



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *PREZI* PADA KOMPETENSI DASAR SULAMAN FANTASI DI KELAS XI SMK DHARMA WANITA GRESIK

Resti Wilujeng¹⁾, Yulistiana²⁾, Inty Nahari³⁾, Peppy Mayasari⁴⁾

^{1) 3) 4)} Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾ Sarjana Terapan Tata Busana, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Kampus Ketintang. Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa timur

e-mail : nurul.17050404003@mhs.ac.id¹⁾ yulistiana@unesa.ac.id²⁾ intynahari@unesa.ac.id³⁾

peppymayasari@unesa.ac.id⁴⁾

ABSTRACT — *This study aims to: (1) develop Prezi application-based learning media products on fantasy embroidery basic competencies (2) determine the feasibility of Prezi application-based learning media based on assessments from media and material experts (3) determine student responses to Prezi application-based learning media on competence basics of fantasy embroidery. The research was carried out in class XI Fashion Design at SMK Dharma Wanita Gresik. The type of research used was research and development. The development method chosen was Borg & Gall with 7 stages of development, namely data collection, planning, initial product format development, expert validation testing, revision of expert validation test results, limited field trials, revision and improvement of limited trial results. The data collection method uses a student response questionnaire, a validation test results questionnaire. Descriptive analysis techniques are used to process and analyze the results of student response questionnaires and validation questionnaires. The results of this study state that: (1) producing Prezi application-based Learning Media products on the basic competence of fantasy embroidery is good and feasible to use (2) the feasibility of Prezi application-based Learning Media products based on media experts' assessments gets a percentage of 93.75% included in the very feasible category, from material experts, an average percentage of 100% is included in the very feasible category (3) student responses to Prezi application-based learning media in the basic competence of fantasy embroidery get a percentage of 90.97% included in the very good category.*

Keywords: Learning Media, Prezi Application, Fantasy Embroidery

ABSTRAK — Penelitian ini bertujuan : (1) mengembangkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi pada kompetensi dasar sulaman fantasi (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi berdasarkan penilaian dari ahli media dan materi (3) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada kompetensi dasar sulaman fantasi. Penelitian dilaksanakan di kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik, Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan. Metode pengembangan yang dipilih adalah Borg & Gall dengan 7 tahapan pengembangan yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji validasi ahli, revisi hasil uji validasi ahli, uji coba lapangan terbatas, revisi dan penyempurnaan hasil uji coba terbatas. Metode pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, angket hasil uji validasi. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah dan menganalisis hasil angket respon siswa dan angket validasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa: (1) menghasilkan produk Media Pembelajaran berbasis aplikasi Prezi pada kompetensi dasar sulaman fantasi baik dan layak

digunakan (2) kelayakan Media Pembelajaran berbasis aplikasi Prezi berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 93,75% termasuk dalam kategori sangat layak, dari ahli materi mendapat rata-rata persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak (3) respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi pada kompetensi dasar sulaman fantasi mendapatkan persentase 90,97% termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Prezi, Sulaman Fantasi*

PENDAHULUAN

SMK Dharma Wanita Gresik adalah salah satu SMK swasta di Gresik yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim Gresik, Kramatandap, Gapurosukolilo, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. program keahlian yang dimiliki yaitu tata boga, tata busana, tata kecantikan dan teknik komputer & informatika. Kurikulum yang digunakan di SMK Dharma Wanita Gresik adalah Kurikulum SMK 2013 Revisi. Program keahlian tata busana diajarkan salah satu mata pelajaran yaitu Pembuatan hiasan sesuai kurikulum yang dilaksanakan di kelas XI, pembuatan hiasan merupakan teknik menghias busana yang diaplikasikan pada kain dengan berbagai bentuk dan desain.

Ketua program keahlian tata busana menyampaikan bahwa banyak kendala yang dihadapi dalam pembelajaran, namun kendala terbesar yang sering ditemui adalah siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran praktik, salah satunya dalam kompetensi dasar sulaman fantasi. Respon siswa terhadap pembelajaran masih pasif, siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung, dan siswa terlihat kurang semangat untuk belajar, sehingga tidak fokus dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran praktik siswa masih memerlukan banyak bimbingan untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Media pembelajaran yang digunakan antara lain fragmen sulaman fantasi, handout dan presentasi *power point*. Guru menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) untuk menyampaikan materi, dimana guru berperan sebagai pusat dalam pembelajaran. Mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan mencoba alternatif media pembelajaran yang modern dan memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran modern yang dapat dihadirkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan Aplikasi *Prezi*.

