

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ASSURE
PADA MATERI BASIS DATA
SMK KELAS XI**

Skripsi

Oleh

**Rizqi Rahmatika
1813025015**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DENGAN MENGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ASSURE PADA MATERI BASIS DATA SMK KELAS XI

Oleh

Rizqi Rahmatika

Pengembangan media pembelajaran berbasis media pembelajaran Prezi ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan (R&D). Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Prezi pada mata pelajaran Basis Data yang valid pada materi Struktur Hierarki Basis Data. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ASSURE. rincian sebagai berikut: *Analyze Learners, State Standar and Objectives, Select Strategy, Technology, Media, and Materials, Utilize Technology, Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluated and Revise*. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas XI Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 8 Bandar Lampung. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui respons pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran Prezi dengan materi Struktur Hierarki Basis Data yaitu dengan metode angket. Hasil penelitian yang diperoleh antara lain: 1) Berdasarkan hasil pengujian validasi ahli, produk media pembelajaran Prezi dengan model ASSURE pada mata pelajaran basis data SMK kelas XI yang dikembangkan telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Hasil validasi ahli materi pertama mencapai persentase 96% dengan kualifikasi “Sangat Baik” untuk ahli materi kedua 92% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Validasi ahli media dan desain pembelajaran dengan persentase pertama 96% untuk persentase ahli media kedua 94% dengan kategori kelayakan “Sangat Baik”. 2) Hasil uji efektifitas Prezi pada tingkat ketuntasan tes (*pre-test* dan *post-test*) pada penelitian ini memiliki peningkatan yang signifikan berupa kenaikan nilai rata-rata *pre-test* senilai 41,83% meningkat dengan adanya *post-test* senilai 85,33%. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *N-Gain* keseluruhan sebesar 73,98%. Hasil ini sudah mencapai kriteria ketuntasan baik dari hasil tes evaluasi belajar siswa maupun keaktifan siswa dalam belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Prezi, ASSURE, Basis Data.

ABSTRAK

PREZI LEARNING MEDIA DEVELOPMENT USING ASSURE DEVELOPMENT MODEL ON DATABASE MATERIALS CLASS XI VOCATIONAL SCHOOL

Oleh

Rizqi Rahmatika

The development of learning media based on Prezi learning media is included in research and development (R&D). To produce Prezi-based learning media on valid Database subjects on the Database Hierarchical Structure material. This development research uses the ASSURE development model. The details: Analyze Learners, State Standards and Objectives, Select Strategy, Technology, Media, and Materials, Utilize Technology, Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluated and Revise. The subjects in the study were class XI students of the Department of Software Engineering at SMKN 8 Bandar Lampung. The research instrument used to determine the response of educators and students to the Prezi learning media with the Hierarchical Database Structure material is the questionnaire method. The research results obtained include: 1) Based on the results of expert validation testing, the Prezi learning media product with the ASSURE model in the class XI SMK database subjects developed has been validated by experts and obtained good results. The results of the validation of the first material expert reached a percentage of 96% with a "Very Good" qualification for the second material expert 92% with a "Very Good" qualification. Validation of media experts and learning design with the first percentage of 96% for the second percentage of media experts 94% with the "Very Good" eligibility category. 2) The results of the Prezi effectiveness test on the level of completeness of the test (pre-test and post-test) in this study had a significant increase in the form of an increase in the average pre-test value of 41.83%, an increase in the presence of a post-test of 85.33 %. This is indicated by the overall N-Gain value of 73.98%. These results have reached the criteria for completeness both from the results of the student learning evaluation test and student activity in learning.

Kata kunci: Learning Media, Prezi, ASSURE, Database.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ASSURE
PADA MATERI BASIS DATA
SMK KELAS XI**

Oleh

Rizqi Rahmatika

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PREZI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PENGEMBANGAN ASSURE PADA MATERI
BASIS DATA SMK KELAS XI**

Nama Mahasiswa : **Rizqi Rahmatika**


No. Pokok Mahasiswa : **1813025015**

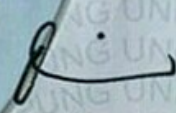
Program Studi : **Pendidikan Teknologi Informasi**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**




1. **Komisi Pembimbing**


Wayan Suana, S.Pd., M.Si.
NIP 19851231 200812 1 001


Dr. Doni Andra, S.Pd., M.Sc
NIP 19830503 200812 1 003

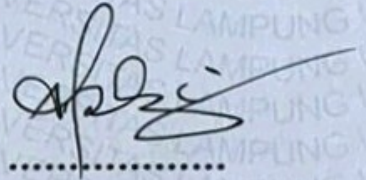
2. **Ketua Jurusan Pendidikan MIPA**


Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd
NIP 19600301 198503 1 003

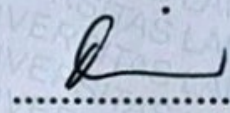
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

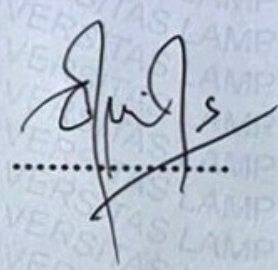
Ketua : **Wayan Suana, S.Pd., M.Si.**



Sekretaris : **Dr. Doni Andra, S.Pd., M.Sc.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 November 2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Rahmatika
NPM : 1813025015
Fakultas/ Jurusan : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Jl. Ismaya Raya, Villa Pamulang Blok V7 No 1.
Tangerang Selatan.

Menyatakan bahwa dalam skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Menggunakan Model Pengembangan Assure Pada Materi Basis Data SMK Kelas XI” merupakan karya sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Semua hasil yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil salinan atau dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku.

Bandarlampung, 21 September 2022



Rizqi Rahmatika
NPM 1813025015

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Tangerang Selatan pada tanggal 5 Agustus 2000. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Aprilian Hermawan dan Ibu Yeni Herawati. Penulis menyelesaikan Pendidikan di Pamulang Permai pada tahun 2012, Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Tangerang Selatan pada tahun 2015, dan Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Kota Tangerang Selatan pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa penulis aktif dalam kegiatan kemahasiswaan diantaranya Anggota FORMATIF Universitas Lampung. Selain itu, penulis aktif menjadi Asisten Dosen mata kuliah Komunikasi Data dan Jaringan Komputer Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung pada tahun 2020. Pada tahun 2021, penulis melaksanakan Praktik Industri di Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik. (DISKOMINFOTIK) Provinsi Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalaamiin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Menggunakan Model Pengembangan ASSURE Pada Materi Basis Data SMK Kelas XI". Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S-1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

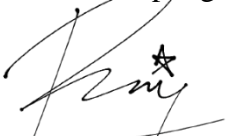
Penulis ingin menyampaikan terima kasih atas segala dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama proses studi serta selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam;
3. Bapak Dr. Doni Andra, S.Pd., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sekaligus selaku Pembimbing II, atas saran, arahan dan masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini;
4. Bapak Wayan Suana, S.Pd., M.Si., selaku Pembimbing I, atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, arahan, dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini serta terima kasih telah memberikan semangat sebagai Pembimbing Akademik penulis;
5. Bapak Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd. selaku Pembahas, atas saran dan perbaikan dalam proses penyelesaian skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan;
7. Bapak dan Ibu Staff Administrasi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi;
8. Bapak dan Ibu Staff Administrasi FKIP Universitas Lampung;

9. Ibu Ari Rohmawati, S.Kom., M.T.I. yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan membantu saya dalam melakukan penelitian di SMK Negeri 8 Bandar Lampung;
10. Sahabat saya Kelin Clara, Dina Soraya, Trio Mahfuddin, Fajar Juliantono, Engga Ryan Pratama, Sandiko yang selalu mendukung, dan memberikan semangat kepada saya;
11. Teman seperjuangan angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi;
12. Teman dekat penulis di Tangerang Selatan, Annisa Nabila Khasanah, Adienda Noverly Sadikin, Naila Ferryan, Devie Zahra, Rizka Amalia Putri, dan Marella Amanda yang telah banyak memberikan semangat ketika penulis jenuh menghadapi skripsi.
13. Papa dan Mama penulis yang telah memberikan do'a, kasih sayang, nasehat, motivasi, dan dukungan berupa material dan non material kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi. Segala perjuangan penulis hingga titik ini penulis persembahkan pada orang paling berharga dalam hidup penulis. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna.
14. Fathan Arcadia Zattie yang membantu, menemani, memberikan motivasi dan support pada penulis dalam menyelesaikan skripsi, terima kasih sudah menjadi teman yang setia menemani saya disaat senang ataupun susah.
15. Keluarga Besar FORMATIF Unila atas pembelajaran dan pengalaman yang luar biasa pada penulis.

