

# Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi *Prezi* Di SMA Negeri 1 Suwawa Provinsi Gorontalo

**Nur Fakriya Puluhulawa<sup>1</sup>, Sri Maryati<sup>1</sup>, Daud Yusuf<sup>1</sup>**

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Negeri Gorontalo  
e-mail: vivinpuluhulawa53@gmail.com<sup>1</sup>

## **Abstract**

*Development of Prezi Application-Based Learning Media in Geography Subjects, Material on Diversity of Indonesian Flora and Fauna." This research aims to develop Prezi-based application media in geography subjects, material on Diversity of Indonesian Flora and Fauna, class XI IPS at SMA Negeri 1 Suwawa. The Prezi application-based learning media was developed using the ADDIE development model, which consists of 5 stages, namely the analysis stage, planning stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. Based on the research results, the validation value from product design experts received a value of 81.5% (very valid), validation from material/content experts with a value of 81.3% (very valid). Meanwhile, the validation value from subject experts was 88% (very valid). Results Evaluation of student responses (limited scale) in understanding the material presented reached 84.3%. Student responses (general scale) were 83.6% for learning media based on the Prezi application in the geography subject, Diversity of Indonesian Flora and Fauna at SMA Negeri 1 Suwawa, was declared to meet the requirements of good (Good) or suitable for use.*

*Keywords: Prezi, Flora Fauna, ADDIE*

## **Abstrak**

*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi berbasis Prezi pada mata pelajaran geografi materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Suwawa. Media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 tahapan yakni tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian nilai validasi dari ahli desain produk mendapatkan nilai 81,5% (sangat valid, validasi ahli materi/isi dengan nilai 81,3% (sangat valid). sedangkan nilai validasi ahli mata pelajaran yakni 88% (sangat valid). Hasil evaluasi respon siswa (skala terbatas) pada pemahaman materi yang disampaikan mencapai 84,3%. Respon siswa (skala general) yakni 83,6%. Media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi pada mata pelajaran geografi materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia di SMA Negeri 1 Suwawa, dinyatakan memenuhi syarat baik (Baik) atau layak untuk digunakan.*

*Kata kunci: Prezi, Flora Fauna, ADDIE*

## **1. PENDAHULUAN**

Hambatan yang mengubah arah permasalahan global pada abad 21 saat ini adalah munculnya ideologi-ideologi yang rentan terhadap reduksi. Salah satu prasyarat pembangunan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan terbaik diperlukan untuk menghasilkan individu yang luar biasa, mengingat kekurangan guru dan tidak meratanya penerapan sistem pendidikan nasional di seluruh negara (Wyman et al., 2023), situasi pendidikan di Indonesia saat ini sangatlah memprihatinkan. Seluruh kehidupan manusia melibatkan pendidikan untuk interaksi sosial. Sejalan dengan pendapat (Roni et al., 2020) sebagai negara yang diakui secara hukum, Indonesia sangat menekankan pendidikan sebagai landasan kemajuan nasional. Namun, saat ini kualitas pendidikan di Indonesia mengalami penurunan karena beberapa permasalahan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, inovasi dalam media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berbasis teknologi, seperti aplikasi *Prezi*, menawarkan pendekatan interaktif yang dapat memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik (Sukmowati et al., 2017). *Prezi* memungkinkan penyampaian materi secara dinamis dengan integrasi elemen visual, audio, dan animasi yang terbukti dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa (Karim & Agung, 2018).

Berdasarkan hasil Observasi di SMA Negeri 1 Suwawa, pembelajaran geografi sebagian besar masih menggunakan metode seperti ceramah dan video dari youtube. Hal ini menjadi alasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi*. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa pada materi Keragaman Flora dan Fauna di Indonesia. Salah satu upaya untuk meningkatkan taraf pendidikan adalah dengan memasukkan teknologi pendidikan ke dalam media melalui penggunaan video pembelajaran interaktif, platform pembelajaran online, dan perangkat lunak pendidikan. (Rifa Hanifa Mardiyah et al., 2021). Sebagai sarana penyampaian informasi, media pembelajaran memegang peranan penting dalam pendidikan. Pemanfaatan media dalam pendidikan secara signifikan dapat meningkatkan dan memberikan dampak positif dalam proses belajar siswa. Media pembelajaran merupakan komponen yang diperlukan untuk melengkapi, dan esensial agar proses pembelajaran dapat berhasil. Berdasarkan penelitian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis (Kurniawati & Nita, 2018; Pratama, 2022) .

