

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA  
MATERI RUMUS JUMLAH DAN SELISIH DUA SUDUT  
TRIGONOMETRI UNTUK KELAS XI SMA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH:

**WAFIATUL LUTFIAH**

NPM: 18.1.01.05.0025

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

**UN PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi Oleh:  
**WAFIATUL LUTFIAH**  
NPM: 18.1.01.05.0025

Judul:  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA  
MATERI RUMUS JUMLAH DAN SELISIH DUA SUDUT  
TRIGONOMETRI UNTUK KELAS XI SMA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 14 Juli 2022

**Pembimbing 1**



**Drs. Darsono, M.Kom**

NIDN.0710016401

**Pembimbing II**



**Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si**

NIDN.0713087101

Skripsi Oleh:

**WAFIATUL LUTFIAH**

NPM: 18.1.01.05.0025

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA  
MATERI RUMUS JUMLAH DAN SELISIH DUA SUDUT  
TRIGONOMETRI UNTUK KELAS XI SMA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Matematika

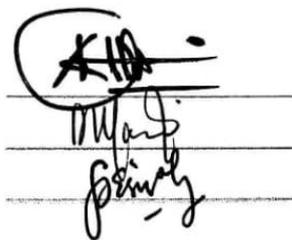
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada Tanggal:

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Darsono, M.Kom
2. Penguji 1 : Dian Devita Yohanie, S.Pd, M.Pd
3. Penguji 2 : Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si



Mengetahui,

Dekan FIKS



**Dr. Sulistyono, M.Si.**  
NIDN. 00006801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Wafiatul Lutfiah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl lahir : Tuban, 27 Februari 2001  
NPM : 18.1.01.05.0025  
Fak/Jur/Prodi : FIKS/Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2022

Yang Menyatakan



**WAFIATUL LUTFIAH**  
NPM:18.1.01.05.0025

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“ Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah sekian banyak kesabaran (yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga akan lupa betapa pedihnya rasa sakit”

-Ali bin Abi Thalib-

”JALANI, NIKMATI, SYUKURI”

### **PERSEMBAHAN**

- Allah SWT, terimakasih atas segala rahmat dan hidayahnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
- Terimakasih untuk diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini
- Terimakasih untuk keluarga yang selalu mendoakan dan menjadikan alasan untuk tetap semangat

## ABSTRAK

**Wafiatul Lutfiah** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Materi Rumus Jumlah dan Selisih Dua Sudut Trigonometri Untuk Kelas XI SMA, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022

**Kata kunci : Pengembangan media pembelajaran, Prezi, Trigonometri**

Penelitian ini dilatar belakangi dari observasi yang dilakukan peneliti, bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri. Serta penggunaan buku pelajaran kurang menarik minat siswa untuk membaca sehingga perlu adanya media yang mampu menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis prezi sebagai solusi permasalahan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis Prezi (2) Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri untuk kelas XI SMA pada saat proses pembelajaran berlangsung

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 3 Kediri. Pengumpulan data berupa penyebaran angket respon siswa uji terbatas dan uji perluasan.

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE telah diperoleh media pembelajaran berbasis prezi dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri kelas XI di SMA Negeri 3 Kediri. Serta Berdasarkan hasil uji terbatas dan uji perluasan dengan 5 siswa dan 22 siswa diperoleh jawaban setuju dengan persentase 60% dan persentase 65% . Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis prezi dalam pembelajaran matematika memperoleh respon yang baik dari siswa.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Materi Rumus Jumlah dan Selisih Dua Sudut Trigonometri Untuk Kelas XI SMA” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Pendidikan Matematika FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains (FIKS) Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd.,M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Drs. Darsono, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Skripsi atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si selaku Dosen Pembimbing II Skripsi atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M. Pd selaku validator Ahli Media yang telah bersedia dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd.,M.Si selaku validator Ahli Materi dan Ahli RPP yang telah bersedia dan membantu dalam penyusunan skripsi ini
8. Drs.Aris Susanto,M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Kediri yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 3 Kediri
9. Hj. Wiji Lestari S. Pd selaku guru matematika SMA Negeri 3 Kediri dan Praktisi yang telah bersedia dan membantu dalam penyusunan skripsi ini

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Juli 2022



**WAFIATUL LUTFIAH**

NPM: 18.1.01.05.0025

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Pengembangan .....	5
E. Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
A. Media Pembelajaran .....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2. Manfaat Media.....	9
B. Software Prezi .....	9
C. Materi Rumus Jumlah dan Selisih Dua Sudut Trigonometri.....	11

D. Hasil Penelitian yang Relevan .....	17
E. Kerangka Berpikir .....	20
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>22</b>
A. Model Pengembangan .....	22
B. Prosedur Pengembangan .....	25
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	28
D. Uji Coba Model/Produk .....	29
1. Desain Uji Coba.....	29
2. Subjek Uji Coba.....	29
E. Validasi Model / Produk.....	29
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
1. Pengembangan Instrumen.....	30
2. Validasi Instrumen .....	33
G. Teknik Analisis Data .....	34
1. Analisis Data Kevalidan .....	34
2. Analisis Data Respon Siswa .....	35
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Studi Lapangan .....	37
1. Deskripsi Hasil Studi .....	37
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	41
3. Desain Awal (draft) Media .....	41
B. Validasi Model .....	50
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	50
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	58
3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model.....	58

