

## Pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d

Prasetyo Nur Rohman<sup>1)\*</sup>, Mohammad Na'im<sup>2)</sup>, Sumardi<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl. Kalimantan Tegalboto, No. 37, Krajan Timur, Sumbersari, Jember, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl. Kalimantan Tegalboto, No. 37, Krajan Timur, Sumbersari, Jember, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl. Kalimantan Tegalboto, No. 37, Krajan Timur, Sumbersari, Jember, Indonesia

[pras.rohman94@gmail.com](mailto:pras.rohman94@gmail.com); [mohammadnaim@unej.ac.id](mailto:mohammadnaim@unej.ac.id); [sumardi.fkip@unej.ac.id](mailto:sumardi.fkip@unej.ac.id)\*

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Rendahnya daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah menjadi permasalahan yang dihadapi pengajar. Media prezi dimungkinkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar mata pelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang tervalidasi pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4D. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4D. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi dan angket. Subjek penelitian terdiri dari 3 sekolah, yaitu SMA Muhammadiyah 1 Jember, SMA Muhammadiyah 2 Jember, dan SMA Muhammadiyah 3 Jember. Data yang dianalisis adalah data hasil validasi materi dan validasi media dan desain. Pengembangan media berbasis prezi menghasilkan validasi ahli media dan desain tahap pertama sebesar 81% dengan kategori baik dan validasi kedua memperoleh 92% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli materi tahap pertama memperoleh persentase sebesar 62% dengan kategori kurang dan validasi kedua memperoleh 77% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media berbasis prezi dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Media Berbasis Prezi; Mata Pelajaran Sejarah; Pengembangan Model 4D

### ABSTRACT

Students' low interest in History is a common problem to many teachers. *Prezi* was hypothesized to increase students' interest in learning History. This study aims to develop a *Prezi*-based program through a 4D model for History subject taught to the 10<sup>th</sup> graders (first graders of High School). It employed observation and questionnaire methods. Participants of this study were students of SMA Muhammadiyah 1 Jember, SMA Muhammadiyah 2 Jember, and SMA Muhammadiyah 3 Jember. The data analysis involved learning material, media, and design validation. Results show that the first stage design was 81%, categorized as good; while the second stage design was 92%, categorized as very good. Results of the first stage material expert validation obtained 62% categorized as poor; and the second validation obtained 77%, categorized as good. These findings indicate that *Prezi*-based media development are feasible and effective as a medium for learning History.

**Keywords:** Prezi Based Media; History Subjects; Development Method With 4D Model

diunggah: 2020-07-27, direvisi: 2021-05-07, diterima: 2021-05-07, dipublikasi: 2021-05-20

Copyright (c) 2020 Rohman et al

This is an open access article under the CC-BY license



---

Cara sitasi: Rohman, P.N., Na'im, M., Sumardi, S. (2021). Pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 1-9, <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.13054>

---

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib di sekolah yang terdapat dalam kurikulum 2013. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap kepribadian diri sendiri, masyarakat, dan bangsa Indonesia serta mengetahui bagaimana peristiwa sejarah tersebut terjadi, sehingga dapat memberikan gambaran rekonstruksi peristiwa yang terjadi di masa lalu (Sayono, 2013; Umamah & Sumardi, 2019). Pembelajaran sejarah yang ideal merupakan pembelajaran yang saling bersinergi dan terintegrasi dalam memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Naim et al., 2017). Menurut Tafonao (2018) untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan media belajar dan model pembelajaran yang sesuai agar mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran merupakan perangkat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran (Arsyad, 2016). Pada implementasi mata pelajaran sejarah, pendidik mengalami kesulitan untuk menampilkan peristiwa-peristiwa sejarah dikarenakan keterbatasan ruang dan waktu (Pujiono, 2018). Pembelajaran sejarah juga dirasa kurang menarik untuk peserta didik, maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang dapat menjembatani keterbatasan tersebut sehingga pembelajaran sejarah dapat efektif, efisien, dan lebih menarik.

