



## **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di Sekolah MA Persis Tarogong Garut**

**Risa Irsalina<sup>1</sup>, Juntika Nurihsan<sup>2</sup>, Asep Rohayat<sup>3</sup>**  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Institut Pendidikan Indonesia Garut

<sup>1</sup>risairsalina21@gmail.com

<sup>2</sup>juntikanurihsan@upi.edu

<sup>3</sup>aseprohayat.biostkip@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Pada Pokok Bahasan Sistem Rangka di Kelas XI MA Persis Tarogong Kabupaten Garut. Metodologi penelitian yang dipergunakan adalah metode penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Penentuan sampel secara radon sampling, desain penelitian sebuah sampel diberi perlakuan untuk mengetahui pengaruhnya setelah diberi pelakuan, penelitian ini dilakukan eskperimen sebanyak 2 kali, setiap eksperimen dilakukan untuk mengatahui pengaruh Penggunaan Aplikasi Prezi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar. Hasil Penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa (1) Eksperimen ke-1 diperoleh uji hipotesis variabel Penggunaan Aplikasi Prezi (X) terhadap variabel motivasi (Y1\_1)  $t_{hitung} 4,253 > t_{tabel} 1,993$ . Uji hipotesis variabel penggunaan aplikasi prezi (X) terhadap variabel hasil belajar (Y2\_1)  $t_{hitung} 10,253 > t_{tabel}$  artinya hipotesis antara variabel X terhadap Variabel Y1\_1 maupun Y2\_1 yaitu Ha diterima dan Ho ditolak. (2) Eksperimen ke-2 diperoleh uji hipotesis variable penggunaan aplikasi prezi (X) terhadap variabel motivasi (Y1\_2)  $t_{hitung} 4,053 > t_{tabel} 1,993$ . Uji hipotesis variabel Penggunaan aplikasi prezi (X) terhadap variabel hasil belajar (Y2\_2)  $t_{hitung} 8,265 > t_{tabel} 1,993$  artinya hipotesis antara variabel X terhadap Variabel Y1\_2 maupun Y2\_2 yaitu Ha diterima dan Ho ditolak.. Hasil dari kedua eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Prezi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Aplikasi Prezi, Hasil Belajar, Motivasi.

### **1. Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses dengan tujuan untuk membentuk pola perilaku tertentu pada anak-anak atau individu yang sedang dididik. Secara umum, mendidik adalah proses membantu perkembangan potensi anak didik serta menetapkan nilai-nilai yang penting dalam kehidupan mereka (Daradjat, 2009). Menurut Fajorah dalam Sarah (2020), penggunaan aplikasi Prezi sebagai media pembelajaran memerlukan serangkaian tahapan kegiatan terstruktur yang dirancang untuk membantu siswa mencapai kompetensi pembelajaran yang diperlukan melalui partisipasi aktif.

Latar belakang penelitian ini karena aplikasi pembelajaran Prezi adalah jenis media presentasi nonlinear yang menawarkan tampilan berbeda, di mana materi tidak ditampilkan dalam slide terpisah seperti pada *PowerPoint*. Sebaliknya, konten disajikan dalam satu frame yang dapat diperbesar dan diperkecil, menyerupai film futuristik, sehingga dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Aplikasi pembelajaran Prezi menawarkan menu menarik yang secara positif mempengaruhi motivasi dan hasil pendidikan sekaligus meningkatkan kreativitas dalam pengalaman belajar. Prezi mendapatkan popularitas di bidang pendidikan karena kemampuannya menghasilkan presentasi yang dinamis dan interaktif, tidak seperti *PowerPoint*.

Adapun permasalahan di lapangan terkait variabel penelitian pada mata pelajaran biologi (sistem gerak) di kelas XI MIPA MA Persis Tarogong Tarogong dapat bervariasi dan berkaitan dengan beberapa faktor. Berdasarkan pengamatan sementara di MA Persis Tarogong, pengamatan awal menunjukkan adanya beberapa permasalahan signifikan dalam proses pembelajaran. Salah satu kekhawatiran yang signifikan adalah rendahnya hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil ujian harian mendapatkan nilai kurang dari KKM dan kurangnya motivasi belajar di kalangan siswa dilihat dari antusiasme siswa dalam pembelajaran konvensional. Kesimpulan ini diambil dari evaluasi hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa masih di bawah harapan.