Menurut Rosadi (2012 : 1) aplikasi *Prezi* merupakan salah satu aplikasi pembuat *slide* presentasi secara *online* dan juga *offline*. Aplikasi *Prezi* memberikan ruang lebih luas untuk menuangkan materi dalam pembuatan *slide* presentasi. *Zoomable canvas*, merupakan salah satu keunggulan aplikasi *Prezi* yang dapat digunakan untuk memfokuskan *slide* ke setiap kalimat dengan pergerakan *slide* yang cukup dinamis dan variatif. *Prezi* memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menampilkan informasi dan keterampilan yang tinggi dan tata ruang yang dinamis (Artianingsih, 2013). Keunggulan yang dimiliki aplikasi *Prezi* tersebutlah yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kompetensi dasar yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah kompetensi Sulaman fantasi. Menurut Yuliarma (2016:33) Sulaman Fantasi merupakan jenis sulaman dengan proses pembuatan yang tidak terikat oleh suatu aturan tertentu, dengan demikian semua variasi tusuk hias bisa digunakan untuk membuat sulaman fantasi, karena itu sulaman fantasi juga disebut sulaman bebas, karena sulaman ini didesain dengan berbagai variasi tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada kompetensi dasar sulaman fantasi di kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik?, bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada kompetensi dasar sulaman fantasi di kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik?, dan bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada kompetensi dasar sulaman fantasi di kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* didukung dengan penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Surani & Ampera (2017) menunjukkan hasil sebagai berikut, hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 83% (kriteria baik) sedangkan ahli media mendapatkan skor 87,14% (kriteria sangat baik), hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor 63,3% , uji coba kelompok sedang mendapat skor 79,25% (kriteria setuju), uji coba lapangan mendapat skor 89,25 (kriteria sangat setuju), dan uji efektivitas siswa mendapat skor rata-rata 89,25% (kriteria sangat setuju) dan uji efektivitas guru mendapat skor 93,33% (kriteria sangat setuju). Dengan demikian, desain media pembelajaran *Prezi* pada mata pelajaran membuat pola dianggap layak untuk dijadikan desain media pembelajaran.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Khusna (2017), berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan penilaian dari ahli media mendapat skor 3,47 (kategori sangat layak), penilaian dari ahli materi mendapat skor 3,22 (kategori layak). Uji coba terbatas pada kelompok kecil termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata 72,5%. Uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata 61,9%. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* Untuk Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta layak digunakan.

Penggunaan aplikasi *Prezi* di Kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik bertujuan untuk menyajikan media pembelajaran yang baru untuk guru maupun siswa dalam kompetensi dasar sulaman fantasi, media pembelajaran dengan aplikasi *Prezi* diharap juga membantu guru dalam menyuguhkan materi pada siswa secara lebih menarik. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada di SMK Dharma Wanita Gresik penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada kompetensi dasar sulaman fantasi. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi di Kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Tata Busana kelas XI semester Ganjil berjumlah 12 siswa. Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di SMK Dharma Wanita Gresik, dan dilaksanakan pada tanggal 15 November 2022.

Prosedur pengembangan penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk uji validasi dan pengembangan produk. (Borg and Gall, dalam Sugiyono, 2019:394). Tahapan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang diterapkan dalam penelitian ini akan disederhanakan dari 10 tahap menjadi 7 pokok tahapan, yaitu 1) Penelitian Dan Pengumpulan Data (*Research And Information*), 2) Perencanaan (Planning), 3) Pengembangan Format Produk Awal (*Develop Preliminary Form Of Product*), 4) Uji Validasi Ahli, 5) Revisi Hasil Uji Validasi Ahli, 6) Uji Coba Lapangan Terbatas, 7) Revisi Dan Penyempurnaan Hasil Uji Coba Terbatas.

Menurut Hasyim (2016:89) penyederhanaan ini tentunya mengacu pada ketentuan pengembangan produk yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh Borg & Gall. Tahapan 8 sampai 10 tidak dilakukan dikarenakan memerlukan biaya dan waktu yang tidak sedikit, dalam uji coba dan revisi produk akhir luas dibutuhkan jumlah subjek uji coba yang berasal dari 10 sampai 30 sekolah dengan maksimal 200 subjek. Diseminasi dan implementasi dilakukan dengan mengadakan seminar nasional dan laporan dalam jurnal nasional maupun internasional, kemudian kerjasama dengan penerbit. Dengan keterbatasan waktu dan biaya penelitian dan pengembangan khususnya dalam penulisan skripsi membatasi pada langkah ke 7 saja.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Observasi bertujuan untuk mengamati suatu objek secara langsung dan dekat untuk memperoleh informasi yang tepat tentangnya, dalam penelitian ini melibatkan 2 observer yaitu guru tata busana SMK Dharma Wanita Gresik, menurut Sugiyono, (2014:145) Observasi adalah proses yang kompleks, proses yang tersusun dari berbagai proses biologis serta psikologis. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara tidak terstruktur, pedoman wawancara hanya garis besar kesalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dilakukan kepada dua guru SMK Dharma Wanita Gresik, Menurut Sugiyono (2019:195), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi permasalahan, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dalam jumlah responden sedikit. Menurut Sugiyono (2019:199) Angket/kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pernyataan atau penjelasan tertulis kepada responden untuk dijawab, Penelitian ini menggunakan angket tertutup, didalamnya sudah disiapkan beberapa alternatif jawaban untuk responden Angket ditujukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* dalam kompetensi dasar Sulaman Fantasi untuk ahli media, ahli materi, dan juga respon siswa. Angket untuk validator diisi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media.