Proses pembelajaran yang terjadi di lapangan, berdasarkan hasil observasi di SMA Muhammadiyah 1 Jember, SMA Muhammadiyah 2 Jember, dan SMA Muhammadiyah 3 Jember diketahui bahwa penggunaan media di sekolah masih kurang maksimal. Media masih terbatas pada penggunaan proyektor dan penggunaan bahan ajar cetak seperti LKS dan buku paket. Hal ini bertolak belakang dengan tuntutan gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik usia remaja yang menginjak umur 15-16 tahun cenderung lebih senang belajar dengan memanfaatkan visual-auditori (Adittia, 2017; Asmara, 2015). Peserta didik umumnya tertarik dengan pembelajaran sejarah yang tidak hanya berkutat pada buku teks. Hal ini melandasi penelitian ini tentang perlunya inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kreatif, sehingga pembelajaran sejarah dapat lebih menyenangkan dan lebih meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah.

Daya tarik peserta didik dapat ditentukan dari peranan strategi pendidik, semakin baik kualitas pembelajaran maka semakin besar daya tarik peserta didik. Pendidik sebagai fasilitator belajar harus lebih inovatif dan interaktif dalam menciptakan media pembelajaran yang baik untuk menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk diterapkan dalam mata pelajaran sejarah agar dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik, seperti memanfaatkan media internet, video, dan media social (Aditya, 2018; Andrianto et al., 2020; Dharmawan et al., 2017). Media berbasis Prezi merupakan salah satu perangkat media yang menjadi pilihan pendidik untuk meningkatkan daya tarik peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Karim & Agung (2018), media pembelajaran berbasis prezi sangat menarik bagi peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang diberikan. Menurut Febrianto et al., (2018), prezi merupakan suatu alat presentasi digital yang

dapat menyajikan tulisan, gambar, video baik *online* maupun *offline*, yang dilengkapi dengan audio dan animasi yang mampu memberikan pengalaman dramatis bagi peserta didik sehingga materi pembelajaran yang disajikan melalui Prezi dapat berkesan dan mudah diingat peserta didik dari pada alat presentasi lainnya seperti *power point* dan *macromedia flash* (Argarini & Sulistyorini, 2018). Media berbasis Prezi digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan dioperasikan dengan bantuan komputer maupun *handphone* yang terintegrasi dengan koneksi internet, sehingga diharapkan mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Argarini & Sulistyorini, 2018; Febrianto et al., 2018).

Pembelajaran sejarah dirasa membosankan karena muatan materinya yang terlalu luas dan banyak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penting untuk dilakukan penelitian tentang penerapan media berbasis Prezi untuk meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Pada penelitian ini akan dikembangkan media berbasis Prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4D. Model 4D merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Dwianto et al., 2017). Model pengembangan terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk yang tervalidasi dari pengembangan media berbasis Prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4D. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian yang sejenis di masa yang akan datang.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan model 4D. Penelitian ini terhenti pada hasil validasi dari beberapa ahli bidang. Uji lapang tidak dilakukan dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah masing-masing. Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah, yaitu SMA Muhammadiyah 1 Jember, SMA Muhammadiyah 2 Jember, dan SMA Muhammadiyah 3 Jember. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan angket. Instrumen yang digunakan meliputi angket pendidik, angket karakteristik peserta didik dan pengetahuan awal, angket daya tarik peserta didik, angket validasi ahli materi, dan angket validasi ahli media dan desain. Data yang dianalisis adalah data hasil validasi ahli media dan desain serta hasil validasi ahli materi.

**Tabel 1.** Skala Likert

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

(Sugiyono, 2014)

Angket validasi ahli bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator diberi angket untuk memberikan validasi materi dan validasi media dan desain. Hasil yang diperoleh dari validasi tersebut akan

menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau tidak. Jika dinyatakan kurang layak, maka perlu dilakukan revisi. Kategori penilaian terhadap produk media berbasis prezi dapat dilihat pada [tabel 1](#) di atas.

Teknik analisis data angket dari hasil validasi ahli materi dan validasi media dan desain menggunakan rumus sebagai dibawah ini (1):

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

$P$  = persentase

$\sum x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum x_i$  = jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

Dari hasil analisis data yang diperoleh dapat diketahui kelayakan produk media berbasis prezi. Kategori kelayakan produk yang dikembangkan dapat dilihat pada [tabel 2](#).