Beberapa masalah tambahan yang ditemui terkait dengan motivasi. Menurut Islamuddin sebagaimana dikutip dalam Arianti (2019), motivasi belajar merupakan faktor yang merangsang atau meningkatkan semangat belajar, berfungsi sebagai pendorong semangat belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Minggu tanggal 10 Maret 2024 pukul 06.49 saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung merasa tidak tertarik karena menggunakan metode ceramah dan tugas mandiri siswa tanpa diawali dengan *assessment diagnostic* dan *ice breaking* terlebih dahulu.

Hasil belajar merupakan indikator efektivitas pembelajaran. Memahami unsur-unsur yang memengaruhi proses belajar siswa untuk merancang strategi pendidikan yang lebih efektif. Hasil belajar meliputi penguasaan materi pelajaran oleh siswa, keterampilan yang telah diperoleh, serta kemampuan untuk memahami dan mengingat informasi. Proses penilaian ini menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah Pre-Experimental Design, yaitu desain yang masih dipengaruhi oleh variabel luar terhadap variabel dependen, tanpa adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2019:128). Menurut Sugiyono (2016:81), sampel adalah sekumpulan populasi yang mewakili suatu segmen dari jumlah keseluruhan dan karakteristiknya. Secara teoritis, variabel diartikan sebagai atribut individu atau objek yang menonjolkan perbedaan antar berbagai entitas (Hatch dan Farhady dalam Sugiyono, 2016: 60). Dalam penelitian ini, populasi didefinisikan sebagai sekumpulan objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik spesifik yang telah ditentukan oleh peneliti untuk keperluan analisis dan studi (Sugiyono, 2016:80). Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa akurat suatu instrumen menilai apa yang hendak diukur (Sundayana, 2020:59). Instrumen dengan validitas tinggi secara efektif mengukur konstruk yang diinginkan, sedangkan instrumen dengan validitas rendah tidak. Menurut Arikunto (2006:160).

Menurut (Nur halizah et al, 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “pengaruh media pembelajaran berbasis *prezi* terhadap minat belajar siswa kelas xi ips pada mata pelajaran geografi di sma negeri 15 samarinda” menunjukkan hasil berpengaruh aplikasi *prezi* dengan hasil 72% pembelajaran menggunakan aplikasi *prezi* dapat menghidupkan suasana kelas lebih interaktif.

## 2. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen murni, yang melibatkan perlakuan atau treatment. Desain penelitian ini melibatkan pemberian perlakuan kepada suatu kelompok dan kemudian mengobservasi hasilnya. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali eksperimen, setiap eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Prezi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan topik sistem rangka di kelas XI pada tahun pelajaran 2023/2024 di MA Persis Tarogong.

Penelitian ini mencakup semua siswa kelas XI Biologi di MA Persis Tarogong untuk tahun ajaran 2023/2024, yang terdiri dari total 147 siswa yang terbagi dalam lima kelompok belajar. Penelitian ini menerapkan teknik Proportional Random Sampling untuk menetapkan jumlah sampel minimum, sehingga diperoleh total 74 siswa sebagai sampel.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah penggunaan aplikasi Prezi. Sebaliknya, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain dan menjadi fokus utama penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y1) dan hasil belajar siswa (Y2). Penjelasan mengenai variabel operasional dimaksudkan untuk memperjelas pengertian variabel penelitian dan menghindari kesalahpahaman mengenai maknanya.