Instrumen pengambilan data yang digunakan antara lain lembar observasi dan wawancara, bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran membuat sulaman fantasi, sehingga dapat diketahui tujuan serta perhatian yang akan dijadikan sebagai topik pembelajaran. Lembar angket respon siswa ditujukan untuk siswa kelas XI Tata Busana di SMK Dharma Wanita Gresik, penggunaan angket bertujuan untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi* dalam kompetensi dasar sulaman fantasi. Sedangkan untuk uji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* menggunakan lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah dan menganalisis data dari hasil angket validasi dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Prezi*. Lembar angket validasi ahli materi dan media menggunakan skala validitas, variabel yang diukur dijabarkan menjadi sebuah indikator variabel. Persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Total skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Validasi dan Kualifikasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Data	Keterangan
85,01% – 100%	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi
50,01% – 70,00%	Tidak layak	Disarankan untuk tidak digunakan
01,00% – 50%	Sangat tidak layak	Tidak boleh digunakan

(Sumber : Akbar, 2017)

Angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* diolah dengan Teknik analisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh siswa

N = Total skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Respon Siswa

Kriteria	Interval
Sangat buruk	0-20%
Buruk	21-40%
Cukup baik	41-60%
Baik	61-80%
Sangat baik	81-100%

(Sumber : Riduwan, 2010)

Skor minimal dengan perolehan 41 % - 60% sudah termasuk dalam kategori cukup layak, apabila sudah diperoleh skor keseluruhan dengan dibawah skor minimal yaitu 21%-40%, maka dinyatakan tidak layak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Sulaman Fantasi Berbasis Aplikasi *Prezi*

Model pengembangan pada penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan modifikasi Borg & Gall, dilakukan dengan melalui beberapa tahap, berikut tahap pengembangan tersebut:

a. Penelitian Dan Pengumpulan Data (*Research And Information*)

1) Analisis Awal

Pada tahap pertama, peneliti melakukan observasi di SMK Dharma Wanita Gresik, observasi awal yang dilakukan dengan wawancara, hasil wawancara menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi adalah siswa masih pasif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain fragmen sulaman fantasi, *handout* dan presentasi *power point*. berdasarkan pengamatan peneliti diperlukan media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *Prezi* yang memungkinkan dapat menarik perhatian siswa.

2) Analisis Siswa Dan Kurikulum

Observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran, dan kurang memperhatikan saat kegiatan belajar berlangsung, hal ini menjadikan pemahaman siswa terhadap materi masih kurang. Kurikulum yang digunakan di SMK Dharma Wanita Gresik adalah Kurikulum 2013 Revisi. Dalam kurikulum tersebut terdapat mata pelajaran pembuatan hiasan dengan kompetensi dasar sulaman fantasi, dalam kompetensi dasar ini siswa mendapat pembelajaran praktikum dan materi, namun banyak siswa yang kurang memahami materi sehingga membutuhkan banyak bimbingan dari guru untuk melaksanakan praktik.

3) Perumusan Tujuan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* ini dimaksudkan untuk media baru pembelajaran, sehingga bisa menarik minat dan respon siswa untuk lebih antusias dan memahami materi. Serta mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

b. Perencanaan (*planning*)

1) Memilih media pembelajaran yang akan digunakan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Prezi*. Aplikasi *Prezi* memberikan ruang lebih luas untuk menuangkan materi dalam pembuatan *slide* presentasi. salah satu keunggulan aplikasi *Prezi* yaitu *Zoomable canvas*, fitur ini digunakan untuk memfokuskan *slide* ke setiap kalimat dengan pergerakan *slide* yang cukup dinamis dan variatif, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan informatif.

2) Penyusunan garis besar isi media pembelajaran.

Penyusunan garis besar isi dari media pembelajaran berbasis *Prezi* ini berdasarkan konsultasi dengan guru pengampu mata pelajaran pembuatan hiasan serta dari standar penyusunan media pembelajaran. Sebelum melakukan penyusunan media pembelajaran *Prezi*, terlebih dahulu ditentukan rancangan garis besar yaitu judul, kompetensi dasar, alat dan bahan serta langkah kerja. Rancangan ini nantinya diwujudkan melalui *Storyboard*, hal ini memudahkan untuk tahap pengembangan.

3) Pemilihan isi materi

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMK Dharma Wanita Gresik. Materi yang diambil yaitu Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi, pada materi ini ditujukan untuk siswa kelas XI Semester Ganjil, bahan referensi yang digunakan adalah Silabus di SMK Dharma Wanita Gresik

c. Pengembangan Format Produk Awal (*Develop Preliminary Form Of Product*)

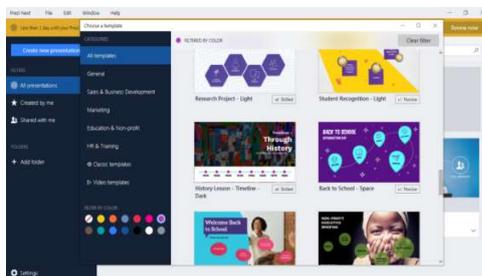
Tahap pengembangan adalah proses pembuatan media pembelajaran berbasis *Prezi*. Hal yang paling utama adalah menyiapkan materi menentukan indikator pembelajaran, memilih gambar dan video yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Prezi*.

Adapun tahap pengembangan media pembelajaran :

1) Pemilihan Template

Pertama kali yang dilakukan adalah memilih template, hal ini dilakukan untuk mempermudah urutan materi yang akan dimasukkan dalam aplikasi *Prezi*.