Media pembelajaran terdiri dari perangkat seperti buku, komputer, video, film, pemutar kaset, tape recorder, foto, dan grafik, serta perangkat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi bahan ajar. Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebarkan ide melalui beragam jalur komunikasi seperti televisi, radio, koran, dan internet *Prezi* merupakan alat presentasi digital yang dapat menampilkan teks, foto, dan video baik online maupun offline dan dilengkapi dengan animasi dan musik terbaru. *Prezi* adalah alat online yang memungkinkan kita membuat kanvas virtual untuk mengekspresikan berbagai ide dan pemikiran (Otoluwa et al., 2019). Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan tentu bukan menjadi sesuatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan bergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitu pun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek pembelajarannya diimplementasikan ((Anggraeni, 2011). Ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan (Supriyatno et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan surat/ alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dimana di dalamnya terdapat pesan dari pendidik kepada peserta didik melalui saluran tertentu, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh penerima pesan. Saat ini perubahan dan kemajuan teknologi yang begitu pesat mendukung adanya pengembangan sebuah media, khususnya menggunakan media pembelajaran yang saat ini mudah diakses, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun yaitu media pembelajaran mobile. Media pembelajaran mobile yang dimaksud yaitu media yang dapat digunakan oleh sistem android, ios, dan windows. Dalam penelitian ini media pembelajaran mobile menggunakan aplikasi *prezi* karena dapat digunakan oleh sistem android, ios, dan windows (Khoirin, 2023).

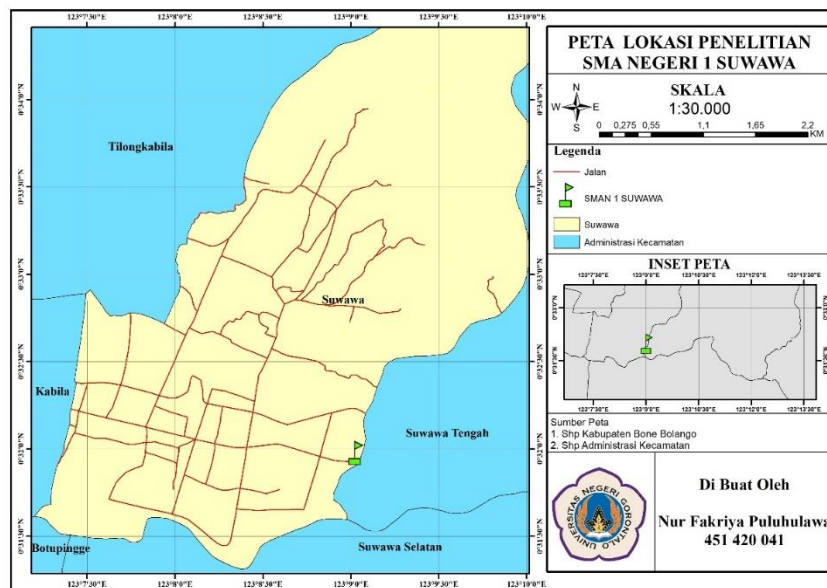
*Prezi* dikembangkan pada tahun 2007 sebagai alat visualisasi arsitektur dan dipublikasi pada tahun 2009 oleh seorang arsitek yang berasal dari Hungaria yaitu Adam Somlai Fischer dan seorang ahli komputer, Peter Halacsy (Asiyah et al., 2022). *Prezi* juga merupakan aplikasi presentasi digital yang cukup unik karena memiliki bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya (Sukmanasa et al., 2023). Program ini berfungsi untuk membuat animasi objek, presentasi, animasi iklan, permainan, pendukung aplikasi lain, serta pembuatan film animasi. *Zooming User Interface (ZUI)* terdapat pada *Prezi* sehingga pengguna mampu memperbesar dan memperkecil tampilan sehingga presentasi terlihat dinamis sebab kanvas dapat diperkecil, diperbesar, bahkan diputar sejauh 360o (Ripai & Ropiah, 2023) *Prezi* dapat digunakan tidak hanya sebagai media presentasi tetapi juga sebagai alat eksplorasi berbagai ide di kanvas virtual. (*zoomable canvas*).

Adanya kanvas virtual memungkinkan pengguna untuk 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 (Fitriyanti & Suprijono, 2016). Pengguna juga dapat bereksplorasi pada bagian kanvas virtual tersebut hingga bagian yang sangat kecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Selain itu *Prezi* dapat disisipkan file *Flash*, *Power Point*, *Pdf* bahkan video dari aplikasi online seperti *Youtube*, yaitu dengan cara menyalin alamat video tersebut ke bagian kanvas yang akan disisipkan sedemikian sehingga video yang berasal dari *Youtube* tersebut dapat diputar saat presentasi sedang dijalankan. Hal tersebut mampu menunjang kemudahan untuk menyusun slide presentasi serta file dapat diunduh (Syamsurizal et al., 2017)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi di SMA Negeri 1 Suwawa pembelajaran geografi sudah memakai media pembelajaran tetapi belum bervariasi. Guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket, meringkas materi untuk menjelaskan didepan kelas, selain itu mereka menggunakan media video yang ditayangkan melalui youtube. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi*. Aplikasi *prezi* merupakan platform presentasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi dinamis dan interaktif dengan menggunakan tata letak non-linier. *Prezi* memungkinkan pengguna untuk membuat narasi yang lebih bebas dan menarik dengan memanipulasi elemen presentasi dalam ruang tiga dimensi. Dari pemaparan tersebut, peneliti terdorong meneliti mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi *Prezi* Di SMA Negeri 1 Suwawa Provinsi Gorontalo”**.

