

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
INTERAKTIF BERBASIS *PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS X IPA T PI MA NURUL ISLAM**

**MOCH. ALIF PUTRA ARIFIN**  
**Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah**  
**STKIP PGRI Sidoarjo**  
**NIM. 1887201026**

E-mail: (atunakhnatun473@gmail.com)

**ABSTRAK**

Artikel ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis *prezi* terhadap hasil belajar dan respon peserta didik kelas X IPS MA Nurul Islam Pungging Mojokerto.

Artikel ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen dengan pola *pretest posttest design*. Kelas X IPA T PI sebagai kelas kontrol dan kelas X IPS T PA sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran video interaktif berbasis *prezi*. Data hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: Hasil validasi media *Prezi* dari validator dengan nilai 4.8 dengan kategori sangat baik, validasi instrumen respon peserta didik terhadap media *Prezi* nilai 3.6 dengan kategori baik, validasi instrumen angket respon peserta didik rata-rata nilai 4 dengan kategori sangat baik. Uji hipotesis dengan taraf signifikansi (*sig.2-tailed*) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan kriteria ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *Prezi* terhadap nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Prezi* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas X MA Nurul Islam Pungging Kab. Mojokerto karena melalui media *Prezi* peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menerima materi pelajaran secara interaktif melalui desain presentasi dan animasi *Prezi* terlihat dari nilai post tes lebih disbanding nilai pre test.

Respon peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *Prezi* sangat senang dan lebih termotivasi untuk meningkatkan prestasi hasil belajarnya. Hal tersebut dikarenakan saat pembelajaran berlangsung peserta didik mendapatkan materi pelajaran yang tidak membosankan karena interaktif dari desain presentasi *Prezi* memberikan nuasanya yang menarik peserta didik untuk lebih mudah memahami pelajaran sejarah.

**Kata-kata kunci:** *pengaruh, media Prezi, hasil belajar peserta didik.*

# THE EFFECT OF THE USE OF PREZI-BASED INTERACTIVE VIDEO LEARNING MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF THE STUDENTS OF CLASS X MA NURUR ISLAM

Moch. Alif Putra Arifin  
Student of History Education Study  
Program, STKIP PGRI Sidoarjo  
NIM. 1887206026  
E-mail ([atunakhnatun@gmail.com](mailto:atunakhnatun@gmail.com))

## ABSTACT

This article aims to determine the effect of using Prezi-based interactive video learning media on learning outcomes and student responses in class X MA Nurul Islam Pungging Mojokerto.

This article is a quantitative study with an experimental design with a pretest posttest design pattern. Class X IPS T PA as a control and class X IPA T PI as an experimental class treated with Prezi-based interactive video learning media. Research data obtained as follows: Prezi media validation results from the validator with a value of 4.8 with a very good category, validation of student response instruments to Prezi media with a value of 3.6 with good category, validation of the questionnaire response instrument of students with an average value of 4 with very good category. Hypothesis testing with a significance level (sig 2-tailed) is 0,000 less than 0.05 then Ho is rejected and H<sub>1</sub> accepted with the criteria that there is a significant effect of using Prezi media on the values before (pretest) and after (posttest).

Based on the results of the study, it was concluded that there was a significant effect of using Prezi media on learning outcomes students of class X MA Nurul Islam Pungging Kab. Mojokerto because through Prezi media students are more enthusiastic in learning activities because they can receive material interactive lessons through the presentation design and animation of Prezi seen from the post-test scores more than the pre-test scores.

The response of students who get learning by using Prezi medi is very happy and more motivated to improve their learning achievement. This is because when learning takes place, students get subject matter that is not boring because it is interactive from the presentation design Prezi provides an interesting atmosphere for students to more easily understand history lessons.