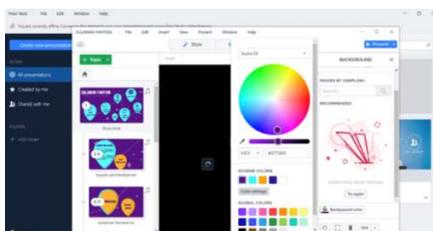
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI PREZI PADA KOMPETENSI DASAR SULAMAN FANTASI DI KELAS XI SMK DHARMA WANITA GRESIK



Gambar 1. pemilihan template *Prezi*

2) Pemilihan tema warna

Pemilihan tema warna bertujuan untuk membuat presentasi *Prezi* lebih menarik.



Gambar 2. Pemilihan Tema Warna

3) Tahap input data

Tahap input data adalah memasukkan seluruh materi yang sudah diperoleh dari berbagai referensi, materi yang diperoleh diurutkan kemudian di input sesuai dengan silabus dan RPP. Kemudian dilanjutkan dengan penataan penyajian materi ke dalam template yang sudah terpilih, materi yang dicantumkan yaitu, Pengertian dan macam-macam sulaman berwarna, Pengertian Sulaman Fantasi, Karakteristik Sulaman Fantasi, Alat dan Bahan Pembuatan Sulaman Fantasi, dan Langkah pembuatan sulaman Fantasi serta dilengkapi juga dengan quiz.



Gambar 3. Tampilan akhir beranda media pembelajaran *Prezi* yang telah siap digunakan

4) Desain Background Gambar, Music Dan Video

Pada tahap ini pemilihan background ,penginputan musik, suara dan video dilakukan. Pada setiap slide materi dilampirkan gambar serta suara yang bertujuan untuk menjelaskan materi sulaman fantasi pada setiap slide. Video hanya dilampirkan dalam slide langkah - langkah pembuatan saja agar siswa semakin mengerti dengan langkah sulaman fantasi.

d. Validasi Ahli

1) Ahli Media

Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran *Prezi* dalam kompetensi dasar Sulaman Fantasi. Melibatkan 2 ahli media yaitu, Validator 1 yaitu Dosen Jurusan PKK Fakultas Teknik Unesa, Validator 2 yaitu Digital marketing di Badan Usaha Non Akademik Universitas Brawijaya. Validasi ini dilakukan dengan bepedoman terhadap 2 aspek penilaian yaitu, Aspek yaitu Aspek Tampilan dan Aspek Isi, dilengkapi dengan 14 indikator penilaian.

2) Ahli Materi

Uji validitas oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan dan kelengkapan materi pada media pembelajaran *Prezi* kompetensi dasar Sulaman Fantasi. Ahli materi adalah 2 guru Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik yaitu Validator 1 ibu Umu Kalsum, S.Pd. dan Validator 2 Ibu Ratna Mumpuni, S.Pd. .Validasi ini dilakukan dengan bepedoman terhadap 2 Aspek yang diujikan antara lain, Aspek Pembelajaran dan Aspek Kelayakan Isi dan dilengkapi dengan 11 indikator penilaian.

e. Revisi Hasil Uji Validasi Ahli

1) Revisi Validasi Ahli media

Setelah dilakukan tahap validasi didapatkan saran dan komentar dari validator yang nantinya digunakan dalam penyempurnaan media pembelajaran *Prezi*. Berikut adalah saran dan komentar dari ahli Media:

Tabel 3. Saran Dan Komentar Ahli Media

No	Saran & Komentar	Keterangan
1.	Awali dengan prolog pengantar (ada suara).	Sudah direvisi
2.	Ukuran tampilan dan teks diperbesar(jika memungkinkan)	Sudah direvisi
3.	Pemaparan materi sebaiknya beriringan dengan adanya suara,pengantar/kemudian teks dari materi yang dipaparkan tahapan dari contoh penerapan sulaman, terakhir proses pembuatan masing-masing sulaman yang dipraktikkan .	Sudah direvisi
4.	Cropping gambar yang ditampilkan kurang rapi, karena sudah ada background di layar	Sudah direvisi
5.	Sebaiknya background pada gambar (benang dst) dihilangkan.	Sudah direvisi
6.	Suara Diperlukan dalam seluruh video, mulai dari pembuka,pengantar hingga penutup video	Sudah direvisi
7.	Untuk bagian langkah – langkah bisa dibagi jadi latar 3 slide agar tidak berdesakan .	Tidak direvisi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI PREZI PADA KOMPETENSI DASAR SULAMAN FANTASI DI KELAS XI SMK DHARMA WANITA GRESIK

Berikut adalah salah satu gambar media pembelajaran *Prezi* sebelum dan sesudah direvisi



Gambar 4. Cropping dan Background Gambar Sebelum dan Sesudah direvisi

2) Revisi Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukan validasi oleh validator ahli materi tentunya ada saran dan komentar guna memperbaiki media pembelajaran *Prezi*, yang nantinya digunakan untuk pedoman revisi dan penyempurnaan materi. Berikut adalah saran dan komentar dari ahli Materi:

Tabel 4. Saran Dan Komentar Ahli Materi

No	Saran & Komentar	Keterangan
1.	Perbaiki ada beberapa typo penulisan dalam materi	Sudah direvisi
2.	Berikan gambar contoh beberapa sulaman pada materi macam - macam sulaman berwarna	Sudah direvisi
3.	Tambahkan materi lagi dalam pengertian sulaman fantasi	Sudah direvisi
4.	Keseluruhan sudah baik	