**Tabel 2.** Kategori Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% – 100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75% – 84%	Baik	Tidak perlu revisi
65% – 74%	Cukup	Direvisi
55% – 64%	Kurang	Direvisi
0 – 54%	Sangat kurang	Direvisi

(Arikunto, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4D (tanpa pengujian lapang) yang siap untuk divalidasi oleh ahli media dan desain dan ahli materi. Berikut ini akan dipaparkan analisis data serta tanggapan validasi ahli media dan desain dan validasi ahli materi terhadap produk pengembangan media berbasis prezi.

### Validasi Ahli Media dan Desain

Tahap validasi ini dilakukan untuk mengetahui desain media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan desain yaitu oleh Bapak Wiwin Hartanto, S. Pd, M. Pd., dosen ahli media. Berdasarkan hasil validasi yang di peroleh dari ahli media dan desain dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi media dan desain sebesar 81%, nilai persentase ini disesuaikan dengan tabel kelayakan terletak pada tingkat kualifikasi baik. Media yang telah tervalidasi ini kemudian tetap dilakukan revisi/perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang telah diperoleh dari validator media dan desain. Berikut komentar dan saran yang diberikan oleh validator media dan desain terhadap pengembangan media berbasis prezi ([Tabel 3](#)).

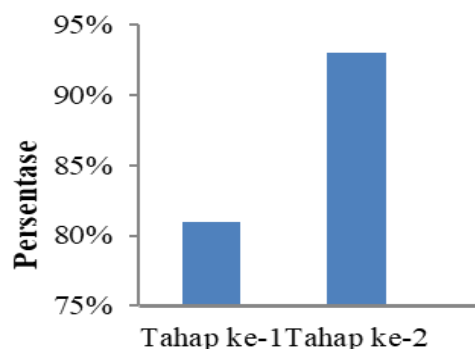
Setelah produk direvisi sesuai dengan komentar dan saran yang diperoleh pada tahap validasi media dan desain yang pertama, maka dilakukan validasi ahli media dan desain tahap kedua. Berdasarkan hasil validasi yang di peroleh dari ahli media dan desain tahap kedua dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi media dan desain sebesar 93%, nilai persentase ini disesuaikan dengan tabel kelayakan terletak pada tingkat kualifikasi sangat baik, oleh karena itu produk

sudah tidak perlu direvisi dan produk sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

**Tabel 3. Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain**

No	Komentar dan Saran
1	Sebaiknya tidak diberi <i>login</i> , akses publik, karena membuat tampilan awal tidak stabile, login juga diletakkan di javascript sehingga kurang begitu berfungsi.
2	Pada media, ada judul yang kurang jelas (setelah peta terbentuknya kepulauan Indonesia)”asal usul dan persebaran nenek moyang bangsa Indonesia”. <i>title size</i> ditambah sehingga tidak terlihat seolah materi terputus
3	Pada manusia purba di Indonesia hanya megantropus yang 1 kali klik, sebaiknya konsisten.
4	Penyusunan gambar pada “kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia” lebih dirapikan kembali.
6	Tes pemahaman lebih baik di <i>setting Each Question</i> jadi tidak memanjang kebawah, dan <i>iframe</i> berada di <i>center</i> judul.
7	Ditambah menu kontak/data diri (penulis).

Hasil validasi ahli media dan desain tahap 1 dan tahap 2 dapat disajikan pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Desain**

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan desain didapatkan bahwa hasil persentase validasi ahli media dan desain tahap ke-1 sebesar 81% dengan kualifikasi baik dan hasil persentase validasi ahli media dan desain tahap ke-2 meningkat menjadi 93% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validasi ini menjadikan produk telah layak dan siap digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa dengan kualifikasi hasil validasi ahli media dan desain yang sangat baik kemungkinan besar dapat diterapkan kedalam pembelajaran (Aditya, 2018; Hayati et al., 2015; Kurniasih & Ngadirin, 2013; Rizqa Safitri et al., 2014).

