



Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)

Jurnal Homepage: <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PREZI* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK NEGERI 5 SURAKARTA

Denta Ayu Meilany¹, Endar Suprih Wihidayat², Yusfia Hafid Aristyagama³
^{1, 2, 3}Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FKIP, Universitas Sebelas
Maret Surakarta
Email: dentaayumeilany@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi di SMK N 5 Surakarta pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa masih rendah. Siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu hanya 8 orang (24,24%), siswa yang berani bertanya saat pembelajaran hanya 3 orang (9,09%), siswa yang fokus saat pembelajaran hanya 10 orang (30,30%). Sedangkan untuk hasil belajar terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 25 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan kedua masalah tersebut, penelitian ini bertujuan menjawab: (1) apakah dengan mengganti media pembelajaran yang digunakan dengan *prezi* dapat meningkatkan minat belajar siswa, (2) apakah dengan mengganti media pembelajaran yang digunakan dengan *prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menjawab kedua pertanyaan tersebut, akan dilaksanakan penelitian dengan desain *quasi experimental* dengan model *nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan seluruh siswakesel X RPL yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas *experiment* dan kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk mengukur minat dan tes untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji keseimbangan, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan (1) rata-rata minat belajar kelas eksperimen meningkat 7,31% dan rata-rata *Ngain* 0,56 dengan kategori sedang pada penggunaan *prezi* terhadap minat belajar; (2) rata-rata hasil belajar kelas eksperimen juga meningkat 21,2% dan rata-rata *Ngain* 0,52 dengan kategori sedang pada penggunaan media *prezi* terhadap hasil belajar.

Kata kunci : Media *Prezi*, Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Based on the results of observations at SMK N 5 Surakarta in the Simulation and Digital Communication subjects, it shows that student interest and learning outcomes are still low. Only 8 students completed the assignment on time (24.24%), only 3 students who dared to ask questions during learning (9.09%), only 10 students who focused on learning (30.30%). As for learning outcomes, there are 11 students who score above the KKM and 25 other students who score below the KKM. Based on these two problems, this study aims to answer: (1) whether replacing the learning media used with Prezi can increase student learning interest, (2) whether replacing the learning media used with Prezi can improve student learning

outcomes. For answer these two questions, a quasi experimental research design will be carried out with a nonequivalent control group design model. This research involved all students of class X RPL who were divided into two classes, namely the experimental class and the control class. Data collection uses a questionnaire to measure interest and a test to measure learning outcomes. The analysis technique used is the balance test, normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the research hypothesis test showed (1) the average learning interest in the experimental class increased by 7.31% and the average Ngain was 0.56 with the medium category on the use of Prezi towards learning interest; (2) the average learning outcomes of the experimental class also increased by 21.2% and the average Ngain was 0.52 with the moderate category of using Prezi media on learning outcomes.

Keywords: *Prezi, Learning Interest, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan membuat pembelajaran menjadi aktif agar proses pembelajaran berjalan lancar dan siswa dapat mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya. Salah satu faktor yang sangat penting dari pendidikan adalah tujuan pendidikan, karena tujuan pendidikan merupakan arah yang akan dicapai dalam pendidikan (Raihani, 2007). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka sekolah perlu mempunyai indikator keberhasilan dalam pembelajarannya. Indikator keberhasilan dalam belajar adalah hasil belajar.

Hasil observasi pada minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi penggunaan software presentasi saat magang kependidikan 3 SMK Negeri 5 Surakarta, menunjukkan dari 33 siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu hanya 8 orang (24,24%), siswa yang berani bertanya

saat pembelajaran hanya 3 orang (9,09%), siswa yang fokus saat pembelajaran hanya 10 orang (30,30%). Sedangkan untuk hasil belajar terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 25 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Menyelesaikan tugas tidak tepat waktu, siswa yang tidak aktif bertanya dan fokus siswa yang rendah merupakan indikator rendahnya minat belajar siswa. Lebih lanjut, dari observasi diketahui guru hanya menggunakan media presentasi berupa powerpoint selama proses pembelajaran. Diantara banyak faktor, media pembelajaran yang tidak tepat bisa menjadi penyebab minat belajar siswa yang rendah dan pada akhirnya pencapaian standar hasil belajar tidak tercapai. Variasi dan ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dapat memberi manfaat lebih yaitu membantu guru agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan juga dapat menjaga minat belajar siswa. Salah satu media

pembelajaran kontemporer yang dapat memberikan manfaat adalah Prezi (Strasser, 2014: 97).