Semoga Allah SWT selalu menyayangi dan menuntun kita pada jalan yang diridhoi-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin...

Bandar Lampung, September 2022



Rizqi Rahmatika

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	I
DAFTAR TABEL	III
DAFTAR GAMBAR	III
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran	6
2.3 Prezi.....	7
2.4 Penggunaan Media Pembelajaran Prezi pada materi pembelajaran Basis Data..	10
2.5 Model Pengembangan ASSURE.....	11
2.6 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE	14
2.7 Penelitian Yang Relevan	15
III. METODE PENELITIAN	18
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	18
3.3 Tahapan Pengembangan.....	18
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	29
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
A. <i>Analyze Learners</i> (Analisis Siswa).....	32
B. <i>State Standar and Objectives</i> (Menyatakan Standar dan Tujuan)	33
C. <i>Select Strategy, Technology, Media, and Materials</i> (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi)	34
D. <i>Utilize Technology, Media and Materials</i> (Penggunaan Teknologi, Media, dan Bahan)	35
E. <i>Require Learner Participation</i> (Memerlukan Partisipasi Peserta Didik)	36
F. <i>Evaluated and Revise</i> (Evaluasi dan Revisi)	37
G. Deskripsi Media Pembelajaran.....	36

H. Data Hasil Validasi	37
I. Uji Efektivitas Produk.....	36
4.2. Hasil Pembahasan	39
V. SIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Simpulan	46
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Menu Pada Prezi	10
2. Penelitian Yang Relevan	16
3. Skala Likert	27
4. Kelayakan Produk	28
5. Kriteria <i>N-Gain</i>	29
6. Validasi Ahli	33
7. Hasil Analisis Uji Validasi Ahli.....	37
8. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Uji Lapangan.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Langkah Model Pengembangan ASSURE.....	20
2. Tahapan dalam langkah <i>Analyze Learner Characteristic</i>	21
3. Tahapan dalam langkah <i>State Performance Objective</i>	22
4. Tahapan dalam langkah <i>Select Method, Media and Materials</i>	22
5. Tahapan dalam langkah <i>Utilize Materials</i>	24
6. Tahapan dalam langkah <i>Requires Learner Participation</i>	25
7. Tahapan pada langkah terakhir dalam model pengembangan ASSURE	26
8. Desain Media Prezi Menggunakan aplikasi Canva.....	33
9. Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna.....	35
10. Petunjuk Penggunaan	35
11. Halaman Depan.....	36
12. Rincian KI, KD dan Indikator	37
13. Peta Konsep.....	38
14. Materi Peran Terminologi Basis Data.....	38

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia pada saat ini telah mengalami kemajuan yang signifikan. Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19* memberikan tantangan tersendiri bagi civitas academica, seperti pendidik, peserta didik, institusi dan bahkan memberikan tantangan bagi masyarakat luas seperti para orang tua (Nafrin, 2021). Dalam pelaksanaannya tenaga pendidik harus mencari cara agar tetap bisa menyampaikan materi pembelajaran dan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Begitu juga peserta didik yang dituntut agar bisa menyesuaikan diri dalam situasi dan kondisi seperti saat ini. Tentu hal ini memberikan dampak positif bagi kemajuan pendidikan di Indonesia, dimana civitas akademik dituntut untuk memanfaatkan dan mempelajari teknologi baru yang secara tidak langsung meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Berbagai upaya telah mengeluarkan kebijakan terhadap pembelajaran tersebut tertera dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Sistem pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (Daring) dari rumah masing-masing yang cenderung memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran terkadang terdapat hambatan dalam penerapannya. Selama pembelajaran daring, tentu civitas akademik membutuhkan adaptasi terhadap sistem pembelajaran yang baru. Mayoritas tenaga pendidik merasa kesulitan dalam penyampaian materi *via* daring, lalu para siswa pun merasa kesulitan memahami materi yang diberikan. Dikarenakan kasus *Covid-19* ini tentu para pendidik memerlukan berbagai macam *platform* pembelajaran agar bisa memberikan materi pada setiap peserta didik agar pembelajaran dari rumah bisa

lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa semakin semangat dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan didapatkan beberapa permasalahan dari materi pembelajaran Basis Data yang diadakan di SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Pembelajaran yang dilakukan di kelas terkadang masih sulit untuk dipahami dikarenakan para siswa sendiri kurang adanya inisiatif tersendiri dalam belajar, melainkan siswa masih sering mengandalkan guru dalam proses pembelajaran, kebanyakan siswa juga cenderung kurang aktif ketika pembelajaran sedang berlangsung mengakibatkan sebagian siswa mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan tenaga pendidik pada pelajaran Basis Data dan hasil observasi didapatkan hasil bahwa para tenaga pendidik biasa menggunakan media pembelajaran cenderung yang monoton dan terlalu kaku seperti *e-modul* berupa *Portable Document Format* (PDF) sehingga tidak ada animasi yang bisa menjadikan siswa tertarik dalam melakukan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru pelajaran Basis Data SMK Negeri 8 Bandar Lampung, peneliti mendapatkan hasil wawancara yaitu kebanyakan siswa dan guru cenderung menyukai gaya pembelajaran berbasis visual dan auditori. Siswa lebih menyukai pembelajaran visual dan auditori dikarenakan penyampaian pesan atau informasi beserta gaya pembelajaran secara teknik kreatif, yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga siswa dapat menerima pembelajaran secara cepat. Melalui media pembelajaran visual dan auditori, siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih berani tampil di depan kelas untuk bekerja sama bersama kelompoknya masing-masing. Selain itu juga melalui media visual dapat memaksimalkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami materi. Salah satu media *visual* tersebut adalah Prezi.

Prezi merupakan media *audio-visual online* berupa *slide* interaktif yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Pada media pembelajaran Prezi juga sudah menggunakan fitur ZUI (*Zooming User Interface*), sehingga pengguna mampu

untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi dan sehingga presentasi terlihat dinamis sebab kanvas dapat diperbesar, diperkecil bahkan diputar sejauh 360° (Yusuf, 2014). Media pembelajaran Prezi juga dapat digunakan sebagai alat eksplorasi berbagai ide di kanvas virtual (*zoomable canvas*). Adanya kanvas virtual memungkinkan pengguna tidak perlu berpindah *slide*, pengguna cukup bekerja hanya dengan satu kanvas besar yang dapat disisipkan gambar, video, teks dan lain-lain sebab pengguna dapat membuat *slide* pada setiap kalimat dengan animasi gerak yang dinamis dan variatif (Putra, 2013).