4. Desain Akhir Model.....	60
C. Pengujian Model Terbatas .....	61
D. Pengujian Model Perluasan .....	63
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
1. Spesifikasi Model .....	65
2. Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran.....	66
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media .....	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	69
A. Simpulan.....	69
B. Implikasi .....	70
3. Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon Ahli Praktisi .....	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon siswa.....	33
Tabel 3.5 Kriteria skala likert.....	34
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi .....	35
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi .....	36
Tabel 4.1 Daftar nama validator.....	40
Tabel 4.2 Hasil validasi RPP dari Ahli .....	51
Tabel 4.3 Hasil validasi RPP dari Praktisi .....	52
Tabel 4.4 Hasil validasi dari Ahli Media .....	54
Tabel 4.5 Hasil validasi dari Ahli Materi.....	56
Tabel 4.6 Hasil validasi dari Ahli Praktisi .....	57
Tabel 4.7 Komentar dan saran dari Ahli Praktisi.....	58
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Uji Terbatas.....	62
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Uji Perluasan.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Segitiga PQRS .....	12
2.2 : Diagram alur kerangka berpikir .....	21
3.1 : Tahapan model pengembangan ADDIE .....	23
3.2 : Tema yang digunakan untuk media prezi .....	26
3.3 : Penempatan materi pada slide.....	26
3.4 : Mengatur penempatan materi pada tiap-tiap slide.....	26
3.5 : Tampilan materi pada slide.....	27
3.6 : Modifikasi model pengembangan ADDIE .....	28
4.1 : Homepage website prezi .....	41
4.2 : Pilihan tema pada prezi.....	42
4.3 : Pemberian judul pada template.....	43
4.4 : Tampilan awal template prezi.....	43
4.5 : Tampilan konten media prezi .....	44
4.6 : Isi materi pada media pembelajaran .....	45
4.7 : Uji coba dengan prei video .....	46
4.8 : Tampilan awal prezi video.....	46
4.9 : Tampilan floating mode.....	47
4.10 : Tampilan Full mode.....	48
4.11 : Menghubungkan prezi video dengan Gmeet .....	48
4.12 : Tampilan konten setelah dihubungkan dengan Gmeet .....	49
4.13 : Tampilan pada layar peserta Gmeet.....	49

4.14	: Kesalahan penulisan rumus sebelum dilakukan perbaikan.....	60
4.15	: Kesalahan penulisan rumus setelah dilakukan perbaikan.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	75
2 : Lembar Validasi RPP oleh Praktisi .....	77
3 : Lembar Validasi RPP oleh Ahli. ....	79
4 : Lembar Validasi oleh Ahli Media .....	81
5 : Lembar Validasi oleh Ahli Materi .....	83
6 : Lembar Validasi Praktisi .....	85
7 : Surat Izin Penelitian .....	87
8 : Surat Keterangan telah melakukan penelitian .....	88
9 : Dokumentasi Kegiatan .....	89
10 : Berita Acara .....	92
11 : Sertifikat Bebas Plagiasi .....	95

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha guna mengembangkan kemampuan pribadi manusia, karena pendidikan nantinya akan menjadi investasi dimasa depan. Memasuki zaman kemajuan teknologi informasi seperti sekarang ini segala aspek kehidupan dituntut untuk berkualitas. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) melalui jalur pendidikan. Oleh

pengusaan teknologi informasi bagi guru memiliki peran penting untuk peningkatan kualitas pendidikan.

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang karena peranan yang cukup istimewa dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir individu, serta mendasari berkembangnya teknologi(Kamarullah, 2017). Matematika juga tidak terlepas dalam aktivitas sehari-hari. Namun didalam proses pembelajaran, siswa menghadapi banyak permasalahan dalam menyelesaikan soal matematika. Pembelajaran dengan cara mengingat, mendalami dan menghubungkan rumus-rumus yang saling berkesinambungan, sehingga menjadikan siswa merasa kesusahan. Selain itu guru juga disyaratkan agar aktif, kreatif serta inovatif ketika memberikan pengajaran.

Pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) kegiatan pembelajaran disekolah dilaksanakan melalui online atau Belajar Dari Rumah (BDR) karena berada pada saat pandemi COVID-19. Sekolah SMA Negeri 3 Kediri guru menggunakan perkembangan dibidang teknologi yang ada pada saat ini yaitu berbagai platform digital yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh seperti Google Classroom dan Google Suite. Selanjutnya guru juga memanfaatkan media pembelajaran berbasis gambar seperti *Zoom Meeting* dan *Google Meet* sebagai sarana dalam penyampaian materi pelajaran, serta Power Point sebagai alat bantu presentasi. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi sangat penting di zaman sekarang.