Prezi merupakan salah satu perangkat lunak presentasi yang pertama kali ditemukan oleh arsitek Hungaria yang bernama Adam Somlai-Fischer yang digunakan untuk arsitek (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018: 79). *Prezi* menawarkan penampilan baru, *fresh* dan menarik dengan menyediakan banyak tema serta menawarkan tampilan *Zooming User Interface* sehingga pengguna dapat mengeksplorasi gambar yang besar dari tampilan slide untuk diperbesar dan melihat detail-detail dari slide yang sedang ditampilkan (Dzulhijjah, Noer, & Linda, 2014).

Hasil penelitian dari Alviyaturrohmah, Saluky, & Muchyidin (2013) menunjukkan bahwa penggunaan *Prezi* dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Sedangkan penelitian Melida, Masril, & Hufri (2014) menunjukkan bahwa *Prezi* meningkatkan hasil belajar pada pelajaran fisika. *Prezi* dinilai dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada beberapa penelitian diatas, *prezi* secara spesifik berhasil meningkatkan minat maupun hasil belajar pada pelajaran matematika dan fisika. Kedua pelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dengan pelajaran Simulasi dan

Komunikasi Digital. Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital memiliki karakteristik yaitu materi pembelajarannya berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu materi pada Simulasi dan Komunikasi Digital yang berkaitan dengan media pembelajaran adalah penggunaan perangkat lunak presentasi. Sedangkan pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dimana karakteristik mata pelajaran Fisika adalah mempelajari tentang alam secara sistematis berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan proses penemuan.

Perbedaan karakteristik pelajaran menjadikan penelitian ini layak dilakukan penelitian untuk menjawab apakah variasi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran komtemporer seperti *prezi* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran TIK.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen yang menggunakan analisis data kuantitatif dengan tujuan mengungkapkan hubungan, sebab dan akibat dengan cara melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol. Sedangkan desain penelitian menggunakan *quasi experimental design* dan model *nonequivalent control group design*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 5 Surakarta mulai tanggal 24 Februari 2020 hingga 5 Maret 2020.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas X RPL dengan jumlah sampel 66 siswa. Dimana kelas X AXIOO berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas X RPL A berjumlah 33 siswa sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data menggunakan kuisioner minat belajar dan tes hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010: 180) indikator minat belajar terdiri dari perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan. Indikator minat belajar yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 dan pertanyaan untuk minat belajar dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Indikator Minat Belajar

Indikator	Keterangan	No Soal
Perasaan	Pendapat siswa	1, 8, 9,
Senang	tentang pembelajaran	13, 16, 23
	Simulasi dan Komunikasi Digital	
	Kesan siswa	

terhadap penyampaian guru

Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Perhatian

Perhatian saat mengikuti pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital 10, 11, 22, 18

Perhatian siswa saat diskusi pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Ketertarikan

Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital 2, 3, 6, 7, 12, 14, 20

	Penerimaan siswa saat diberi tugas/PR oleh guru	
Keterlibatan	Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran	4, 5, 15, 17
	Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah	19, 21

Tabel 2. Kuisisioner Minat Belajar Siswa

No	Pertanyaan
1.	Materi pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang dipelajari memberikan mafaat bagi saya.
2.	Saya tertarik dengan pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
3.	Proses pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4.	Saya berani bertanya kedepan saat menemukan kesulitan memahami materi pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
5.	Saya melakukan diskusi kecil dengan teman sebangku atau dengan guru saat menemukan kesulitan dalam

memahami materi pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Teknik Analisis Data

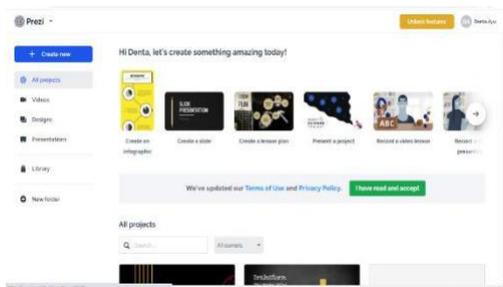
Pengujian data penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Kemudian untuk analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji keseimbangan dengan tingkat kesalahan $> 0,05$.