Pemilihan media Prezi sesuai dengan pembelajaran masa kini yang ditunjang dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut diyakini mampu untuk optimalisasi pembelajaran, sehingga penggunaan Prezi pada materi Basis Data pada SMK Negeri 8 Bandar Lampung akan membantu meningkatkan efektivitas penyajian informasi dengan fitur-fitur Prezi yang sangat mendukung. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model ASSURE. Model ASSURE merupakan model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif (Dian, 2018). Model ASSURE pada pelaksanaannya memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini perlu adanya pengembangan media pembelajaran Prezi didalam proses pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi dengan Menggunakan Model Pengembangan ASSURE Pada Materi Basis Data SMK Kelas XI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan yang diselesaikan adalah.

1. Bagaimana media pembelajaran berbantuan Prezi yang valid pada materi Basis Data dengan model ASSURE?
2. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran berbantuan Prezi pada materi Basis Data dengan model pengembangan ASSURE?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran Basis Data peserta didik kelas XI SMK yang tervalidasi ahli dan layak digunakan.
2. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran Prezi sebagai media dan sumber belajar mata pelajaran Basis Data peserta didik kelas XI SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan Prezi ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

A. Bagi Siswa

1. Membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
2. Pengembangan media pembelajaran Prezi dapat memberikan wawasan atau pengetahuan kepada peserta didik secara mandiri karena dapat dijadikan sumber belajar.

B. Bagi Guru

1. Membantu meningkatkan motivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk materi Basis Data, sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Menambah wawasan dan pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran Prezi pada materi Basis Data.
3. Pengembangan media pembelajaran Prezi dapat dijadikan media yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam penerapannya

C. Bagi Peneliti Lain

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi terkait penelitian yang dilakukan peneliti lain dengan menggunakan variabel dan subjek yang berbeda dan dapat memberikan masukan pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran materi Basis Data.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran berbantuan Prezi dengan isi mengombinasikan gambar dan video yang sesuai dengan materi tersebut.
2. Pada penelitian ini mata pelajaran yang dikembangkan adalah RPL pada materi Basis Data dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dikembangkan yaitu: 3.1 Memahami struktur hierarki basis data, dan 4.1 Mempresentasikan struktur hierarki basis data
3. Pengembangan media pembelajaran Prezi pada materi Basis Data kelas XI SMK hanya fokus pada bahasan” Basis Data”.
4. Pengembangan media pembelajaran Prezi menggunakan teknologi komputer dan LCD Proyektor, sehingga sarana dan prasarana yang dibutuhkan harus memadai.
5. Pada penelitian ini menggunakan model ASSURE untuk membantu tercapainya pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Langkah padamodel ASSURE yaitu *Analyze Learner; State Standars and Objective; Select Strategies, Technology, Media, and Materials; Utilize Technology; Require Learner Paricipation; Evaluate and Revise*

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Derek Rowntree (dalam Rohani, 1997: 7-8) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

2.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan

oleh guru. Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

- 1) Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
- 2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.
- 3) Membantu konsentrasi belajar siswa Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

2.3 Prezi

Prezi adalah penyedia layanan presentasi yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline* yang menawarkan berbagai jenis akun dan pilihan untuk membuat dan menyimpan presentasi *digital*. Prezi merupakan perangkat lunak presentasi yang memungkinkan pendidik untuk mengembangkan ide dan menghasilkan peta pikiran (Duffy *et al*, 2015). Prezi memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke presentasi tunggal (Brian dan Alyson, 2010). Media Prezi adalah media yang lebih inovatif dan mengikuti

perkembangan teknologi. Media Prezi merupakan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan desain multimedia. Implikasi media Prezi bagi pendidik adalah media yang menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik, peta pikiran yang dapat disajikan menggunakan Prezi menciptakan gambaran materi pembelajaran secara konkret, yang dapat membantu pembelajaran (Duffy *et al*, 2015). Sehingga media Prezi merupakan inovasi teknologi dibidang pendidikan.

Pengguna mendaftarkan diri pada *website* Prezi, kemudian memilih salah satu pilihan berlangganan atau *opsi* tak berbayar. Setelah akun pengguna telah ditetapkan, pengguna kemudian masuk ke situs Prezi. Pengguna dapat membuat presentasi baru, mengedit karya disimpan, dan melihat presentasi yang tersimpan secara langsung di *website*. Bisa juga dengan menginstal aplikasi *Prezi Desktop* untuk mempermudah dalam penyimpanan dan pengunduhan hasil pekerjaan yang telah dibuat secara *offline*.

Prezi memungkinkan pengguna untuk mengakses presentasi di komputer manapun dengan koneksi internet berkecepatan tinggi. Presentasi juga dapat dibagi, yang memungkinkan beberapa orang untuk berkolaborasi pada presentasi tunggal. Penelitian yang dilakukan oleh Brian dan Alyson (2010) menjelaskan bahwa pembuatan presentasi Prezi relatif mudah. Pengguna Prezi harus terampil menggunakan navigasi internet dan manajemen data. Hal tersebut dapat membantu untuk memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain, karena beberapa fitur (misalnya, animasi) dapat digunakan secara berlebihan atau digunakan tidak efektif, sehingga menurunkan kualitas presentasi. Tantangan tersebut dapat dengan mudah diatasi di situs Prezi, yang berisi tutorial dan forum untuk membantu dengan desain dan masalah teknis.

Prezi dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi yang dinamis dan informatif. Tidak seperti banyak alat-alat presentasi yang ada, Prezi memungkinkan pengguna untuk bekerja dan mengakses presentasi secara *online*, maupun secara *offline*. Alat presentasi lainnya membutuhkan konten agar sesuai

dalam batas-batas *slide*, sedangkan Prezi memungkinkan pengguna untuk memasukkan konten pada semua ukuran. Presenter dapat fokus pada unsur-unsur yang berbeda dengan menggunakan fitur *zoom* dan *panning*. Hal tersebut dapat menghemat banyak waktu dalam mempersiapkan presentasi, dan kemampuan tersebut juga dapat membantu konsep bigpicture tampilan penonton dan rincian spesifik, yang dapat sangat membantu dalam pemahaman dan penyimpanan informasi. Kemampuan Prezi untuk berkolaborasi pada pengembangan presentasi memiliki nilai bagi para peneliti yang bekerja di daerah terpencil. Fasilitas ini juga penting untuk tujuan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kolaborasi antar siswa pada proyek-proyek bersama. Secara keseluruhan, Prezi dapat menjadi salah satu alat penting untuk meningkatkan basis pengetahuan pekerjaan sosial (Brian dan Alyson, 2010). Prezi memiliki menu untuk mengoperasikan konten didalamnya. Beberapa menu dalam Prezi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Menu pada Prezi

Menu	Fungsi
<i>Write</i>	Mengetik teks, menyisipkan pranala web, dan mengakses <i>Transformation</i>
<i>Zebra</i> <i>Transformation Zebra</i>	Ikon untuk memanipulasi obyek, yang memungkinkan pengguna untuk mengatur ukuran, merotasi, atau mengedit obyek presentasi Prezi.
<i>Insert</i>	Mengunggah berkas media dan memasukkan bentuk-bentuk seperti panah, garis bebas.
<i>Frame</i>	Memberikan “ <i>container</i> ” di sekeliling konten presentasi untuk mengelompokkan konten. Kontainer yang disediakan berupa kurung kurawal, lingkaran, segi empat, dan tersembunyi.
<i>Path</i>	Mengatur tampilan navigasi satu per satu, menangkap tampilan yang spesifik di dalam sebuah <i>frame</i> , atau menghapus seluruh alur presentasi dan memulai ulang.
<i>Colours and fonts</i>	Mengaplikasikan gaya-gaya presentasi tertentu. Masing-masing gaya memiliki pilihan huruf dan warna yang berbeda.