Berikut adalah salah satu gambar media pembelajaran *Prezi* sebelum dan sesudah direvisi Ahli Materi :



Gambar 5. Tampilan sebelum dan sesudah penambahan materi pada materi sulaman fantasi

f. Uji coba lapangan terbatas

Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik dengan jumlah 12 siswa. Menggunakan lembar angket respon siswa dengan jumlah keseluruhan 18 indikator pertanyaan. Aspek yang diuji yaitu Pembelajaran, Sajian isi, dan Manfaat. Penggunaan angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap Media pembelajaran baru yaitu *Prezi*.

g. Revisi dan Penyempurnaan Hasil Uji Coba Terbatas

Revisi dan Penyempurnaan Hasil Uji Coba Terbatas dilakukan berdasarkan catatan komentar dan saran dari angket respon siswa. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki dan menambah kemenarikan Media Pembelajaran *Prezi*. Data komentar dan saran pada angket respon siswa bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran *Prezi* Mendapatkan respon dan tanggapan yang baik dari siswa dibuktikan dengan komentar serta tidak adanya revisi.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi*

a. Diagram Hasil Validasi Media Pembelajaran *Prezi* Oleh ahli media

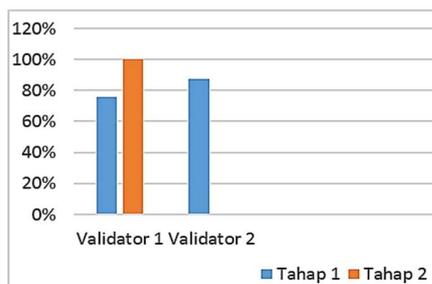


Diagram 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Prezi*

Dari diagram diatas Kelayakan yang diperoleh dari uji validitas Ahli media menunjukkan rata – rata skor yang diperoleh dari validator 1 pada tahap ke-1 yaitu 76,7% dengan Kriteria penilaian Baik Layak digunakan dengan revisi, lalu pada tahap ke-2 memperoleh 100%, dengan kriteria penilaian Sangat Baik Layak digunakan Tanpa Revisi kemudian rata – rata skor yang diperoleh dari validator 2 pada tahap ke-1 sebanyak 87,5% dengan kriteria sangat Baik Layak digunakan Tanpa Revisi.

b. Diagram Hasil Validasi Materi Oleh ahli Materi

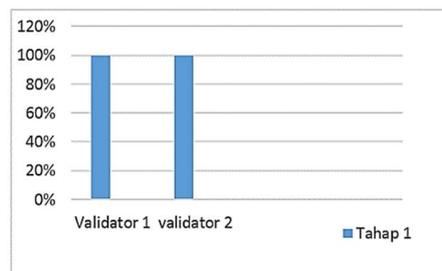


Diagram 2. Hasil Validasi Materi Dalam Media Pembelajaran *Prezi*

Dari diagram diatas kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi pada tahap ke-1 menunjukkan bahwa validator 1 dan 2 memberikan rata – rata skor 100% dengan Kriteria penilaian sangat baik layak digunakan tanpa revisi. . Tahap 2 tidak dilaksanakan karena pada tahap ke -1 sudah memperoleh nilai sempurna dari para validator.

Dilihat dari diagram 1 & 2 dapat disimpulkan hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan skor penilaian diatas minimum dan keseluruhan mendapatkan kriteria penilaian sangat baik layak digunakan tanpa revisi. Dengan begitu media pembelajaran *Prezi* layak digunakan untuk media pembelajaran.

3. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi*

Respon siswa Kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik Terhadap Media Pembelajaran *Prezi* diketahui dengan media angket respon siswa yang dibagikan dan diisi oleh 12 siswa tata busana, hasil angket respon siswa disajikan pada diagram berikut:

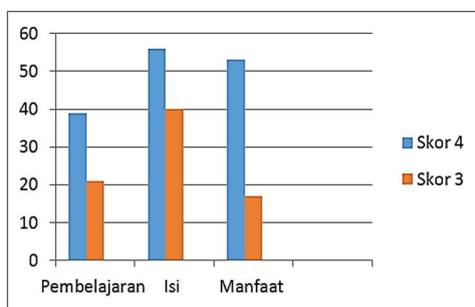


Diagram 3. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa

Rata – rata persentase penilaian yang diperoleh berdasarkan diagram yang ditunjukkan di atas sebanyak 90,97% dengan Kriteria penilaian Sangat Baik, dengan begitu dapat disimpulkan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi di Kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik mendapatkan respon yang baik dari siswa.

B. PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan Media pembelajaran berbasis *Prezi* ini adalah model pengembangan Borg & Gall dengan 7 langkah pengembangan yang disederhanakan , berikut tahapan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* dalam penelitian ini:

Tahap yang pertama dilakukan adalah penelitian dan pengumpulan data (*research and information*), menurut Borg & gall dalam Hidayat,dkk (2021:23) pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, dari analisis kebutuhan ini bisa mengumpulkan informasi melalui studi literature, observasi terhadap suatu objek dan pengungkapan state of the art, dalam analisis kebutuhan ada kriteria yang harus diperhatikan seperti pengembangan produk itu sendiri, ketersediaan sumberdaya manusia dan waktu yang dibutuhkan. Tahap pertama penelitian ini dilakukan wawancara dengan guru sekolah dan ditemukan masalah yang melatar belakangi pembuatan penelitian ini, dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran baru untuk siswa karena saat pembelajaran masih banyak siswa yang malas, pasifnya respon siswa dan terlihat kurangnya semangat untuk belajar sehingga tidak fokus

dalam pembelajaran. Sehingga saat praktik siswa masih memerlukan banyak bimbingan untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

Tahap kedua adalah perencanaan (*planning*), dalam tahap ini dilakukan setelah melakukan analisis dan observasi untuk mencari informasi dan masalah yang ada di sekolah lalu kemudian dilakukan perencanaan yang dilakukan adalah memilih media pembelajaran yaitu *Prezi*, Pengembangan media pembelajaran online berbasis aplikasi *Prezi* menggunakan situs resmi www.prezi.com, dengan memilih tipe *Prezi for education* lisensi *Prezi Enjoy edu* yaitu tipe *Prezi Classic* yang tidak berbayar atau gratis. *Prezi* merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga tercapai tujuan dari proses pembelajaran dengan baik (Daryanto, dalam Khusna 2017:96). Kemudian mencari materi dan teori yang mendukung yang akan digunakan dalam *Prezi* yaitu kompetensi dasar Sulaman Fantasi, yang didapatkan dari buku, internet serta RPP dan silabus yang diberikan oleh guru.

Tahap ketiga adalah Pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*), dalam tahap ini dilakukan pembuatan rancangan desain produk yang akan dikembangkan yang dilakukan adalah menyusun materi ajar, menyiapkan petunjuk pelaksanaan dan menyiapkan alat evaluasi (Borg & Gall dalam Hidayat, dkk (2021:24). Pada penelitian ini tahap ini dilakukan penyusunan media pembelajaran *Prezi* dimulai dengan memilih template, memilih tema warna, input data atau materi sulaman fantasi, kemudian pemilihan desain background, gambar, music, dan video.

Tahap keempat adalah Uji validasi ahli, setelah dilakukan penyusunan atau pengembangan produk awal langkah selanjutnya adalah uji validitas kelayakan media pembelajaran *Prezi* yang diujikan kepada 2 Ahli Materi dan 2 Ahli Media, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Prezi* yang dirancang sudah valid dan bisa digunakan atau masih perlu beberapa revisi penyempurnaan. Pada tahap ini para validator banyak memberikan saran terhadap Media Pembelajaran *Prezi* yang telah dibuat dengan demikian pada tahap ini Media Pembelajaran *Prezi* masih perlu revisi dan penyempurnaan. Validitas sendiri adalah suatu kebenaran dan kejujuran mengenai suatu gambaran, penjelasan, interpretasi, dan simpulan yang diperoleh dari suatu laporan penelitian. Utama (2015:87)

Tahap kelima adalah Revisi hasil Uji validasi ahli, menurut Borg & Gall 1989 (dalam Hasyim, 2016:87) pada tahap ini dilakukan revisi hasil uji coba. Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji produk berdasarkan dari uji coba produk awal. Media pembelajaran *Prezi* setelah tahap validasi ternyata masih banyak revisi dan saran dari ahli media dan ahli materi, pada tahap ini dilakukan revisi dan perbaikan Media Pembelajaran *Prezi*. Setelah selesai dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran validator Media Pembelajaran *Prezi* dikembalikan lagi kepada validator untuk kembali diuji kelayakannya. Pada tahap kedua hasil yang diberikan oleh ahli materi dan media sudah mendapatkan kategori penilaian Sangat Baik Layak digunakan tanpa revisi, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Prezi* sudah valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap keenam adalah Uji coba lapangan terbatas Setelah dilakukan validasi Media Pembelajaran *Prezi* siap diuji cobakan, media ini diuji cobakan kepada siswa kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita, yang berjumlah 12 siswa, uji coba menggunakan lembar angket respon siswa dengan jumlah keseluruhan 18 indikator pertanyaan. Aspek yang diuji yaitu Pembelajaran, Sajian isi, dan Manfaat. Penggunaan angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap Media pembelajaran *Prezi*, yang dibagikan kemudian diisi

setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Prezi* selesai. Setelah pengisian lembar oleh siswa selesai dilakukan rekapitulasi hasil angket respon siswa. Angket Respon Siswa memperoleh rata – rata persentase nilai sebanyak 90,97% dengan Kriteria penilaian Sangat Baik, dengan begitu dapat disimpulkan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi di Kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzia (2017) hasil respon siswa memperoleh presentase sebesar 93,12% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Tahap ketujuh adalah Revisi dan Penyempurnaan Hasil Uji Coba Terbatas. Pada tahap ini dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang ditinggalkan oleh siswa dalam lembar angket siswa, namun komentar dan saran yang didapatkan dari rekapitulasi lembar angket respon siswa, semua siswa memberikan respon yang positif dengan digunakannya media pembelajaran baru yaitu *Prezi* sehingga tidak ada revisi untuk media pembelajaran *Prezi* yang telah digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Nurulia (2018), dengan hasil Hasil keterbacaan terhadap 10 siswa pada uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori “sangat layak” memperoleh skor 733 (91,62%) dan hasil keterbacaan pada uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori “sangat layak” memperoleh skor 2640 (91,66%).