Keywords: influence, Prezi media, student learning outcomes

## A. Pendahuluan

### 1. Latar belakang masalah

Pendidikan adalah upaya perubahan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, proses dan cara mendidik. Peneliti berpendapat pengertian pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menuju kemanfaatan antar sesama individu. Belajar sejarah bisa dikatakan mengkaji ilmu masa lalu yang tidak jauh berbeda aspek nilai moral masa kini, sehingga kesadaran peserta didik dapat muncul bahwa dirinya juga bagian dari aspek kehidupan, sekaligus dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pada intinya belajar sejarah itu keingintahuan apa yang dimaksud dengan masa lalu sehingga mampu mengetahui masa depan.

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Aliyah Nurul Islam pada kelas X menunjukkan pembelajaran sejarah masih mengalami berbagai macam kendala. Diantara kendala utama dalam pembelajaran sejarah diantaranya: *Pertama*, Turunnya minat peserta didik. *Kedua*, Minimnya media pembelajaran. *Ketiga*, Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik hanya terbatas pada sumber belajar berupa LKS (Lembar Kerja Siswa). Penulis berhasil menangkap sebagian informasi mengenai proses pembelajaran sejarah dikelas dari beberapa peserta didik bahwa pelajaran sejarah itu terkesan pelajaran yang membosankan. Peserta didik juga perlu adanya minat, karena perhatian, pemahaman dan penerimaan bagi peserta didik juga diperlukan. Maka dalam proses belajar peserta didik, hasil belajar dapat berpengaruh.

Salah satu upaya untuk memudahkan belajar sejarah bagi peserta didik adalah media belajar, karena media itu sendiri sebagai pelantara antara pendidik dan peserta didik untuk kelancaran belajar sejarah. Hal ini akan menarik perhatian dan minat peserta didik dan model ceramah secara tidak langsung akan berkurang sekaligus memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Keberhasilan belajar sejarah tergantung pendidik, termasuk pengelolaan kelas, sarana belajar dan perangkatnya, juga bagian dari tanggung jawabnya.

Prezi merupakan media yang akan diterapkan dalam belajar sejarah, karena *prezi* itu sendiri sebuah perangkat lunak presentasi berbasis internet. Prezi

juga sebagai alat untuk menguraikan berbagai ide di *slide*. Selain sebagai alat juga termasuk nilai unggul dari perangkat lunak yang lain karena program bawaan *ZommingUser Interface (ZUI)* atau antarmuka pengguna *Zomming* yang tampilan media presentasi dapat diperbesar dan diperkecil. Salah satu fungsi lain dari *prezi* tampilan *slide* yang saling berkaitan dengan *slide* sebelumnya, juga terstruktur sebagai contoh presentasi berkaitan. Tampilan presentasi *prezi* salah satu keunggulannya hanya fokus pada satu *slide* namanya kanvas virtual dapat secara online atau offline, sehingga tampilan akan tersampaikan seluruhnya pada peserta didik. Salah satu keunggulan *slide* tampilan *prezi* dapat dengan mudah diperbesar atau diperkecil.

## **2. Rumusan Masalah**

1. Apakah penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis *prezi* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA Nurul Islam?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan video interaktif berbasis *prezi* bagi peserta didik kelas X MA Nurul Islam?

## **3. Tujuan Penelitian**

1. Untuk memahami pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis *prezi* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA Nurul Islam.
2. Untuk memahami respon peserta didik terhadap penggunaan video interaktif berbasis *prezi* bagi peserta didik kelas X MA Nurul Islam.

## **B. Kajian Pustaka**

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian atau ilmu setelah belajar dan aktivitas berlatih.

Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima, batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016: 34). Media pendidikan adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2014: 41). Dari beberapa penjelasan di atas, dapat diidentifikasi bahwa media merupakan sebuah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran agar proses interaksi komunikasi edukatif antara pendidik dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan.

### **1. Manfaat Media**

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Materi akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan peserta didik (Sudjana, 2018: 102).

