	0
7	8	7	2	1	1	3	3	0	3	4	7	2	2	2	4	5	2	5	2	9	9	9
84	85	84	8	87	87	88	88	86	88	89	91	81	8	8	82	83	8	83	8	3	3	3
,6	,3	,6	6	,3	,3	,6	,6	,6	,6	,3	,3	,3	2	2	,6	,3	6	,3	4	6	6	6
86,2 %							88,2 %				84,1 %				83,9 %							
85,6 %																						

## SIMPULAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan kajian produk hasil pengembangan dapat disimpulkan adalah Pertama Dengan adanya media pembelajaran berbasis *prezi* dengan model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, pada penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, dengan mengangkat dua Kompetensi Dasar komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan dan perangkat lunak pembelajaran online dikarena media ini diperlukan di SMK Muhammadiyah 2 Taman khususnya pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 unsur yaitu : (1) Analysis tujuannya untuk mengetahui kebutuhan awal dalam pengembangan media seperti, pemanfaatan sarana prasarana, proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, (2) Design merupakan tahapan menentukan pengguna media pembelajaran, kompetensi dan pemahaman indikator yang dicapai, pembuatan desain media, penguasaan peserta didik dalam penggunaan media, (3) Development merupakan tahapan membuat bahan ajar yang berupa media pembelajaran untuk mencapai tujuan, menyiapkan materi yang akan dijadikan isi dalam media dan memodifikasi sehingga bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam kemandirian belajar dan

kelayakan media melalui ujicoba dan validasi oleh para ahli materi pembelajaran, media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, teman sejawat dan siswa, (4) Implementasi merupakan tahapan untuk membimbing siswa mencapai kompetensi, mengisi kesenjangan hasil belajar dan diakhir siswa memiliki sebuah pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dibutuhkan, (5) Evaluasi merupakan tahapan untuk mengetahui program pembelajaran yang diikuti selama ini, manfaat yang didapat dengan menggunakan media pembelajaran ini, seberapa besar siswa belajar tentang materi, mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dipelajari, seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan., khususnya di SMK Muhammadiyah 2 Taman. Kedua Berdasarkan penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Secara rinci kajian produk ini menjelaskan bahwa melalui uji ahli isi/materi mendapatkan prosentase rata rata sebesar 86,6 %, uji ahli media memperoleh prosentase rata rata sebesar 81,4 %, uji ahli desain memperoleh prosentase rata rata sebesar 85 %, uji teman sejawat memperoleh rata rata sebesar 83,5 %, dan uji coba untuk memberi respon terhadap produk ulang dilakukan siswa sebanyak 5 siswa memperoleh prosentase rata rata sebesar 76,25 %, serta dilanjutkan pada uji coba kelompok terbatas dilakukan sebanyak 15 siswa memperoleh prosentase rata-rata sebesar 79,3 %, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan sebanyak 30 siswa memperoleh prosentase rata-rata sebesar 85,6 %, hasilnya selalu mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi kecil. Sehingga produk yang dikembangkan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis software prezi dengan model ADDIE mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat disosialisasikan dan didesiminasikan kepada guru dan siswa untuk dapat dipakai sebagai dasar pengembangan produk pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo.

#### Saran

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis prezi dengan model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo ini lebih bisa kreatif lagi yakni menggunakan prezi premium.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Antika, Y., & Suprianto, B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian Op Amp Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di Smk Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2).
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104.
- Erwin Januarisman, Anik Ghufron. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuksiswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 3, No 2, Oktober 2016 (166-182) p-ISSN: 2407-0963, e-ISSN: 2460-7177*.
- Elpira. Nira, Anik Ghufron. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Volume 2 , No 1, April 2015(94-104). p-ISSN:2407-0963 e-ISSN:2460-7177
- Fatirul, Admad Noor, Rufi'i. (2020). *Evaluasi dan Pengukuran*. Surabaya Adi Buana Unirsity Press
- Fatirul, Achmad. Noor., Djoko A.di W.aluyo,. (2018). *Meode Peneitian & Pengembangan (Kajian Tahapan Penelitian dan Pengembangan)*. Surabaya CV. Zaifatama Jawara.
- Hartini, S., Misbah, 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>

- NURUL HIDAYATI, A., & Santosa, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Program Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Dasar Elektronika Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).
- Pribadi, B.enny A. (2017). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Cet. 2. Jakarta. PT. Dian Rakyat.
- Pribadi, B.enny A. (2017). *Media Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group..
- Rahmawati, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Edcomtech. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Volume 5, No 1, April 2020* 11-23 .
- Ramadhani, T. S. (2017). Development of Prezzi Media in Landslide Disaster Mitigation Learning in Indonesia (Case Study at SMA Xavarius in Bukittinggi). *Sumatra Journal of Disaster, Geography and Geography Education*, 1(2), 321. <https://doi.org/10.24036/sjdgge.v1i2.66>
- Restika. R.R, Muslimin. I. Nur K. (2016) Validitas Media Prezi The Zooming Presentation pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia. *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi Vol.5 No.3 September 2016*. ISSN: 2302-9528. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Rusman, K.urniawan , Deni. Riyana, Cepi. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta. Rajawali Pres.
- Saputro, A.riesto H.adi. (2012)., *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Cet. 1. Yogyakarta Graha Ilmu.
- Siswa, U., Mts, S. M. P., & Viii, K. (2018). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>. 5(2), 151–164.
- Soejoto. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Mikro Interaktif Berkarakter Pembelajaran Hybrid. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Volume 5, No 1, April 2018 (82-90)*. ISSN 2407-0963 (print) ISSN 2460-7177 (online).
- Suranti, A.mpera D.ina. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada Mata Pelajaran *validitas prezi Restika.pdf*. (n.d.).
- Windarti, & Budiningsih, C. A. (2016). [Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp](http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 106–115. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/8284/7690>
- YUSUF RODHI, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(2), 137–142.