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi

Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada kompetensi dasar sulaman fantasi diperoleh dari uji kelayakan yang diujikan kepada 2 Ahli Materi dan 2 Ahli Media:

a. Ahli media

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh Validator 1 mendapatkan hasil penilaian, 1 aspek indikator memperoleh nilai 4 yang berarti Sangat Setuju, kemudian 13 aspek indikator mendapatkan nilai 3 yang berarti Setuju. Berdasarkan hasil validasi tahap 1, total skor penilaian yang didapat dari ahli media adalah 43 dan jumlah rata – rata persentase kelayakan yang didapatkan sebanyak 76,6% dengan Kriteria penilaian Baik Layak digunakan dengan revisi. Pada tahap kedua, 14 aspek indikator mendapatkan nilai 4 yang berarti Sangat Setuju, total skor penilaian yang didapatkan dari validator pada Tahap 2 adalah 56, dengan Jumlah rata – rata persentase kelayakan yang didapatkan sebanyak 100% dengan Kriteria penilaian Sangat Baik Layak Digunakan Tanpa Revisi.

Uji Kelayakan oleh Validator ke-2 hanya sampai pada tahap 1 dikarenakan media sudah dinyatakan layak. Hasil yang ditunjukkan adalah 7 aspek mendapatkan nilai 4 yang berarti sangat setuju dan 7 aspek mendapatkan nilai 3, total skor penilaian yang didapatkan dari validator kedua adalah 49, dengan rata Jumlah persentase kelayakan yang didapatkan sebanyak 87,5% dengan Kriteria penilaian Sangat Baik Layak Digunakan Tanpa Revisi. Berdasarkan kriteria indikator validasi dan kualifikasi menurut Akbar (2017), perangkat pembelajaran dikatakan valid jika hasil penilaian ahli mencapai rata – rata Kriteria minimal “Layak” yaitu dengan skor minimal 70,01% - 85%, hal ini juga berarti bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

b. Ahli materi

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh Validator 1 menunjukkan hasil, 11 indikator aspek memperoleh nilai 4 yang berarti masuk dalam kriteria sangat baik. Total skor nilai yang didapatkan adalah 44 dengan rata – rata persentase yang didapatkan 100% dengan kriteria kelayakan Sangat Layak Dapat Digunakan Tanpa Revisi. Sedangkan untuk hasil uji kelayakan dari Validator 2 menunjukkan 14 indikator aspek mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat baik, total skor yang diperoleh yaitu 44 skor dengan Rata – rata persentase yang didapatkan pada tahap 2 mendapatkan 100% dengan kriteria kelayakan Sangat Layak Dapat Digunakan Tanpa Revisi. Uji kelayakan oleh ahli materi hanya dilakukan hingga tahap ke-1 dikarenakan sudah memperoleh kategori layak digunakan tanpa revisi dengan masing – masing perolehan persentase 100% dan tidak ada catatan revisi dari validator. Hal diatas didukung dengan penelitian yang dilakukan Surani dan Dina Ampera (2017). Dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Di SMK Awal Karya Pembangunan Galang”. hasil penilaian ahli materi dengan skor 83% dengan kriteria baik dan hasil penilaian ahli media dengan skor 87,14% dengan kriteria sangat baik, Dengan demikian, desain media pembelajaran *Prezi* pada mata pelajaran membuat pola dianggap layak untuk dijadikan desain media pembelajaran.

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi

Berdasarkan angket respon siswa yang diisi oleh siswa kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita dengan jumlah 12 siswa, yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap Media pembelajaran baru yaitu *Prezi*. Menggunakan lembar angket respon siswa dengan jumlah keseluruhan 18 indikator pertanyaan. Aspek yang diuji yaitu Pembelajaran, Sajian isi, dan Manfaat. Hasil rekapitulasi angket respon siswa menunjukkan bahwa aspek Pembelajaran memperoleh Skor 4 dengan 39 suara, Skor 3 Memperoleh 21 Suara, untuk Aspek Isi memperoleh Skor 4 dengan 56 suara dan 36 suara untuk Skor 3, kemudian Aspek Manfaat mendapatkan Skor 4 dengan 43 Suara dan Skor 3 mendapatkan 17 suara. Jumlah skor yang didapat adalah sebanyak 786 dengan Hasil persentase rata – rata angket Respon Siswa memperoleh sebanyak 90,97% dengan Kriteria penilaian Sangat Baik, dengan begitu dapat disimpulkan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi di Kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hasil Angket Respon siswa diatas didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) Dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Pada Materi Bumbu Dan Rempah Indonesia di SMKN 1 Cerme Gresik dengan hasil uji coba kuesioner kepada 35 peserta menunjukkan bahwa respon peserta didik mencapai presentase 94,51% sehingga dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran dan sangat memotivasi peserta didik untuk menikmati pembelajaran.