### **2. Media Prezi**

Prezi adalah salah satu *software* pembuatan *slide* presentasi secara *online*". Media *prezi* sebuah perangkat lunak berbasis internet yang digunakan sebagai media presentasi dan juga sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide diatas kanvas virtual. Dari penjelasan diatas yang dimaksud dengan media *prezi* adalah suatu media komputer dalam bentuk aplikasi yang berbasis online yang didalamnya terdapat presentasi maupun visualisasi, dan audio video.

Media *prezi* adalah aplikasi untuk membuat berbagai ide menjadi lebih menarik, dan *prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagai ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif. Prezi merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk

presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide diatas kanvas virtual.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan *Prezi*

Kelebihan *Prezi*

- a. Tampilan tema yang lebih bervariasi dibandingkan *power point*.
- b. Menarik ketika dalam mode presentasi, dengan menggunakan teknologi *Zooming User Interface (ZUI)* nya.
- c. Lebih simple dalam hal pembuatan animasi.

Kelemahan *prezi*

- a. Karena hanya menggunakan teknologi ZUI (tampilan yang *zoom*), software ini terlihat monoton.
- b. Proses instalasinya membutuhkan koneksi internet.
- c. Sulit memasukkan simbol matematika.

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pola *pretest posttest design*. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari efektivitas pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 72). Hal yang membedakan dari kedua kelompok ialah bahwa grup eksperimen diberi *treatment* atau perlakuan tertentu dengan menggunakan pembelajaran menggunakan media *Prezi*. Dengan adanya perbedaan *treatment* yang diberikan kepada masing-masing kelas (kontrol dan eksperimen) maka akan dilihat perbedaan yang signifikan terjadi pada kelas tersebut.

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai penelitian, yaitu kelas pertama adalah kelas kontrol yaitu kelas X IPS T PA yang memiliki 9 peserta didik dengan metode pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya yakni menggunakan metode diskusi, sedangkan kelas satunya lagi yaitu kelas XI IPA T PI yang memiliki 9 peserta didik adalah kelas eksperimen yang belajar dengan pemanfaatan media *Prezi*.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022, yaitu pada bulan April-Juli 2022 terhadap peserta didik Kelas X IPA T PI Madrasah Aliyah Nurul Islam Pungging-Mojokerto. Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh peserta didik kelas X IPS Madrasah Aliyah Nurul Islam Pungging-Mojokerto.

**Tabel Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

No	Variabel Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Validitas dan Realibilitas
1.	Media Prezi	observasi, Angket	Lembar obeservasi	- Validitas isi - Validitas muka
2.	Hasil belajar siswa (pengetahuan)	Tes/ Ulangan	pilihan ganda	- Validitas isi - Validitas muka - Validitas butir soal <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taraf kesukaran</li> <li>• Indeks daya beda</li> <li>• Korelasi butir terhadap skor total</li> </ul> - Realibilitas

Untuk mendapatkan data yang valid, diperlukan tes yang valid. Dengan demikian setelah tes disusun, dikonsultasikan dengan pembimbing, maka instrumen ini perlu diuji coba di lapangan yang merupakan validitas empirik sebagai uji validitas butir (Sugiyono, 2015: 363). Data yang diperlukan dalam uji coba tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi skor butir total dan skor total

$x$  = Skor butir,  $y$  = Skor total,  $n$  = Jumlah sampel

**Tabel Kriteria Validitas Soal**

<b>Koefisien korelasi</b>	<b>Kriteria Validitas</b>
$r \leq 0,00$	Tidak valid
$0,00 < r \leq 0,20$	Validitas sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,35$	Validitas rendah
$0,36 < r \leq 0,60$	Validitas sedang
$0,61 < r \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,81 < r \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi

(Basuki dan Hariyanto, 2014: 125)

Analisis data) merupakan suatu cara untuk mengelolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Data yang diperoleh dari pengukuran, baik *pretest* maupun *posttest* selanjutnya kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan uji-t dengan taraf kesukaran  $\alpha = 0,05$  dan  $\alpha = 0,01$  yang didahului dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah populasi berasal dari varian yang sama atau tidak. Apabila data uji persyarat tidak terpenuhi maka data dianalisis dengan *statistic nonparametric*.