Validitas suatu instrumen mencerminkan seberapa baik data yang dikumpulkan mewakili variabel yang diteliti. Uji validitas sangat penting untuk memastikan keakuratan instrumen yang digunakan. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis inferensial, yang meliputi berbagai metode untuk memprediksi dan menarik kesimpulan mengenai keseluruhan dataset. Pendekatan ini digunakan untuk mengevaluasi hipotesis yang diajukan. Proses pengujian hipotesis dimulai dengan melakukan uji prasyarat (uji asumsi), termasuk uji normalitas dan linearitas, sebelum melanjutkan ke pengujian hipotesis yang sesungguhnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil Penelitian

Peneliti mengadakan penelitian untuk memperoleh data penelitian, maka peneliti melakukan dengan dua kali eksperimen. Setiap eksperimen, peneliti mengukur respon peserta didik mengenai penggunaan aplikasi Prezi, mengukur motivasi belajar peserta didik dan mengukur hasil belajar peserta didik. Setiap eksperimen peneliti melakukan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan tatap muka, setiap pertemuan pembelajaran penggunaan aplikasi Prezi. Setelah pembelajaran berakhir, Peneliti membagikan angket kepada peserta didik untuk mengumpulkan respons mereka selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Prezi (variabel X). Selain itu, angket juga dibagikan untuk mengevaluasi motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi Prezi (variabel Y1). Setelah itu, peserta didik mengerjakan tes yang berisi soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar mereka setelah menggunakan aplikasi Prezi (variabel Y2). Berikut adalah hasil penelitian setiap eksperimen yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap sampel penelitian yaitu peserta didik kelas XI MIPA di MA Persis Tarogong Garut.

Untuk mengevaluasi dampak penggunaan Prezi terhadap motivasi dan hasil belajar, dilakukan pengujian hipotesis untuk setiap percobaan. Sebelum pengujian hipotesis, analisis prasyarat (uji asumsi) dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan statistik. Uji kondisi ini meliputi penilaian normalitas dan linearitas. Uji normalitas dirancang untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan uji linieritas menilai apakah terdapat hubungan linier antar sebaran data. Data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya melebihi 0,05; jika turun di bawah 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Uji linearitas mengevaluasi apakah terdapat hubungan linier antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Hubungan linier dianggap ada jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05; sebaliknya jika nilai signifikansinya dibawah 0,05 maka hubungan linier dianggap tidak ada. SPSS versi 25 digunakan dalam penelitian ini untuk melakukan uji linearitas. Tabel 4 berikut memberikan ringkasan hasil uji normalitas dan linearitas dari eksperimen pertama dan kedua dalam penelitian ini.

**Tabel 1. Uji Normalitas Eksperimen ke-1 dan Eksperimen ke-2**

Eksperimen ke-1		Eksperimen ke-2	
Sig normalitas X,Y1_1	Sig normalitas X,Y2_2	Sig normalitas X,Y1_2	Sig normalitas X,Y2_2
0,77	0,77	0,77	0,77
Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal

Pada Tabel 4 di atas, hasil dari eksperimen pertama dan kedua menunjukkan bahwa semua nilai sig > 0,05, yang menunjukkan bahwa residual variabel X dan variabel Y dalam eksperimen kedua terdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Linieritas Eksperimen ke-1 dan Eksperimen ke-2**

Eksperimen ke-1		Eksperimen ke-2	
Sig linieritas X_1, Y1_1	Sig linieritas X_1, Y2_1	Sig linieritas X_2, Y1_2	Sig linieritas X_2, Y2_2
0,425	0,514	0,504	0,527
Linier	Linier	Linier	Linier

Pada Tabel 5 di atas, hasil percobaan kedua menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi > 0,05, hal ini menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y baik pada percobaan kedua maupun ketiga menunjukkan pola regresi linier. Setelah dilakukan uji normalitas dan linearitas, langkah selanjutnya adalah menentukan persamaan regresi sederhana, koefisien, determinasi, dan signifikansi. Nilai korelasi dan determinasi masing-masing variabel X dengan Y1 dan X dengan Y2 dari kedua percobaan pada penelitian ini telah dirangkum dan disajikan pada Tabel 6 berikut ini:

**Tabel 3. Nilai Korelasi dan Deterinasi**

Skor	Variabel Xy1		Variabel XY2	
	E1	E2	E1	E2
Korelasi	0,748	0,648	0,448	0,735
Determinasi	0,501	0,557	0,701	0,531

Pada tabel 6 diperoleh nilai korelasi dan determinasi dari eksperimenke-1 sampai eksperimen ke-2 nilainya bertambah besar. Maka hal ini dapat dikatakan bahwa Pembelajaran menggunakan

aplikasi Prezi memiliki hubungan positif dan pengaruhnya makin bertambah besar terhadap motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan system rangka kelas XI MA Persis Tarogong Kab. Garut.