### Validasi Ahli Materi

Tahap validasi ini dilakukan untuk mengetahui isi materi pada media yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi yaitu oleh Bapak Eko Crys Endroyadi. Tahap awal yang dilakukan adalah meminta ketersediaan beliau untuk menjadi validator ahli materi serta melakukan penilaian validasi materi terhadap media berbasis prezi. Validator melakukan penilaian validasi materi terhadap media yang dikembangkan yaitu media berbasis prezi (Tabel 4).

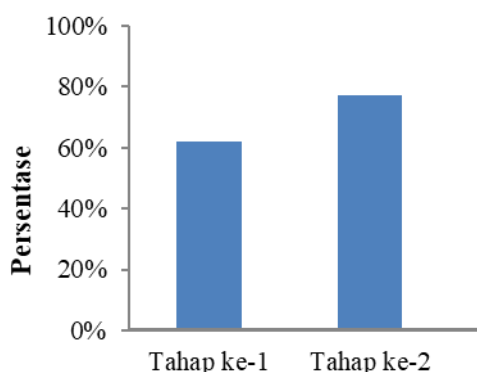
Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi materi sebesar 62%, nilai persentase ini disesuaikan dengan tabel kelayakan terletak pada tingkat kualifikasi kurang. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diperoleh dari validator materi. Berikut komentar dan saran yang diberikan oleh validator materi terhadap pengembangan media berbasis prezi.

**Tabel 4. Komentar dan Saran Ahli Materi**

No	Komentar dan Saran
1	Pustaka masih kurang lengkap, perlu ditambah sumber: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Buku sejarah nasional 1 (Sartono, dkk)</li> <li>b. Buku pegangan guru dan siswa (Depdikbud)</li> </ol>
2	Ada buku yang kurang relevan seperti buku PAUD

Setelah produk direvisi sesuai dengan komentar dan saran yang diperoleh pada tahap validasi materi yang pertama, maka dilakukan validasi ahli materi yang kedua. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi materi tahap kedua sebesar 77%, nilai persentase ini disesuaikan dengan tabel kelayakan terletak pada tingkat kualifikasi baik. Oleh karena itu media sudah tidak perlu dilakukan revisi, sehingga media yang dikembangkan yaitu media berbasis prezi telah layak dan siap digunakan sebagai media pembelajaran (Elisandra, 2017; Purbasari et al., 2013; Rustandi et al., 2020; Setyaningsih et al., 2020; Yaumi, 2018).

Hasil validasi ahli materi tahap 1 dan tahap 2 dapat disajikan pada gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan hasil validasi ahli materi didapatkan bahwa hasil persentase validasi ahli materi tahap ke-1 sebesar 62% dengan kualifikasi kurang, sehingga produk perlu direvisi. Hasil persentase validasi ahli materi tahap ke-2 meningkat menjadi 77% dengan kualifikasi baik. Pada hasil validasi tahap ke-2 ini produk sudah tidak perlu direvisi dan telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan tahap validasi ahli yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media berbasis prezi ini telah layak digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia khususnya pada materi “Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia”. Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli mendapatkan nilai persentase sebesar 88,32%. Hal ini sejalan dengan penelitian Karim dan Agung (2018) bahwa media pembelajaran berbasis prezi dinyatakan sangat valid untuk

digunakan pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronik. Media pembelajaran berbasis prezi ini menarik peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami mata pelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febrianto et al., (2018); Karim dan Agung (2018) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Prezi pada beberapa mata pelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pentingnya melakukan inovasi pengembangan media juga didukung oleh Batubara, (2017); Dharmawan dan Wahyuni (2017); Sari (2016) yang menyatakan bahwa inovasi pengembangan media tidak hanya akan berdampak terhadap daya tarik peserta didik dalam belajar namun dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Media berbasis prezi layak digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia. Media berbasis prezi telah melalui tahap validasi ahli media dan desain dengan persentase sebesar 81% pada tahap ke-I dan 93% (sangat baik) pada tahap ke-II, dan validasi materi dengan persentase 62% pada tahap ke-I dan meningkat menjadi 77% pada tahap ke-II (baik).