Rumus yang digunakan adalah t-test:

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left[ \frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[ \frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

Keterangan:

$X_1$  : Skor kelompok atas

$X_2$  : Skor kelompok bawah

$SD_1$  : Simpangan baku siswa kelompok atas

$SD_2$  : Simpangan baku siswa kelompok bawah

$n_1$  : Jumlah sampel siswa kelompok atas

$n_2$  : Jumlah sampel siswa kelompok bawah.



## D. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Dalam penelitian yang dilaksanakan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rerata nilai yang didapat peserta didik dilihat dari sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media *Prezi*. Nilai rata-rata *pre test* pada kelas kontrol lebih rendah dari rata-rata *pre test* pada kelas eksperimen.

Pada proses pengukuran terhadap efektivitas penerapan pembelajaran menggunakan media *Prezi* bagi peserta didik pada kelas eksperimen yaitu kelas X IPA T PI, peneliti memberikan angket kepada peserta didik agar memberikan responnya terhadap efektifitas model pembelajaran *learning contract* yang diberikan. Penghitungan dilakukan menggunakan software SPSS versi 23. Pada uji statistik membandingkan nilai *sig.* (signifikan).

### 1. Analisis Data

#### a) Nilai Maksimum, Minimum, Rata-rata dan Simpangan Baku

Hasil pengolahan data diperoleh nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum rerata dan simpangan baku seperti terdapat pada tabel.

Rombel	Tes pertama ( <i>Pretes</i> )				
	N	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata	Simpangan Baku
Uji coba	33	70	45	55	6.312
Kontrol	9	55	40	55	5.857

Pada tabel di atas, rata-rata skor *pre test* pada kelas eksperimen adalah 55 sedangkan kelas kontrol adalah 55. Kemudian simpangan baku pada kelas eksperimen adalah 6.312 dan simpangan baku pada kelas kontrol adalah 5.857

#### b) Uji Normalitas Distribusi

Sebelum melakukan uji kesamaan dua rerata dilakukan, maka dilakukan dulu uji prasyarat untuk mengetahui normalitas distribusi dan homogenitas varians antara kedua rata-rata tersebut. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikan 0,05. Dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig. < 0,05 maka distribusi data tidak normal.  
 b) Jika nilai sig. > 0,05 maka distribusi data normal.

#### Uji Normalitas Distribusi Tes Awal

Rombel	<i>Shapiro-Wilk</i>			
		Statistic	Df	Sig.
Hasil <i>Pre Test</i>	Eksperimen	.757	33	.063
	Kontrol	.842	9	.078

Pada hasil *output* pengolahan uji normalitas data menggunakan *Shapiro-Wilk* terdapat nilai signifikansi data *pre test* pada kelas kontrol adalah 0,78 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 0,63. Nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 = terdistribusi normal.

#### c) Uji Homogenitas Dua Varians

Uji homogenitas antara kelas kontrol dan eksperimen dengan taraf signifikansi adalah 0,05.

##### Uji Homogenitas pada *Pre Test*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil <i>pre test</i>	0.258	4	62	.667

Hasil uji homogenitas dengan uji *Levene* diperoleh nilai sig. sebesar adalah 0,667. Karena nilai sig. lebih besar dari 0,05 maka dikatakan bahwa peserta didik kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang memiliki varians sama, dapat disebut juga kedua kelas tersebut homogen.

#### d) Uji Kesamaan Dua Rata-rata (Uji-t)

Kedua kelas baik kelas kontrol dan kelas eksperimen telah terdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya uji kesamaan dua rata-rata untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelas tersebut dengan *Independen Sample t-test* di taraf asumsi kedua varians homogen, nilai sig. adalah 0,05 dengan syarat pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika Sig. >0,05, dinyatakan Ho diterima.
- 2) Jika Sig. <0,05, dinyatakan Ho ditolak.