Media Prezi

Media *Prezi* merupakan salah satu perangkat lunak presentasi serta dapat digunakan untuk mengaplikasikan ide atau konsep menggunakan kanvas virtual. *Prezi* sendiri sudah menggunakan fitur *Zooming User Interface*, sehingga media ini dapat memperbesar dan memperkecil tampilan saat sedang melakukan presentasi yang disertai kolaborasi warna yang dapat menarik perhatian (Melida, Masril, & Hufri, 2014). Media *prezi* memiliki beberapa fitur yang dapat diakses pengguna, diantaranya sebagai berikut :

1. Menu Home

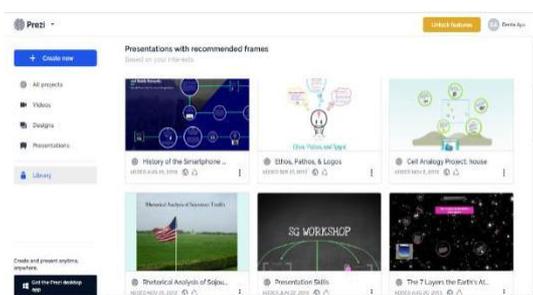
Pada saat pengguna memulai menggunakan *prezi*, menu pertama yang akan muncul ialah menu home. Pada menu home tersedia beberapa menu lainnya seperti *videos*, *design* dan *presentations*. Tampilan menu home dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Menu Home Prezi

2. Menu Template

Pada menu ini pengguna akan ditawarkan beberapa template yang disediakan oleh *prezi*. Jika pengguna ingin menggunakan template tersebut maka pengguna cukup membuka template yang dipilih dan klik pada “use”. Menu template dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pilihan Template Pada Prezi

Minat Belajar

Djamarah & Bachri (2002) berpendapat bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan seseorang pada suatu pelajaran tanpa adanya suatu paksaan sehingga dapat memperoleh pengetahuan baru. Sedangkan menurut pendapat Wardiana, Wiarta, & Zulaikha (2014) minat belajar merupakan suatu rasa suka yang tumbuh dari dalam diri terhadap suatu pelajaran tertentu yang kemudian dilakukan tanpa ada rasa

paksaan. Menurut pendapat Slameto (2010: 180) indikator minat belajar terdiri dari empat jenis yaitu :

1. Perasaan senang, pada indikator ini ditandai dengan ekspresi siswa, perasaan senang saat hadir dan mengikuti pelajaran simulasi dan komunikasi digital tanpa adanya paksaan dari luar dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung.
2. Perhatian siswa, hal ini dapat dilihat dari sikap siswa selama proses pembelajaran, siswa yang memiliki perhatian biasanya cenderung lebih fokus memperhatikan guru yang menjelaskan materi dibandingkan memperhatikan hal lainnya.
3. Rasa Ketertarikan siswa, pada indikator ini dapat ditandai dengan sikap siswa yang lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat waktu.
4. Keterlibatan siswa, hal ini ditandai dengan sikap siswa yang selalu aktif bertanya, menyampaikan pendapat dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran maupun diskusi kelompok.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian akhir yang diambil mulai dari awal pembelajaran hingga pembelajaran selesai, selanjutnya akan disimpan dalam jangka waktu panjang (Ponto, 2016: 66). Hasil belajar dapat memberikan informasi seberapa jauh

kemajuan belajar siswa dalam upaya pencapaian tujuan belajar. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut:

1. Ranah kognitif merupakan ranah yang berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa dalam berfikir seperti memecahkan masalah, pengetahuan siswa.
2. Ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan nilai dan sikap siswa. Ranah ini terdiri dari perubahan dalam segi mental, perasaan, sikap dan minat siswa.
3. Ranah psikomotor merupakan ranah yang meliputi perubahan motorik dan keterampilan siswa seperti mengetik atau mengoperasikan suatu mesin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Data

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen kuisisioner diperoleh 23 pernyataan yang valid dari 25 pernyataan dengan hasil pengujian reliabilitas sebesar 0,751 yang berarti instrumen kuisisioner tersebut reliabel. Sedangkan untuk pengujian validitas instrumen *pretest* diperoleh 22 soal valid dengan tingkat reliabilitas sebesar 0,747 yang berarti instrumen *pretest* reliabel untuk digunakan. Pada pengujian validitas instrumen *posttest* diperoleh 12 soal valid

dengan tingkat reliabilitas sebesar 0,749 yang berarti instrumen *posttest* reliabel untuk digunakan sebagai penelitian. Rangkuman hasil pengujian validitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Kuisisioner	Valid :
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24
	Tidak :
	22, 25
Pretest	Valid :
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25
	Tidak :
	11, 22, 23
Posttest	Valid :
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah:

1. Hipotesis pertama

Ha : Terdapat peningkatan minat belajar pada siswa setelah menggunakan media *Prezi* di kelas X AXIOO pada mata

pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 5 Surakarta.