2.4 Penggunaan Media Pembelajaran Prezi pada materi pembelajaran Basis Data

Kelebihan Prezi untuk digunakan sebagai media dalam materi pembelajaran Basis Data adalah Prezi mampu mengemas materi yang kompleks pada pembelajaran dan dapat memvisualisasikannya dalam bentuk presentasi tunggal. Pengguna dapat mengatur seluruh pergerakan presentasi dan memperjelas apa yang menjadi inti (Kevin, 2010). Prezi memiliki konsep *mind mapping* yang sesuai untuk pembelajaran yang kompleks, materi dapat dipetakan menjadi pokok pikiran sehingga lebih mudah diingat. Desain Prezi adalah multimedia (White, 2011), sehingga dapat menggabungkan teks, *chart*, grafik, gambar maupun video.

Prezi dapat mengelompokkan konten dan mengurutkannya sehingga dalam presentasi Prezi dapat menunjukkan lebih jelas interkoneksi dan hubungan dalam konten (Harris, 2011). Hal ini sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik terbantu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dengan mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran dengan media Prezi. Peserta didik terbantu untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri dalam pembelajaran Basis Data, karena kini peserta didik bisa merasakan bahwa sumber belajar saat itu tidak hanya ada pada penjelasan pendidik.

Prezi sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memunculkan: (1) rasa tertarik peserta didik terhadap konten yang disajikan, karena tema yang lebih bervariasi; (2) rasa ingin tahu, dapat dimunculkan melalui Prezi, karena Prezi juga menyediakan fasilitas untuk mengimpor video untuk ditampilkan saat presentasi yang diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai peristiwa terkait materi yang disampaikan; (3) rasa senang peserta didik terhadap berbagai konten yang ditampilkan oleh Prezi, karena yang ditampilkan bukan hanya *slide* tetapi juga peta konsep yang dapat diisi berbagai konten video maupun gambar yang menarik; (4) perhatian peserta didik. Hal ini cukup efektif karena Prezi dapat

dijadikan fasilitas untuk menunjang sumber belajar. Jadi sumber belajar tidak hanya penyampaian dari pendidik, namun Prezi dapat mengatasinya.

2.5 Model Pengembangan ASSURE

Model pengembangan ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Berdasarkan kebutuhan produk yang dikembangkan, maka dalam penelitian pengembangan ini memilih model pengembangan ASSURE. Model pengembangan ASSURE dikembangkan oleh Molenda, dkk (2005) dalam buku yang berjudul “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Model pembelajaran ini lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Molenda, 2005:49).

- 1) Langkah pengembangan yang pertama yakni *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Dalam analisis karakteristik peserta didik memiliki tiga komponen, terdiri dari: (1) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor tersebut merupakan karakteristik yang bersifat umum, secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran; (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik merupakan cara setiap individu atau peserta didik *Analyze Learner Characteristic, State Performance Objective, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Materials, Requirez Learner Participants, Evaluate and Revise* dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino, dkk, 2005:50).

- 2) Langkah kedua yakni *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus, kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar (*learning need assesment*). Tujuan pembelajaran atau kompetensi pembelajaran dapat dirumuskan melalui rumus ABCD. Berikut tabel rumus ABCD yang yang diadaptasi dari Smaldino, dkk (2005:53): *Audience* menjelaskan mengenai peserta didik. *Behavior* menjelaskan mengenai aspek kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran ini. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran, kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menjelaskan suatu tingkat atau standar yang perlu diperhatikan.

- 3) Langkah yang ketiga adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan materi). Metode adalah langkah yang digunakan untuk penerapan media yang dikembangkan. Media adalah sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima (Molenda dkk, 2005:25). Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses berkomunikasi. Molenda (2005:26) menyebutkan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu:
 - (1) media cetak atau teks,
 - (2) media pameran atau *display*
 - (3) media audio,
 - (4) gambar bergerak atau *motion pictures*,
 - (5) multimedia, dan
 - (6) media berbasis web atau internet. Berbagai macam media tersebut bisa digunakan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus bisa menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi

peserta didik untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan sesuai dengan kurikulum. Isi atau materi berupa ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Putra, 2013).

- 4) Langkah berikutnya adalah *utilize materials* dengan tahapan didalamnya yaitu: (1) *preview materials*; (2) *prepare the materials* (mempersiapkan bahan pembelajaran); (3) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar); dan (4) *prepare the learners* (menyiapkan peserta didik).
- 5) Langkah selanjutnya adalah *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, maka proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang tentunya peserta didik terlibat secara aktif didalamnya.
- 6) Langkah keenam merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ini yakni, *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Langkah ini dilakukan untuk menilai efektivitas media yang telah dirancang sebelumnya. Agar memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas media tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen media. Revisi juga perlu dilakukan apabila hasil evaluasi dari media yang dirancang menunjukkan hasil yang kurang dari yang diharapkan.

2.6 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE

Berdasarkan kebutuhan produk yang dikembangkan, maka dalam penelitian pengembangan ini memilih model pengembangan ASSURE. Model pengembangan ASSURE dikembangkan oleh Smaldino (2005) dalam buku yang berjudul “Instructional Technology and Media for Learning”. Model pembelajaran ini lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, 2005).

Hal utama yang menjadi dasar pengembangan adalah model pengembangannya. Sesuai dengan produk yang dikembangkan terkait dengan kebutuhan dilapangan yaitu media, maka pengembang memilih model ASSURE. Hal ini didasarkan karena model ASSURE berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, 2005). Model ASSURE adalah salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif (Smaldino, 2005). Merencanakan atau mendesain pembelajaran merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik. Sehingga model tersebut dapat pula meningkatkan kualitas pendidik dalam mendesain atau merencanakan kegiatan pembelajaran. Jika pendidik dapat mendesain pembelajaran dengan kreatif dan inovatif maka pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Beberapa kelebihan dari model pengembangan ASSURE adalah:

1. ASSURE merupakan model pengembangan yang cukup sederhana, sehingga pendidik dapat mengembangkan sendiri.
2. Komponen dalam pembelajaran lengkap, tentu hal ini dapat mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif.
3. Peserta didik dilibatkan dalam persiapan pembelajaran, maka peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara responsive.

2.7 Penelitian Yang Relevan

Berikut ini merupakan penelitian yang relevan dengan topik proposal skripsi ditunjukkan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Penelitian Yang Relevan

Nama Peneliti>Nama Jurnal/Judul/Sumber	Metode	Hasil Penelitian / Analisis
1. Chamelia Putri, Retna Ngesti/Jurnal FKIP UNEJ Program Studi Ekonomi (2016)/ Penggunaan Media Mind Map dengan Aplikasi Prezi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa	Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu Perencanaan, Pemberian Tindakan, Observasi, dan Refleksi dengan Model Penelitian Tindakan Kelas Oleh Hopkins (1985)	Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan media <i>Mind Map</i> dengan aplikasi Prezi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehingga media ini dapat digunakan guru sebagai pilihan media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian terbukti menjawab tujuan penelitian yaitu penggunaan media <i>Mind Map</i> dengan aplikasi Prezi pada pelajaran IPS materi kelembagaan sosial kelas VIID MTsAl –Badri tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kekurangan dari penelitian ini yaitu peneliti tidak melakukan evaluasi seperti kuis ataupun tes untuk melihat efektivitas dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajara Prezi.
2. Rohiman, Bambang	Metode penelitian yang	Berdasarkan hasil