Hasil pengujian hubungan pada kelas kontrol pada tabel berikut.

### Uji Berhubungan Kelas Kontrol

#### Paired Samples Tes

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test-	1.13846	2.61505	.51285	2.09470	.01778	2025	.052	
	Post Test								

Pada tabel tersebut nilai signifikansi adalah 0,52. Ketika 0,056 lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima. Kemudian disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh pada penggunaan model *learning contract* terhadap nilai *pre test* dan *post test*.

#### a. Uji Hubungan Kelas Eksperimen

Uji hubungan pada kelas kontrol memiliki tujuan agar dapat menganalisis adanya perbedaan sebelum dan sesudah tes pada peserta didik yang signifikan. Hasil dari pemberian *pre test* dan juga *post test* yang diberikan kepada kelas eksperimen diuji menggunakan uji hubungan pada taraf sig. 0,05 dengan kriterianya sebagai berikut ini:

- a) Jika nilai sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima, Jika nilai sig. < 0,05 maka  $H_1$  ditolak.

Pada pengujian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut.

$H_0$  : tidak berpengaruh pemakaian model pembelajaran video interaktif *prezi* pada nilai *pre tes* dan *post tes*

$H_1$  : berpengaruh pemakaian model pembelajaran video interaktif *prezi* pada nilai *pre tes* dan *post tes*.

## Uji Berhubungan Kelas Eksperimen

		<i>Paired Differences</i>							
		95%							
		<i>Std. Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pair 1</i>					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
	<i>Pre Test- Post Test</i>	2.924	1.967	.231	3.104	2.653	12.254	64	.000

Pada hasil perhitungan menunjukkan nilai sig. adalah 0,00. Karena nilai 0,00 lebih kecil daripada 0,05 maka  $H_0$  ditolak. maka  $H_1$  dapat diterima. Kesimpulan akhirnya adalah adanya pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan media Prezi terhadap nilai *pre test* dan *post test* kepada peserta didik.

### E. Kesimpulan dan Saran

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran media *prezi* terhadap hasil belajar peserta didik. Karena dari analisis nilai *pre tes* dan *post tes* yang dilakukan di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran media *prezi* lebih baik dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran media *prezi*.
- (2) Anggapan peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan pemanfaatan model pembelajaran *prezi* lebih terminati sekaligus berpengaruh juga termotivasi terhadap peningkatan hasil belajar. Karena sebelum berlangsungnya pembelajaran, pendidik sudah menyiapkan segala kebutuhan belajar peserta didik, berupa media *prezi* sekaligus mempermudah peserta didik sehingga mereka dapat mudah memahami materi yang disampaikan

oleh pendidik sekaligus dapat termotivasi bahwa sejarah adalah materi yang menyenangkan, dengan begitu mereka lebih giat belajar sejarah.

- (3) Adanya model pembelajaran media *prezi* yang diterapkan pada kelas X IPA TPI Madrasah Aliyah Nurul Islam.

#### **Saran**

1. Agar model pembelajaran media *prezi* dapat diterapkan oleh pendidik sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar peserta didik dalam peningkatan hasil belajar.
2. Pendidik dapat lebih menambah lagi akan pemakaian media *prezi* supaya lebih menarik sekaligus agen perubahan bagi peserta didik, terutama pada tingkat pengetahuan dan pemahaman agar bisa lebih giat belajar sejarah.
3. Peningkatan kualitas pemakaian media *prezi* sekaligus kreatifitas dalam menyampaikan materi sejarah melalui media *prezi* untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi sejarah

#### **F. Daftar Pustaka**

- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian program*. . Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dagun. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga. Pengakajian Kebudayaan.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dalyono. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djaali. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faturrahman. (2015). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rodhi, Achmad. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis. Prezi*. Yogyakarta: Magister Teknik Geologi Program Pascasarjana UPN "Veteran".
- Sagala. (2010). *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