Hasil yang diperoleh diatas menyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi *Prezi* mendapatkan respon positif dari siswa, dalam proses pengambilan data ada beberapa respon yang ditunjukkan oleh siswa yaitu respon kognitif, afektif, dan konatif. Menurut Steven M. Chaffee (dalam Suryasih dkk, 2021), respon kognitif timbul apabila terjadi perubahan pada pemahaman dan persepsi oleh seseorang terhadap apa yang disampaikan oleh seseorang terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator, dalam penelitian ini siswa belum diajarkan mengenai materi sulaman fantasi setelah diajarkan dengan media *Prezi* mereka paham dan mengerti materi tersebut. Sedangkan Respon Afektif akan timbul jika ada perubahan pada apa yang disenangi seseorang terhadap sesuatu, hal ini dibuktikan dengan

pengamatan peneliti terhadap siswa saat pembelajaran siswa terlihat mengamati dengan seksama dan terlihat antusias dengan media pembelajaran *Prezi*. Respon Konatif adalah respon yang berhubungan dengan perilaku yang meliputi tindakan atau kebiasaan, seperti niat, upaya, tekad, dan usaha. Respon siswa ini dibuktikan dengan niat serta upaya para siswa yang ingin lebih memahami materi sulaman fantasi, dengan menjawab kuis, mengajukan pertanyaan serta Pratik langsung membuat sulaman fantasi.

Respon siswa dapat dilihat dari ekspresi, pendapat langsung perihal media ketertarikan media tersebut, mudah atau sulitnya memahami pesan pembelajaran dalam media tersebut serta bagaimana motivasi siswa setelah menyimak pembelajaran dengan media. Respon siswa yang dimaksud di sini tidak sama dengan evaluasi hasil belajar, namun lebih berupa persepsi dan tanggapan siswa terhadap media. (Susilana & Riyana,2009:83)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan berupa Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi di kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Prezi* dikembangkan dengan metode pengembangan Borg & Gall dengan 7 tahap pengembangan yaitu Penelitian dan pengumpulan data (*research and information*), Perencanaan (*planning*), Pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*), Uji validasi ahli, Revisi hasil Uji validasi ahli, Uji coba lapangan terbatas, Revisi dan Penyempurnaan Hasil Uji Coba Terbatas.
- 2) Hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Kompetensi Dasar Sulaman fantasi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari penilaian Ahli Media pertama pada tahap 1 adalah 76,6% dengan kriteria baik, layak digunakan dengan revisi sedangkan untuk tahap kedua memperoleh persentase nilai 100%. Kemudian untuk hasil validasi Ahli media Kedua memperoleh persentase nilai 87,5%. Uji kelayakan oleh Ahli Materi Pertama mendapatkan persentase nilai nilai 100%. hasil persentase nilai dari ahli media kedua adalah 100% dengan kriteria sangat baik, layak untuk digunakan tanpa revisi. .
- 3) Respon siswa terhadap Media pembelajaran berbasis Aplikasi *Prezi* diuji cobakan dengan angket respon siswa, dengan hasil rata – rata persentase yang didapatkan adalah 90,97% dengan Kriteria penilaian sangat baik. dengan begitu dapat disimpulkan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Kompetensi Dasar Sulaman Fantasi di Kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik mendapatkan respon yang baik dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. 2017. “*Instrumen Perangkat Pembelajaran*”. Bandung: PT. Remaja.

Artianningsih, S. Witurachmi, dan S. Sumaryati. 2013. “*Penerapan Mind Mapping dengan Media Prezi untuk Meningkatkan Prestasi dan Partisipasi Belajar Akuntansi*”. Jurnal Pendidikan Ekonomi UNS. Vol. 2 (1): Hal 39-48.

Fauzia, Alif. 2017. “*Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Prezi Pada Pokok Bahasan Kd 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Dalam Perekonomian Indonesia Di Kelas X Ips Al Islam Krian Sidoarjo*”. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol. 5 (3): Hal 1

- Hasyim, Adelina. 2016. *“metode penelitian dan pengembangan di sekolah”*. Media Akademi : Lampung
- Hidayat, Salam Abdul, dkk. 2021. *“Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar”*. CV. Sarnu Untung : Purwodadi
- Khusna, Luthfi Mala’il. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi Prezi Untuk Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta”*. Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nuruliah, Dwi Ardina. 2018. *“Pengembangan Media Aplikasi Prezi Sulaman Smock Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Magelang”*. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Sarjanawita Tamansiswa
- Riduwan. 2010. *“Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian”*. Bandung: Alfabeta.
- Rosadi, Adrian. 2012. *” Lupakan Power Point, Saatnya Beralih Ke Prezi, (Online)”*. (<http://teknologi.kompasiana.com/internm//et/2013/09/lupakanpower-pointsaatnyaberalih-ke-prezi-490452.html>). pada 07 September 2021 pukul 19.57 WIB
- Sugiyono. 2014. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D”*. Alfabeta.S : Bandung
- Sugiyono. 2019. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”*. CV Alfabeta : Bandung.
- Surani dan Dina Ampera. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Di SMK Awal Karya Pembangunan Galang”*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol. 19 (1): Hal 13-18.
- Suryasih, Ida Ayu, dkk. 2019. *“Pemikiran Kepariwisata Masa Jeda Pariwisata Untuk Bangkit Kembali”*. Uwais Inspirasi Indonesia : Ponorogo.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cipi. 2009. *Media pembelajaran*. CV Wacana Prima: Jakarta
- Sutama. 2015. *“Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R& D”*. Fairuz Media : Surakarta
- Yuliarma. 2016. *“The Art of Embroidery Designs”*. Kepustakaan Populer Gramedia : Jakarta