### 3.2 Pembahasan

Pada penelitian ini nilai korelasi dan determinasi Eksperimen I sebesar ( $R=0.748$ ;  $R^2=0.501$ ) dan Eksperimen II sebesar ( $R=0.448$ ;  $R^2=0.701$ ). Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Prezi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan memberikan efek yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Selain itu, penelitian menemukan bahwa hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi Prezi. Hal ini dibuktikan dengan nilai korelasi dan determinasi pada Eksperimen ke-1 ( $R=0,648$ ;  $R^2=0,557$ ) dan Eksperimen ke-2 ( $R=0,735$ ;  $R^2=0,531$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi Prezi memberikan pengaruh positif dan semakin meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini diperoleh juga bahwa selain motivasi belajar, hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi. Hal ini dapat terlihat dari nilai korelasi dan determinasi variabel x pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi terhadap variabel Y2 hasil belajar peserta didik pada setiap eksperimen semakin bertambah besar. Eksperimen ke-1 ( $R=0,648$ ;  $R^2=0,557$ ), Eksperimen ke-2 ( $R=0,735$ ;  $R^2=0,531$ ). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi memiliki hubungan positif dan pengaruhnya makin bertambah besar terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu Menurut (Mar'atussaleha, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul "pengaruh penggunaan media pembelajaran Prezi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa" hasil penelitiannya menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Prezi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi untuk pembelajaran sistem rangka pada siswa MA XI dilakukan upaya untuk merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Pada tahap eksplorasi, materi digunakan untuk menguji prediksi yang dirumuskan dalam ATP melalui latihan praktik, studi lapangan, atau tinjauan pustaka. Siswa juga didorong untuk melibatkan seluruh inderanya dalam berinteraksi dengan lingkungan dan objek yang dipelajari. Demikian pula, dalam fase lain seperti fase penjelasan, elaborasi, dan evaluasi, kuis atau tes interaktif digunakan untuk menilai pemahaman pengetahuan dan keterampilan. Penelitian Mawarni (2018) menunjukkan bahwa aplikasi Prezi sangat efektif sebagai media pembelajaran. Kajian teori dan temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Prezi berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Fitur interaktif aplikasi, termasuk teks, gambar, video, dan animasi, meningkatkan pengalaman belajar, menjadikannya lebih menarik dan tidak monoton bagi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Biologi adalah menggunakan media pembelajaran aplikasi Prezi. Hasil belajar peserta didik diperoleh setelah mereka mendapatkan pembelajaran selama proses belajarnya. Dewi, Suardana dan Slamet (2020) mengatakan "hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik".

Pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan aplikasi Prezi pada materi system rangka kelas XI MA. Dalam fase ini minat dan keingintahuan siswa tentang topik yang akan dibahas berusaha dibangkitkan. Pada fase *eksplorasi* materi dapat digunakan dalam rangka peserta

didik menguji prediksi-prediksi yang telah dirumuskan pada ATP, dengan jalan melakukan kegiatan praktikum atau studi lapangan maupun dari studi pustaka. Pada fase ini juga peserta didik diberi kesempatan beringkuiri dengan melibatkan seluruh panca indranya untuk berinteraksi dengan lingkungan dan objek yang dipelajarinya. Begitu juga pada fase lainnya yaitu fase *explantion*, fase *elaboration* dan fase *evaluation* untuk menguji pemahaman pengetahuan, keterampilan melalui interaktif mengerjakan kuis ataupun tes. Penelitian oleh Mawarni (2018) menyatakan bahwa Media *Aplikasi Prezi* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### 4. Kesimpulan