<p>Sri Anggoro/ Jurnal Desimal: Matematika, 2 (1), 2019, 23-32/ Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi.</p>	<p>digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau R & D (<i>Research and Development</i>) Penelitian (R&D) juga dapat diartikan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013)</p>	<p>penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini menghasilkan respon yang sangat menarik terhadap produk yang dihasilkan, tahap uji coba dilakukan sebanyak satu kali yaitu uji coba kelompok kecil di SMP/MTs. Berdasarkan hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 84% dengan kategori “Baik”, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 78% dengan kategori “Sangat Baik” dan penilaian uji coba peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 83,9% yang menunjukkan pada kategori “Sangat Baik”, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Prezi dengan hasil rata-rata masuk pada kategori “Sangat Baik” untuk dijadikan sebagai media pembelajaran matematika. Kekurangan yang terdapat pada penelitian ini peneliti tidak melakukan evaluasi lebih lanjut kepada siswa untuk melihat efektivitas media pembelajaran Prezi.</p>
<p>3. Dian Fitri Argarini,</p>	<p>Jenis penelitian</p>	<p>Media yang</p>

Yunis Sulistyorini/ KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3, No. 2, November 2018, hal. 209-222/ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Matakuliah Analisis Vektor	merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ASSURE. yaitu <i>Analyze learners; State objectives; Select methods, media and materials; Utilize media and materials; Require learners' participation; dan Evaluate and revise</i> (Smaldino, <i>et. al.</i> , 2005)	dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Analisis Vektor bagi mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP Budi Utomo Malang. Media yang layak ini memenuhi aspek kevalidan dan keefektifan. Penilaian aspek kevalidan berdasarkan lembar penilaian ahli berada pada kriteria valid. Penilaian aspek keefektifan berdasarkan hasil tes mahasiswa berada pada kriteria cukup baik dan angket respon mahasiswa berada pada kriteria sangat baik. Kelemahan penelitian ini ialah peneliti tidak melakukan evaluasi terhadap efektifitas media Prezi terhadap pembelajaran materi Vektor pada mahasiswa.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ASSURE. Dalam penelitian pengembangan produk ini dilakukan enam langkah pengembangan yakni: (1) *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Peserta Didik); (2) *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran); (3) *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran); (4) *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran); (5) *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar); dan (6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi).

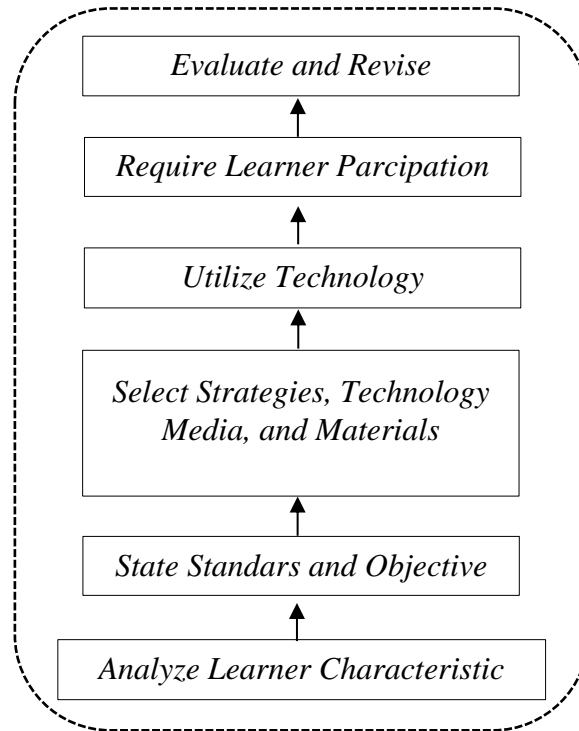
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Bandar Lampung pada kelas XI pada bulan Agustus 2022. Subjek penelitian ini dilakukan pada kelas XI pada jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

3.3 Tahapan Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian yaitu prosedur penelitian pengembangan menurut Molenda (2005) yang terdiri dari enam tahap, yaitu *Analyze Learner; State Standards and Objective; Select*

Strategies, Technology, Media, and Materials; Utilize Technology; Require Learner Participation; Evaluate and Revise. Berikut ini merupakan tahapan pengembangan model ASSURE.



Gambar 1. Langkah model pengembangan ASSURE (adaptasi dari Molenda dkk, 2005:48).

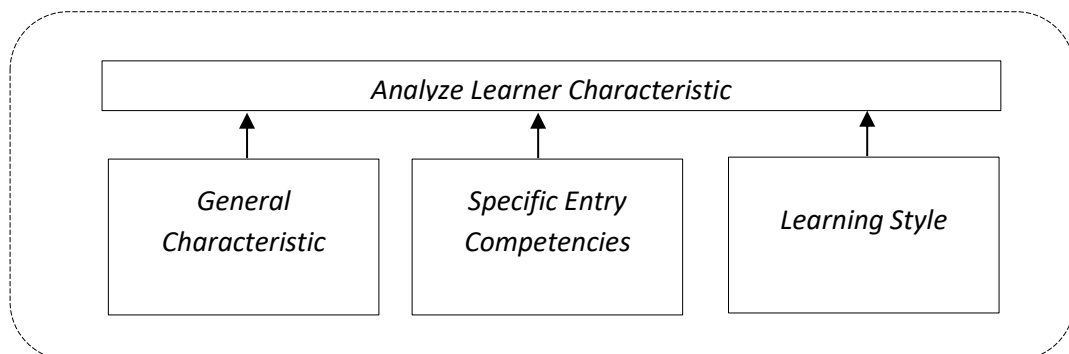
A. *Analyze Learner Characteristic*

Langkah pengembangan yang pertama yakni *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis peserta didik akan memudahkan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta dikembangkan berdasarkan kondisi peserta didik sebagai subjek belajar serta komunitas sosial kultural tempat siswa tinggal (Vygotsky dalam Moll, 1994). Pada langkah ini peneliti melakukan analisis peserta didik dan mengembangkan instrumen observasi yaitu wawancara singkat dengan guru dan peserta didik yang didalamnya mencakup tiga komponen, terdiri dari: (1) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor tersebut merupakan karakteristik yang bersifat umum, secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran; (2)

specific entry competencies (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Molenda, dkk, 2005:50). Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

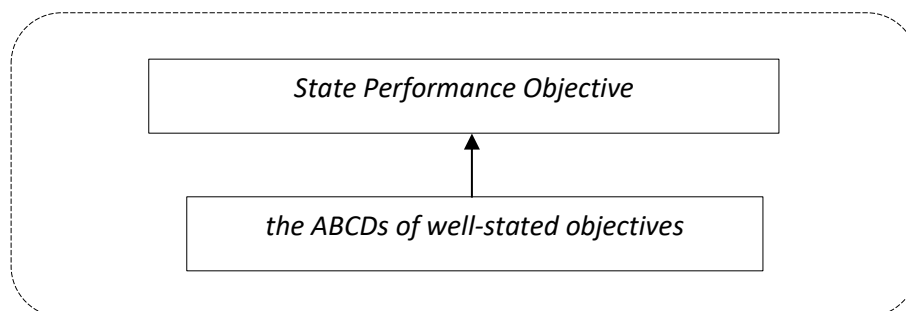
Pada proses pengembangan media, kegiatan wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi serta data yang berkaitan dengan performansi pendidik dan peserta didik. Dalam implementasinya, pengembang melakukan wawancara ke sekolah SMKN 8 Bandar Lampung dengan guru dan siswa. Pendidik tersebut adalah Ibu Ari Rohmawati, S.Kom, M.T.I. beserta 3 siswa PPLG 1 SMKN 8 Bandar Lampung



Gambar 2. Tahapan dalam langkah *Analyze Learner Characteristic* (adaptasi dari Molenda dkk, 2005:49).