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Suwawa yang terletak di Jl. Pasar Minggu, Tingkohubu, Kec. Suwawa, Kab. Bone Bolango.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model ADDIE merupakan model perancangan sistem pembelajaran yang dimaksudkan untuk menciptakan materi dan alat pendidikan, seperti media, alat, teknik, atau pendekatan pemecahan masalah. Branch, R.M mengemukakan bahwa tahapan model ADDIE meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) tahapan model ADDIE (Kaol, 2017) Pengembangan dalam konteks penelitian atau dikenal sebagai penelitian pengembangan mengacu pada upaya untuk menciptakan dan menghasilkan produk, seperti media, alat, sumber daya, dan strategi pembelajaran yang diperuntukan mengatasi pembelajaran di laboratorium atau di kelas (Hadiyanti, 2021) Tujuan pengembangan adalah untuk meningkatkan kualitas dan hasil proses pembelajaran, baik dari segi

materi pelajaran maupun teknik pendekatannya. (Indaryati & Jailani, 2015) mengemukakan bahwa pembuatan buku teks yang berfungsi sebagai bahan atau media pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini dikembangkan melalui tahap revisi produk. Tahap revisi produk adalah tahap dimana validasi yang menghasilkan masukan dan saran, serta hasil akhir dari uji coba yang sudah dilaksanakan. Dalam revisi produk, peneliti menimbang adanya masukan dari validator untuk perbaikan pada produk, sehingga berdasarkan masukan dan saran dari validator tersebut menghasilkan produk yang layak digunakan. Hasil akhir peneliti dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* untuk pembelajaran Geografi SMA Negeri 1 Suwawa kelas XI IPS. Produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini dapat diakses melalui aplikasi atau web online dan dapat diakses kapanpun dan dimana saja selagi memiliki jaringan internet dan link materi yang sudah dibagikan oleh pembuat materi, sehingga untuk mempelajari materi siswa lebih mudah menguasai dan memahami isi materi karena sudah disajikan dalam bentuk slide presentase.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis lembar validasi pemanfaatan media dan analisis responden siswa, dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Aturan Pemberian Skor Validasi

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber : (Widiyoko, 2012)

Data dari ahli materi, ahli media dan angket pengguna diubah menjadi data dalam persentase dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Deskripsi :

P = Presentasi

$\sum x$  = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 = Nilai konsisten

Nilai akhir dari hasil perhitungan tersebut kemudian dibentuk sebuah kriteria seperti tabel 2:

**Tabel 2.** Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria Penilaian	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
61% - 80%	Layak	Tidak Revisi
41% - 60%	Cukup	Perlu Revisi
21% - 40%	Tidak Layak	Revisi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak	Revisi

Sumber : (Riduwan & Buditjahjanto, 2015)

$$\text{Presentasi respon siswa} = \text{Jumlah} \frac{\text{Respon}}{\text{Siswa}} \times 100$$

Respon siswa dikatakan positif jika 85% atau lebih siswa merespon dalam kategori setiap aspek yang direspon.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan tidak hanya digunakan sebagai sumber belajar, tetapi juga dimanfaatkan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan aplikasi interaktif seperti *Prezi* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran *Prezi* ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang dirancang dengan menarik untuk setiap keahlian. Penelitian dan pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Prezi* dengan materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia dalam mata pelajaran Geografi yang diterapkan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Suwawa. Media yang dikembangkan akan dianggap layak digunakan setelah melalui beberapa tahap, seperti validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta evaluasi tanggapan siswa.

**Tabel 3.** Hasil Penilaian oleh Ahli

No	Validator	Presentase	Presentase Rata-rata Total
1.	Ahli Media	81,5%	83,6%
2.	Ahli Materi	81,3%	
3.	Guru Geografi	88%	

Berdasarkan hasil nilai presentase yang didapatkan dari para ahli dan guru geografi mendapatkan nilai 83,6%. Sesuai kriteria validasi yang digunakan bahwa nilai tersebut dikategorikan sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Prezi* sangat efektif dalam proses pembelajaran.