2. Hipotesis Kedua

Ha : Terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa setelah menggunakan media *Prezi* di kelas X AXIOO pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 5 Surakarta.

Pembahasan

1. Terdapat Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Prezi*

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain (g) pada kelas eksperimen lebih besar daripada nilai kelas kontrol ($0,56 > 0,25$) yang berarti efektivitas penggunaan media pembelajaran *Prezi* termasuk kategori sedang dan terdapat peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 7,31%, sehingga Ha diterima. Hasil pengujian hipotesis 1 dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis 1

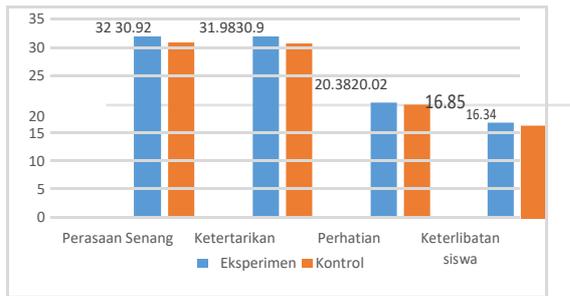
Kelas	Keterangan
Eksperimen	
Jumlah siswa	33
Rata-rata preangket	86,42
Rata-rata postangket	93,73
Rata-rata N-Gain	0,56
Kategori	Sedang
Kontrol	
Jumlah siswa	33
Rata-rata preangket	79,55

Rata-rata postangket 84,58

Rata-rata N-Gain 0,25

Kategori Rendah

Peningkatan minat belajar terlihat tinggi pada indikator perasaan senang, dimana siswa senang mendengarkan dan memperhatikan saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Penyampaian materi produksi video disajikan menggunakan media *prezi* dengan template yang menarik, pembahasan yang ringkas sehingga siswa tidak jenuh dan menampilkan contoh proses pembuatan project video untuk mempermudah pemahaman materi. Penyampaian materi pembelajaran seperti ini membuat suasana pembelajaran tidak monoton, sehingga dapat membuat perasaan siswa menjadi senang dan nyaman. Indikator minat belajar yang paling rendah terlihat pada indikator keterlibatan siswa. Rendahnya indikator tersebut dikarenakan ada beberapa siswa yang belum berani untuk menyampaikan pendapatnya dikarenakan siswa tersebut kurang percaya diri. Selain itu masih ada siswa yang pasif saat berdiskusi. Peningkatan indikator minat belajar siswa dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Indikator Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

2. Terdapat Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Prezi

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan nilai Gain (g) pada kelas eksperimen lebih besar daripada nilai kelas kontrol ($0,52 > 0,39$) yang berarti efektivitas penggunaan media pembelajaran *Prezi* termasuk kategori sedang dan terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 13,21 % sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian hipotesis 2 dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis 2

Kelas	Keterangan
Eksperimen	
Jumlah siswa	33
Rata-rata pretest	70,91
Rata-rata posttest	84,12
Rata-rata N-Gain	0,52
Kategori	Sedang

Kontrol

Jumlah siswa	33
Rata-rata pretest	68,61
Rata-rata posttest	79,21
Rata-rata N-Gain	0,39
Kategori	Rendah

Setelah melakukan penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *Prezi*. Hal ini dikarenakan saat menggunakan media pembelajaran *Prezi*, siswa lebih focus dengan guru yang sedang menjelaskan materi, dikarenakan materi yang ditampilkan menarik dan disajikan ringkas jelas agar memudahkan siswa memahami materinya. Penyajian materi pembelajaran yang kreatif dan sesuai tujuan pembelajaran membuat pembelajaran menjadi aktif. Siswa diberikan kebebasan untuk mencari sumber materi yang dapat membantu pembelajaran melalui internet atau bertanya langsung kepada guru. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dilihat dari banyaknya siswa yang nilainya di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Prezi*. Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari selisih nilai pada kelas eksperimen dan kontrol yang menggunakan *powerpoint*

untuk penyampaian materi pembelajarannya.

Penggunaan media *powerpoint* sudah biasa diterima oleh siswa dan tampilan *powerpoint* terkesan monoton dengan template yang sama dari banyak slide membuat siswa cepat bosan.

3. Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Memiliki Efektivitas Lebih Tinggi Pada Kelas Eksperimen

Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Prezi* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa aktivitas saat pembelajaran dikelas eksperimen lebih kondusif, siswa lebih fokus memperhatikan saat guru menjelaskan dan lebih mudah memahami pelajaran. Pada saat *Prezi* digunakan di kelas eksperimen, antusias siswa meningkat, seperti ketika guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang sedang disampaikan. siswa aktif untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini sesuai dengan teori tentang media pembelajaran *Prezi* yang merupakan suatu media pembelajaran interaktif yang menampilkan teks, gambar, grafik dan video yang dijalankan menggunakan perangkat komputer.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang sudah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian minat menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen. Berdasarkan penilaian angket menunjukkan bahwa minat kelas eksperimen cenderung meningkat lebih tinggi. Hal ini terlihat dari sikap antusias siswa kelas eksperimen pada saat pembelajaran berlangsung. Pada indikator perasaan senang juga terjadi peningkatan, dimana siswa senang mendengarkan penyampaian materi dan memperhatikan saat guru menyampaikan materi pelajaran.
2. Penilaian hasil belajar menggunakan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kelas eksperimen. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai yang lebih tinggi yang diperoleh kelas eksperimen setelah menggunakan media *Prezi*.
3. Media *Prezi* memiliki efektivitas lebih tinggi terhadap pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh terhadap minat, hasil belajar Simulasi Komunikasi Digital. Terbukti dengan pengujian nilai Gain terhadap minat dan hasil belajar kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *Prezi* lebih tinggi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pengembangan data penelitian dengan mengukur seluruh aspek hasil belajar seperti aspek afektif, kognitif maupun psikomotorik, dikarenakan pada penelitian ini baru mengukur aspek kognitif siswa.
2. Penelitian selanjutnya bisa menambahkan observasi sebagai teknik pengumpulan data agar data penelitian lebih lengkap dan dapat mengetahui kemampuan afektif, psikomotorik siswa. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini belum menggunakan teknik observasi. Penelitian ini baru menggunakan kuesioner dan tes hasil belajar.
3. Penelitian ini belum mengembangkan media pembelajaran *Prezi* dikarenakan peneliti hanya menggunakan media *prezi* sebagai media saat mengajar, diharapkan peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media *prezi* sebagai media pembelajaran.
4. Kurangnya waktu penelitian menyebabkan peneliti hanya menggunakan 1 KD saat penelitian. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menentukan waktu penelitian yang sesuai agar dapat menggunakan lebih dari 1 KD sehingga data penelitian lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Alviyaturrohmah, Saluky, & Muchyidin, A. (2013). *PENGARUH PENGGUNAAN*

MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN SOFTWARE PREZI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA. 3.

Djamarah, & Bachri, S. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dzulhijjah, P., Noer, A. M., & Linda, R. (2014). *the Application of Prezi Dekstop As Presentation Media To Improvestudent Learning Achievement on the Topic of Hydrocarbon in Class X Sman 9 Pekanbaru*. 1–10. Retrieved from

<https://media.neliti.com/media/publications/205962-penerapan-prezi-dekstop-sebagai-media-pr.pdf>

Melida, D., Masril, & Hufri. (2014). Pengaruh Media Prezi The Zooming Presentations Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA N 12 Padang. *Pillar Of Physics Education*, 4(November), 113.

Ponto, H. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Kejuruan* (1st ed.). Yogyakarta: DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).

Raihani. (2007). Education reforms in Indonesia in the twenty-first century. *International Education Journal*, 8(1), 172–183.

Slameto. (2010). *BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG*

MEMPENGARUHINYA. Jakarta: PT
RINEKA CIPTA.

Strasser, N. (2014). Using Prezi In Higher
Education. *Annales Zoologici*, 49(1–2),
95–99.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A.
(2018). *MEDIA PEMBELAJARAN
INOVATIF*

DAN PENGEMBANGANNYA (1st ed.; P.
Latifah, ed.). Bandung: PT
REMAJA ROSDAKARYA.

Wardiana, I. P. A., Wiarta, I. W., &
Zulaikha, S. (2014). *HUBUNGAN
ANTARA*

*ADVERSITY QUOTIENT (AQ)
DAN MINAT BELAJAR
DENGAN PRESTASIBELAJAR DI
KELURAHAN PEDUNGAN.*