B. *State Performance Objective*

Langkah kedua yakni *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Kegiatan peneliti dalam langkah ini adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari silabus, kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks. Perumusan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). *Audience* memuat informasi peserta didik, dalam hal ini yang dimaksud adalah peserta didik kelas XI SMK Negeri 8 Bandar Lampung. *Behavior* mendeskripsikan mengenai kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. *Condition* mendeskripsikan mengenai keadaan atau kondisi yang harus ada pada saat pembelajaran sehingga memungkinkan pembelajaran dapat efektif. Kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau patokan yang perlu diperlihatkan.



Gambar 3. Tahapan dalam langkah *State Performance Objective* (adaptasi dari Molenda dkk, 2005:53-54)

Mata pelajaran Basis Data kelas XI dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan dalam media Prezi. Tahap awal yang dilakukan adalah pemilihan standar kompetensi, Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai acuan serta pedoman pengembangan.

1) Kompetensi Inti

(3): Memahami, menerapkan dan menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Basis Data pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan

ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional dan internasional.

(4): Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Basis Data. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2) Kompetensi Dasar

3.1 Memahami struktur hierarki basis data (database)

3.1.1 Menjelaskan defenisi basis data

3.1.2 Mengidentifikasi komponen basis data

3.1.3 Menjelaskan struktur hierarki basis data

3.1.4 Menjelaskan defenisi entitas (*entity*), tuple (*record*), atribut (*field*), karakter (*character*)

3.1.5 Memahami tujuan dan manfaat penggunaan basis data

4.1. Mempresentasikan struktur hierarki basis data (database)

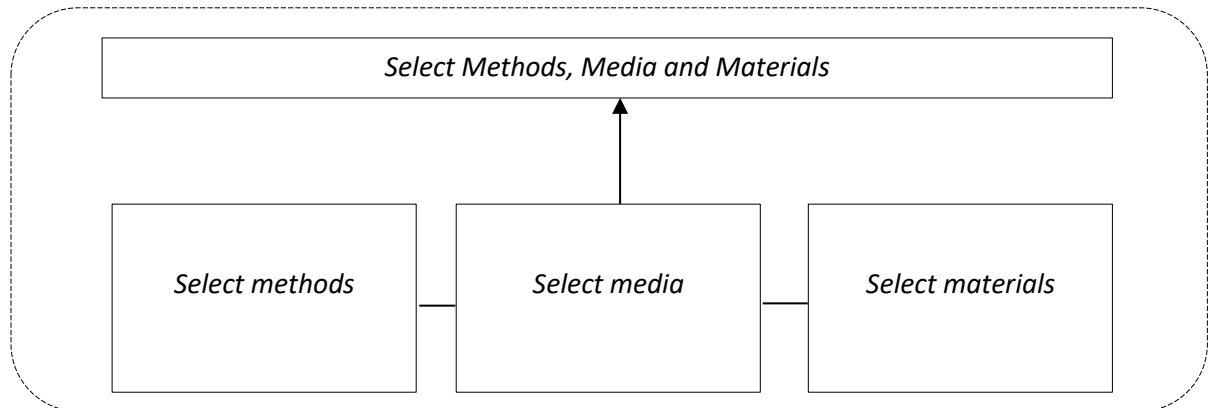
4.1.1. Merancang sebuah basis data

4.1.2. Menggunakan aplikasi basis data untuk membuat basis data

C. *Select Methods, Media, and Materials*

Langkah yang ketiga adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan materi). Pemanfaatan media dan materi harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum isi

atau materi merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan.



Gambar 4. Tahapan langkah *Select Method, Media and Materials* (adaptasi dari Molenda dkk, 2005:56-60)

a) Memilih Metode

Pada tahap pemilihan metode pengembang memilih metode Inquiry learning. (Wilcox Slavin, 1977) mengungkapkan dalam pembelajaran Inquiry siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep dan prinsip, serta guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman lalu melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip untuk diri mereka sendiri. Prinsip yang mendasari metode ini adalah peserta didik akan melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien apabila melakukan aktifitas dengan belajar (*learning by doing*). Dengan cara ini peserta didik dapat menggali pengetahuan melalui pengalaman yang mereka peroleh secara mandiri.

b) Memilih Media

Pada tahap pemilihan media, peneliti memilih media pembelajaran Prezi karena sesuai dengan kebutuhan dilapangan. Media Prezi merupakan saran untuk mengemas materi pembelajaran basis data. Pemilihan pengembangan media pembelajaran Prezi adalah untuk untuk

meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Untuk memilih media yang tepat untuk pembelajaran diperlukan beberapa pertimbangan yang telah paparkan oleh (Smaldino, *et al* 2005:57) adalah sebagai berikut:

1. Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
2. Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung didalamnya akurat dan baru?
3. Apakah isi informasi yang disampaikan didalamnya jelas?
4. Apakah media yang digunakan dapat memotivasi dan memancing minat peserta didik?
5. Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam proses pembelajaran?
6. Apakah teknis media pembelajaran yang digunakan sudah baik?
7. Apakah media yang digunakan telah diuji coba sebelumnya?