Setelah media pembelajaran dinyatakan sangat valid tanpa perlu direvisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli guru pembelajaran geografi, maka media *Prezi* pada mata pelajaran geografi materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia, dapat diuji cobakan terhadap siswa. Uji coba skala terbatas dan uji coba skala general ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Berikut hasil uji coba skala terbatas dan uji coba skala general terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* berdasarkan angket yang telah dibagi:

Berdasarkan hasil presentase nilai skor rata-rata keseluruhan dengan menghasilkan nilai sebesar 83,6% yang berarti sangat valid, maka media pembelajaran tidak direvisi dan media ini siap digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Data yang diperoleh dari hasil validasi terdiri dari dua data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif yang berasal dari instrumen validasi yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data kuantitatif dapat berupa hasil angket penilaian skala, sedangkan data kualitatif dapat berupa data penilaian tambahan serta saran yang diberikan oleh validator saat penilaian produk. Media pembelajaran ini telah selesai direvisi, selanjutnya peneliti melakukan uji coba penggunaan media kepada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Suwawa, dengan tujuan untuk mengetahui respon dari setiap peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan langsung oleh peneliti, dan setelah penggunaan media pembelajaran kemudian siswa dibagikan angket untuk diisi sebagai penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini dikembangkan melalui tahap revisi produk. Tahap revisi produk adalah tahap dimana validasi yang menghasilkan masukan dan saran, serta hasil akhir dari uji coba yang sudah dilaksanakan. Dalam revisi produk, peneliti menimbang adanya masukan dari validator untuk perbaikan pada produk, sehingga berdasarkan masukan dan saran dari validator tersebut menghasilkan produk yang layak digunakan. Hasil akhir peneliti dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* untuk pembelajaran Geografi SMA Negeri 1 Suwawa kelas XI IPS. Produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini dapat diakses melalui aplikasi atau web online dan dapat diakses kapanpun dan dimana saja selagi memiliki jaringan internet dan link materi yang sudah dibagikan oleh pembuat materi, sehingga untuk mempelajari materi siswa lebih mudah menguasai dan memahami isi materi karena sudah disajikan dalam bentuk slide presentase.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, nilai validasi dari ahli desain produk mendapatkan 81,5% (sangat valid), validasi ahli materi/isi dengan nilai 81,3% kategori (sangat valid), sedangkan nilai validasi ahli mata pelajaran 88% (sangat valid). Hasil evaluasi respon siswa (skala terbatas) tahapan media pembelajaran mendapatkan nilai 84,3% sedangkan pada skala general mencapai 83,6%. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran Keragaman Flora dan Fauna Indonesia di SMA Negeri 1 Suwawa, dinyatakan memenuhi syarat (Baik) atau layak digunakan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia ini layak digunakan pada proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 01 Semarang. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2).
- Asiyah, A. S., Sumardi, S., & Umamah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model Assure. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um0330v5i1p77-86>
- 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. *Avatara E-Journal Pendidikan Sejarah*, 4(3).
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Kaol, W. A. (2017). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. *Ekp*, 13(3).
- Karim, M., & Agung, Y. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 07(02).
- Khoirin, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Atanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i2.435>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Yang Diintegrasikan Dengan Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>
- Riduwan, M., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Basic untuk Mengajar Teknik Pemrograman di Kelas X Teknik Elektronika SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Ripai, I., & Ropiah, O. (2023). Media Pembelajaran Digital Berbasis Prezi pada Matakuliah E Commerce terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2). <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.6205>
- Roni, W., Suntoro, I., & Sowiyah. (2020). The Effectiveness of Strengthening Character Education In Boarding School. ... *Journal of Research and ...*, IV(Xi).

- Pratama, M. I. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Kesiap-Siagaan Bencana Tsunami Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1600-1609. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b>.
- Sukmanasa, E., Kurnia, D., Muhajang, T., Hadad, M., Guru, P., Dasar, S., Pakuan, U., & Dasar, S. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Pada Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Prezi Di Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2).
- Sukmowati, D., Winarno, & Suryono, H. (2017). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Dan Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017). *Diponegoro Journal of Accounting*, 2(1).
- Supriyatno, T., Susilawati, S., & Hassan, A. (2020). E-learning development in improving students' critical thinking ability. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(5). <https://doi.org/10.18844/cjes.v15i5.5154>
- Syamsurizal, Epinur, & Marzelina, D. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Non Eksperimen Untuk Materi kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA SMA N 8 Muaro Jambi. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 6(2).
- Widiyoko, S. E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian (Delapan). *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 15(1).
- Wyman, O., Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2).