Adapun saran-saran pemanfaatan media berbasis prezi adalah :1) pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan media berbasis prezi sebagai media pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih menarik; 2) media berbasis prezi ini hanya sampai pada tahap validasi, oleh karena itu diharapkan adanya penelitian lebih lanjut di sekolah untuk mengetahui tingkat daya tarik peserta didik dalam menggunakan media berbasis prezi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64–74. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Andrianto, R., Sulaiman, M. M., & Yulianto, M. A. (2020). Aplikasi interaktif teknolog layanan jaringan sebagai media belajar siswa berbasis android. *Journal of Multi-Disciplinary Sciences*, 1(01), 34–43.
- Argarini, D. F., & Sulistyorini, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis prezi pada matakuliah analisis vektor. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 209–222. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol3no2.2018pp209-222>
- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (1st ed.). PT. Grafindo Persada.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Batubara, M. S. (2017). Hasil uji coba video pembelajaran mata kuliah kultur jaringan berbasis masalah pada dosen dan mahasiswa program studi pendidikan biologi UMTS. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 44–52. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6544>
- Dharmawan, A., & Wahyuni, A. (2017). Model pembelajaran membaca berbasis

- audio-video untuk siswa tunagrahita. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 174–186. <https://media.neliti.com/media/publications/197330-ID-audio-video-based-reading-learning-model.pdf>
- Dharmawan, A., Wahyuni, A., & Zellawati, A. (2017). Model pembelajaran membaca berbasis audio-video untuk siswa tunagrahita. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*, 1(1), 76–82. <http://103.97.100.145/index.php/psn12012010/article/view/2903>
- Dwianto, A., Wilujeng, I., Prasetyo, Z. K., & Suryadarma, I. G. P. (2017). The development of science domain based learning media which is integrated with local potention to improve science process skill and scientific attitude. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.7205>
- Elisandra, F. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray dengan media poster untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pemanasan global. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 6(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/20205>
- Febrianto, F., Rais, M., & Nurmila, N. (2018). Analisis penerapan media pembelajaran prezi terhadap hasil belajar siswa kelas X TPHP pada mata pelajaran pengendalian mutu dalam proses pengolahan di SMK Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 2, 47. <https://doi.org/10.26858/jptp.v2i0.5185>
- Hayati, S., Budi, A. ., & Handoko, E. (2015). Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 49–54. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/4810/3587>
- Karim, M., & Agung, Y. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis prezi pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika kelas xi di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 07(02), 143–149. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/22980>
- Kurniasih, F., & Ngadirin, S. (2013). Pengembangan media film dokumenter sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pokok bahasan siklus akuntansi perusahaan dagang bagi siswa smk kelas x akuntansi. In *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jkpai/article/view/1185/996>
- Naim, M., Soepeno, B., & Muhasanah, M. (2017). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar penerapan melalui model pembelajaran kooperatif tipe group investigation pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 55(1), 75–81.
- Pujiono, E. (2018). Media pembelajaran interaktif berbasis construct 2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Purbasari, R. julia, Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013). Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 1–11. <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel2C484B69ABB15E4060342947D84D09F8.pdf>
- Rizqa Safitri, M., Budiharti, R., & Yusliana Ekawati, E. (2014). Pengembangan



- media pembelajaran IPA terpadu interaktif dalam bentuk MOODLE untuk siswa SMP pada tema hujan asam. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 15(1), 1–14. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Rustandi, A., Asyiril, A., & Hikma, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas x sekolah menengah kejuruan teknologi informasi airlangga tahun ajaran 2020/2021. *MEDIA BINA ILMIAH*, 15(2), 4085–4092.
- Sari, B. K. (2016). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelemtasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan .”*
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran sejarah di sekolah: Dari pragmatis ke idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe%0APENGARUH>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). [103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/4772](https://doi.org/10.103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/4772)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Umamah, N., & Sumardi, S. R. (2019). Pengaruh metode discovery learning terhadap kesadaran sejarah peserta didik untuk menghadapi revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 401–412. <https://doi.org/10.31227/osf.io/un4rt>
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. In *Jakarta*.