Hasil penelitian dan analisis data dari setiap eksperimen menghasilkan statistik uji t. Dari analisis ini, diperoleh dua temuan utama: Pertama, penggunaan aplikasi Prezi memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar Biologi siswa kelas XI di MA Persis Tarogong. Kedua, aplikasi Prezi juga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas XI di MA Persis Tarogong.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti menyarankan beberapa hal untuk penelitian berikutnya sebagai berikut: Untuk peserta didik, agar pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Prezi dapat menarik, mendorong kreativitas, dan menghasilkan hasil belajar yang baik, Mahasiswa diharapkan mematuhi jalur pembelajaran yang dituangkan dalam Modul Pengajaran yang telah disusun. Bagi para pendidik, penggunaan aplikasi Prezi dapat menawarkan metode pengajaran yang beragam, menarik, interaktif, dan inovatif, serta berfungsi sebagai media konten yang melengkapi model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Bagi sekolah, penerapan aplikasi Prezi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Biologi. Bagi peneliti selanjutnya, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan aplikasi Prezi dalam dunia pendidikan, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang lebih efektif.

#### Daftar Pustaka

- Abdulhak & Darmawan,. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agus, Windy, 2013. *Media Pembelajaran Biologi Dengan Maromediaflash* 8 Ahmad, Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual(Inovatif)*. Bandung : CV YramaWidya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (cetakan ke-16)*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Arianti. (2019). "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12,(2), 117–134.
- Arukah, W. Dwi. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ledu JPD: *Jurnal Pendidikan Dasar*. E-ISSN 2549-5801.
- Bakkidu, Nurhinda. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Makassar : CV Samudra AlifMIM.
- Darmawan. (2016). *Mobile Learning*. Jakarta: Rajawali Pers
- Darmawan. (2020). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta : PT Raja grafindo Persada
- Enterprise, Jubilee. 2012. *Inspiring Presentation* Cara Cepat Membuat Presentasi yang aye Catching, Menarik Perhatian, Kreatif, dan Menginspirasi. Yogyakarta : PT Elex Media komputindo.
- Hadi. Sutrisno 1988. *Panduan Metodologi Penelitian Kuantitaif*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Halizah, N. et al. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis prezi terhadap minat siswa kelas xi IPS pada mata pelajaran geografi di SMAN 15 Samarinda. *Jurnal geoedusains*. Volume 3. Nomor 2.
- Hardiyanti, Ainur .(2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran prezi terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas x di SMA Plus Al-Azhar JEMBER TP 2021/2022, [Thesis, UIN K.H Achmad Siddiq JEMBER, 2022]
- Idrus, Robby. 2013. Efektifitas Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. [Thesis, UPI]
- Jihad, Hari. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Presindo : Yogyakarta
- Karim H. Ahmad, Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar :Badan PenerbitUNM.
- Kusrianto, Adi. 2014. Pengantar Komunikasi Desain Visual. Yogyakarta
- Mar'atussaleha. (2019). Pengaruh penggunaan media prezi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SMPN 4 Sungguminasa Kab.Goa, [Thesis, Universitas Muhammadiyah Makasar,2019]
- Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Isi dan AnalisisData Sekunder (EdisiRevisi)*. Jakarta :PT Raja grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan : GP Press Group.s Munir.
2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Putra, F. fajar. et.al. (2020). Pengaruh media pembelajaran prezi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni budaya bidang seni rupa di kelas X MIA SMAN 1 Koto XI Vol. 09. No. 3, 2020. 249-254.
- Rahayu, Kariadinata. 2012. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: CVPustaka Setia
- Sadiman, Arif S. dkk. 1984. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar :Badan Penerbit UNMMakassar.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Sarah, Sabarina. ( 2020 ). *Penggunaan Aplikasi Prezi*. Kuningan: Goresan Pena.
- Sardiman, A.M. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sinring, Abdullah. dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1*. Makassar : FIP UNM.
- Sudijono Anas. 2012. *Pengantar evaluasi pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta
- Sudjana, Nana. 2006. *Penelitian Hasil Belajar*. Bandung: Radja Rosdakaya Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta CV
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri
- UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda
- Yuniar, Tanti. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta :Agung Media Mulia
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.