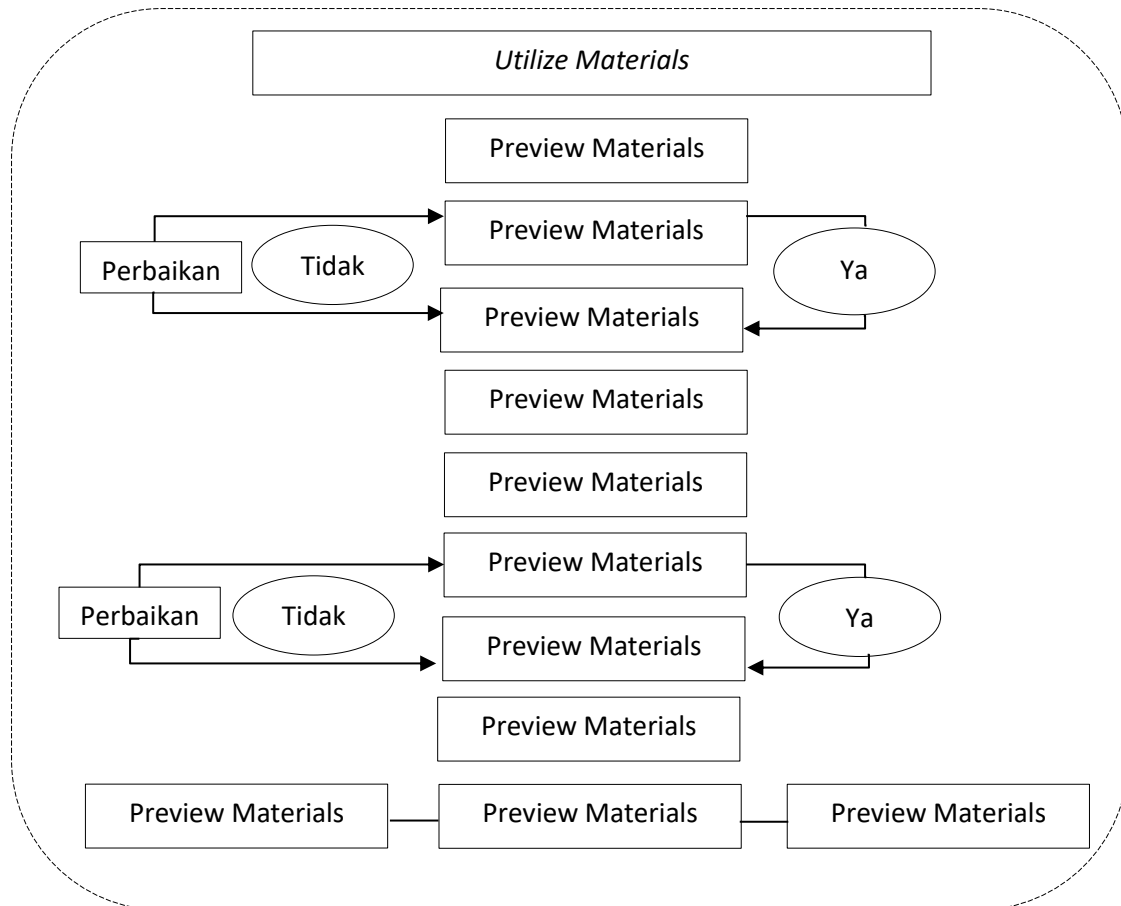
c) Memilih Materi

Materi atau isi merupakan substansi yang perlu di pelajari oleh peserta didik agar dapat memiliki kompetensi sesuai seperti yang diinginkan. Substansi materi pelajaran merupakan sebuah struktur yang terdiri dari konsep, fakta prinsip, dan aturan, prosedur, ketrampilan interpersonal dan sikap. Pada tahap pemilihan materi ini, peneliti menggunakan tahap penelitian dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan “Struktur Hierarki Basis Data”. Materi yang telah disusun kemudian didesain dan dikemas dalam bentuk media pembelajaran Prezi.

D. *Utilize Materials*

Langkah selanjutnya dari pengembangan model ASSURE adalah *utilize materials*. Langkah ini dilakukan dengan melibatkan validator ahli media dan materi. Pelaksanaan ini ditujukan untuk mengetahui tingkat validitas terhadap media Prezi yang dikembangkan melalui angket instrument penelitian. Pada langkah ini terdapat beberapa komponen didalamnya yaitu: (1) meninjau modul interaktif (*preview materials*); (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*); (3) menyiapkan lingkungan (*prepare*

the environment); (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Molenda, dkk, 2005:61-63). Berikut bagan tahapan dari langkah ini akan digambarkan seperti dibawah ini.



Gambar 5. Tahapan langkah *Utilize Materials* (Molenda dkk,2005:61-63)

a) Meninjau Media (*Preview Materials*)

Pada tahap ini peneliti melakukan peninjauan Prezi yang dibagi menjadi dua yaitu review oleh para ahli dan review pengguna. Kegiatan ini dilakukan guna menilai Prezi yang telah dikembangkan, alat, bahan, dan lingkungan yang diperlukan dalam penggunaan Prezi dalam proses pembelajaran basis data, maka diperlukan uji coba lapangan. Kegiatan dalam meninjau Prezi (*preview materials*) adalah sebagai berikut.

1. Uji Ahli.

Pertama adalah pengujian pakar ahli terhadap media pembelajaran Prezi. dihasilkan sebelumnya. Ahli tersebut meliputi ahli isi bidang studi, yakni Bapak Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Apabila dalam pengujian oleh ahli menyatakan bahwa media pembelajaran kurang layak, maka akan dilakukan revisi sehingga dihasilkan media yang lebih layak untuk dikembangkan dilapangan, dan begitu juga sebaliknya;

2. Validasi ahli

Validasi ahli yang digunakan untuk menguji kevalidan pengembangan media Prezi ini terdiri dari dua yaitu validasi materi bidang studi dan validasi media dan desain pembelajaran yang akan melakukan penilaian pada rancangan pertama dari media pembelajaran Prezi. Rancangan pertama ini akan direvisi sesuai dengan hasil penilaian dan masukan dari pakar ahli media dan ahli materi. kemudian berlanjut pada tahap berikutnya yakni uji coba pengguna;

3. Review Pengguna

Review pengguna terdiri dari uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Uji pengguna 1 dilakukan oleh pendidik mata pelajaran basis data dan uji pengguna 2 dilakukan oleh peserta didik sebagai responden.

4. Uji Pengguna 1

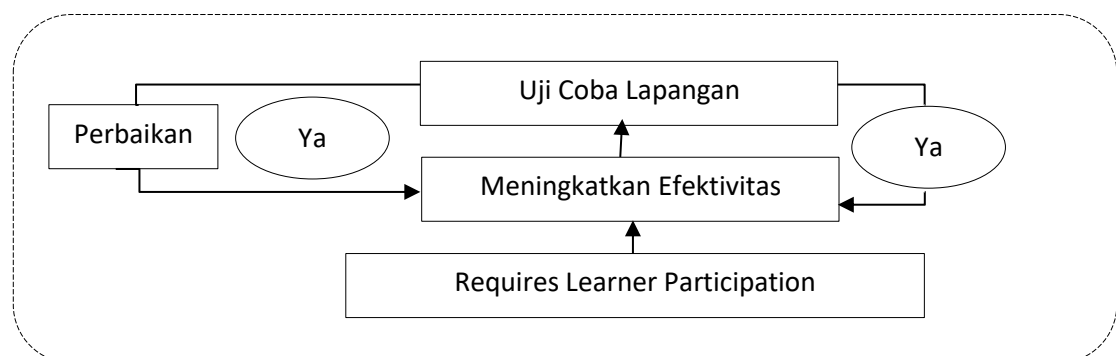
Uji pengguna 1 melibatkan pendidik pada mata pelajaran Basis data yaitu Ibu Ari Rohmawati, S.Kom., M.T.I. selaku pendidik di SMAN 8 Bandar Lampung. Pada tahapan ini pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas yang telah dihasilkan pada media Prezi. Hasil dari uji coba pengguna 1 akan dijadikan acuan perbaikan media Prezi sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan.

5. Uji Pengguna 2

Uji Pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang terdiri dari 10 peserta didik yang berasal dari kelas XI PPLG 1. Pemilihan responden tersebut didapatkan dari hasil konsultasi bersama pendidik mata pelajaran basis data yang terkait.

E. *Requires Learner Participation*

Tahap keempat yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar), agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, maka proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Penyajian materi Basis Data ini terdiri dari konsep, prinsip, aturan dan hukum, serta keterampilan secara runtut. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.



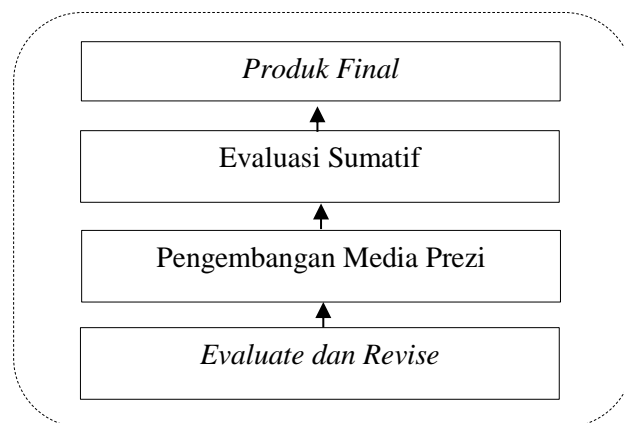
Gambar 6. Tahapan langkah *Requires Learner Participation* (Molenda dkk, 2005:66-68)

Pelaksanaan uji coba lapangan atau kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 10 orang peserta didik kelas XI SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Selanjutnya dilaksanakan pelaksanaan uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 orang peserta didik kelas XI SMK Negeri 8 Bandar uji coba kelompok besar ini ditujukan untuk mengetahui efektivitas terhadap media Prezi yang dikembangkan melalui uji *pre-test* dan *post-test*. Tujuan

dari pelaksanaan uji coba adalah untuk selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan media Prezi yang dikembangkan sebelum menjadi produk final.

F. *Evaluate and Revize*

Langkah pengembangan yang terakhir yaitu *evaluate and revize*. Pada langkah ini dilakukan evaluasi sumatif dengan tujuan untuk menilai efektivitas media Prezi setelah di uji cobakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data obyektif selama proses pengembangan. Pada langkah ini peneliti telah mendapatkan produk final yang telah melalui beberapa tahapan dari prosedur pengembangan yang dilakukan.



Gambar 7. Tahapan pada langkah terakhir dalam model pengembangan ASSURE (Molenda dkk, 2005:68-73)

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi serta data terkait dengan komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan, maka pengumpulan data yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah observasi, angket atau kuesioner atau penyebaran angket, wawancara dan tes.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dikembangkan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

a. Analisis Kualitatif

Data kualitatif dapat disusun dan langsung ditafsirkan untuk menyusun kesimpulan penelitian, yaitu dengan cara melalui kategorisasi data kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini analisis kualitatif diperoleh dari data hasil observasi, angket atau kuesioner, saran ahli dan dokumentasi yang dilakukan.

b. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang bersifat numerikal. Dalam penelitian ini Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas Prezi yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli desain, ahli materi untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan Prezi yang dikembangkan atau yang biasa disebut sebagai uji efektivitas.

Pada penelitian pengembangan Prezi tentang “Basis Data” dengan model ASSURE ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji coba para ahli disusun dengan kategori berdasarkan skala *Likert*.

Tabel 3. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

(Sumber: Sugiyono, 2014)

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari angket adalah teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

Σx : jumlah keseluruhan jawaban responden

Σxi : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : konstanta

Sumber: Arikunto (2008:216)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, data yang sebelumnya presentase penilaian data kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif deskriptif. Kualitas kelayakan produk media dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi sebagai berikut.

Tabel 4. Tabel Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Kurang Sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto, 2008:216)

Teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektivitas Prezi. Data mengenai efektivitas penggunaan Prezi mengenai diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Prezi dalam pembelajaran. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata.

Berikut ini rumus untuk menentukan rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata

$\sum X$: jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu

(Sumber: Setyosari, 2015:236)

Hasil dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan Prezi yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran dengan menggunakan rumus efektivitas. Untuk mengetahui efektivitas media Prezi, maka dilakukan analisis nilai *N-Gain* ternormalisasi. Menurut (Hake, 2002) rumus *N-Gain* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test})}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pre test})}$$

Keterangan:

g = Nilai gain ternormalisasi

Tabel 5. Kriteria *N-Gain*

Rentang Gain Ternormalisasi	Kriteria
$\langle g \rangle < 0,30$	Rendah
$0,70 > \langle g \rangle \geq 0,30$	Sedang
$\langle g \rangle \geq 0,70$	Tinggi

(Sumber: Hake, 2002)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil pengujian ahli media dan materi, produk media pembelajaran Prezi dengan model ASSURE pada mata pelajaran basis data SMK kelas XI yang dikembangkan telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Hasil validasi ahli materi pertama mencapai persentase 96% dengan kualifikasi “Sangat Baik” untuk ahli materi kedua 92% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Validasi ahli media dan desain pembelajaran dengan persentase pertama 96% untuk persentase ahli media kedua 94% dengan kategori kelayakan “Sangat Baik” Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media Prezi dengan model pengembangan ASSURE mata pelajaran basis data kelas XI SMK N 8 Bandar Lampung telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang sangat baik.

2. Berdasarkan hasil pengembangan produk media pembelajaran Prezi dengan model ASSURE mata pelajaran Basis data kelas XI media Prezi ini mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Produk pengembangan media pembelajaran Prezi juga telah melalui tahap uji coba pengguna untuk mengetahui efektivitas produk dalam pembelajaran basis data. Hasil validasi pada uji coba pengguna mencapai persentase 94% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Adapun hasil uji coba yang melibatkan peserta didik terdiri dari uji kelompok besar, maka berikut hasilnya:

Untuk nilai rata-rata untuk kriteria ketuntasan minimal (KKM) cukup dan terjadi peningkatan pada hasil *post-test* menghasilkan kategori baik. Sedangkan dari hasil yang diperoleh pada perhitungan *N-Gain*, tingkat ketuntasan tes (*pre-test* dan *post-test*) pada penelitian ini memiliki peningkatan yang signifikan berupa kenaikan nilai rata rata *pre-test* senilai 41,83% meningkat dengan adanya *post-test* senilai 85,33%. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *N-Gain* keseluruhan sebesar 73,98%. Hasil ini sudah mencapai kriteria ketuntasan baik dari hasil tes evaluasi belajar siswa maupun keaktifan siswa dalam belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Prezi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Produk ini disarankan untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa sehingga membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran pada pembelajaran Basis Data.

2. Bagi Guru

Diharapkan desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi Prezi dapat dijadikan salah satu solusi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi Prezi dapat digunakan pula pada Kompetensi Dasar lainnya, tentunya setelah guru memahami proses pengembangan pada desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi Prezi.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan produk media pembelajaran *online* berbasis aplikasi Prezi yang dibuat peneliti dapat dijadikan salah satu solusi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi dalam proses pembelajaran di sekolah dan peneliti sendiri saat mengajar di sekolah nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Prezi Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Sriwijaya Press. Palembang.
- Akgün, Ö. E., Babur, A., & Albayrak, E. (2016). Effects of Lectures with PowerPoint or Prezi Presentations on Cognitive Load, Recall, and Conceptual Learning. *International Online Journal of Educational Sciences*, 8(3).111-120
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta. Jakarta. (216, hlm)
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Aunurrahman.
2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. Budiningsih, Asri.
2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY
- Asiyah, A.S., Sumardi, Nurul, U. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model ASSURE. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. Vol 5, No. 1 (77-86).
- Brian, E.P., dan Alyson, G.S. 2010. A Review of A Presentation Technology Prezi. *Journal of Research on Social Work Practice*. Vol.
- Chamelia, P. 2016. Penggunaan Media Mind Map Dengan Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal FKIP UNEJ*.
- Chou, P.-N., Chang, C.-C., & Lu, P.-F. 2015. Prezi Versus Powerpoint: The Effects Of Varied Digital Presentation Tools On Students' Learning Performance. *Computers & Education Journal*. Vol 91 (73–82).

- Duffy, 2015. Experiences of Using Prezi on Psychiatry Teaching. *Journal Academic Psychiatry*. Vol. 39 (6).
- Elisva, S., Umamah, N., & Sumardi, S. 2019. *The effectiveness of Prezi media for history learning of the eleventh grade*. *Jurnal Historica*, 3(1), 1–11
- Fitriyanti, I., & Suprijono, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di SMAN 1 Tarik Sidoarjo. *Journal Pendidikan Sejarah*. Vol 4(3), 1318–1328.
- Harris, D. 2011. Presentation Software: Pedagogical Constraints and Potentials. *Journal of the Hospitality*. Vol. 10 (1), 72-84.
- Heinich, R., et. al. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey Prentice Hall. Englewood Cliffs.
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan implementasi kurikulum 2013* (hlm. 1–118). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kevin, Y. 2010. PREZI: A Different Way to Present. *Turkish Online Journal of Distance Education*. Vol.11 (4).
- Mayer, R. E. 2005. *Cognitive Theory Of Multimedia Learning*. In *The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning*. Cambridge University Press. UK.
- Putra, E.I. 2013. Teknologi Meda Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif*. Vol. 1, 2.
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. PT. Rineka Cipta. Jakarta. (117, hlm)
- Setyosari, H.P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenada Media Group. Jakarta. (340, hlm)
- Smaldino, dan Molenda, M. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Merrill Prentice Hall Press. New Jersey.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta Press. Bandung. (334, hlm)
- White, N.L. 2011. *Prezi Vs. PowerPoint: Finding The Right Tool For The Job*. New York Institute of Technology. Utica New York.