Adanya wabah pandemi COVID-19, dunia pendidikan di indonesia ikut mengalami perubahan, dimana mengharuskan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dirumah atau pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut mengubah aktivitas pembelajaran yang semestinya dilaksanakan secara tatap muka secara langsung. Pada saat kegiatan PLP 1 dan PLP 2 menurut penjelasan yang didapatkan dari guru mata pelajaran matematika, siswa merasa kesulitan ketika menghafal rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri. Serta menurut pengamatan pra-penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Kediri pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dan siswa SMA Negeri 3 Kediri berupa modul pembelajaran SMA dibuat oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan serta buku ajar lainnya. Buku pelajaran kurang menarik minat siswa untuk membaca sehingga perlu adanya media yang mampu menarik minat belajar siswa. Karena matematika membutuhkan kemampuan

mengingat, mendalami dan menghubungkan rumus-rumus yang saling berkesinambungan. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang inovatif dapat dijadikan solusi untuk mengatasi persoalan tersebut.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan sebagai mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Di dalam proses penyajian materi diperlukan media pembelajaran agar penyampaian menjadi efektif serta efisien. Biasanya guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan powerpoint yang sudah cukup familiar digunakan oleh karena itu dengan menggunakan prezi didalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri akan memberikan pengalaman berbeda dari media presentasi lain seperti Macromedia Flash dan Power Point. Karena penggunaan prezi dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan dan diketahui.

Prezi merupakan media presentasi berbasis internet yang memiliki 3 produk yaitu prezi present, prezi video, dan prezi desain dengan keunggulan masing masing. Prezi present memiliki berbagai pilihan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan powerpoint. Kemampuan Zooming User Interface (ZUI) akan memberikan pengalaman berbeda ketika mode presentasi selain itu pembuatan animasi menjadi lebih simple dan berbagai tema menarik yang dapat diunduh secara online. Prezi video dengan kemampuan menggabungkan antara pengguna dengan konten presentasi, prezi video bekerja sama dengan aplikasi video konferensi seperti *Google*

*Meet, Zoom Meeting* serta masih banyak lagi sehingga penggunaan *prezi* video dapat terhubung dengan aplikasi tersebut (Haras, 2015). *Prezi* desain dengan menggunakan *prezi* desain kita juga mampu mengembangkan berbagai ide dan kreativitas seperti halnya membuat bagan, infografis dan lain sebagainya

Berdasarkan penjabaran diatas menunjukkan media pembelajaran berbasis *prezi* dapat dimanfaatkan sebagai satu diantara pilihan media yang ada dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan mampu dijadikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk memilih judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Pada Materi Rumus Jumlah dan Selisih Dua Sudut Trigonometri Untuk Kelas XI SMA”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri.
2. Diperlukan pengembangan media pembelajaran *prezi* sebagai salah satu media pilihan yang lebih interaktif dan menarik untuk siswa SMA Negeri 3 Kediri.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari hasil uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri untuk kelas XI SMA?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri untuk kelas XI SMA pada saat proses pembelajaran berlangsung?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Dari hasil rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri untuk kelas XI SMA.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri untuk kelas XI SMA pada saat proses pembelajaran berlangsung

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri dari kerangka yang disusun secara sistematis yang akan dituangkan dalam bab pertama sampai bab kelima sebagaimana berikut ini.

Bab pertama yaitu bab pendahuluan memberikan penjelasan yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah dari uraian latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah, tujuan pengembangan media, serta sistematika penulisan.

Bab kedua memberikan penjelasan mengenai landasan teori, yang mencakup kajian teori mengenai media pembelajaran, software prezi, materi rumus jumlah dan selisih dua sudut trigonometri, hasil penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu serta kerangka berpikir.

Bab ketiga merupakan pembahasan mengenai metode pengembangan, yang mencakup model pengembangan ADDIE, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk yang dikembangkan, instrumen pengumpulan data yang terdiri dari pengembangan instrumen serta validasi, serta teknik analisis data yang memuat analisis kevalidan dan respon siswa.

Bab keempat Deskripsi, Interpretasi dan Pembahasan, yang mencakup hasil studi model pengembangan ADDIE, validasi model, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, pembahasan hasil penelitian yang membahas spesifikasi model, keunggulan serta kelemahan media serta faktor pendukung serta penghambat implementasi media.

Bab kelima memberikan penjelasan mengenai Simpulan, Implikasi, Dan Saran, sub bab yang memuat simpulan dari hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian, implikasi serta saran-saran ditujukan kepada guru dan peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2003). *Pendidikan Dasar-Dasar Evaluasi*. Bumi Aksara.
- Dian, A., & Yunis, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Kuliah Analisis Vektor*. 3, 209–222.
- Haras, V. (2015). *Prezi? by Vindi Haras on Prezi Next*.  
<https://prezi.com/njwjqlqu7sv/prezi/?fallback=1>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21.  
<https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Noperman, F. (2022). *INOVASI PEMBELAJARAN: Dari ide kreatif di kepala sampai praktik inovatif di kelas*. Laksbang Pustaka.  
<https://books.google.co.id/books?id=2XtxEAAAQBAJ>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Robert, B. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media LLC. <https://doi.org/10.1007/98-0-38-09506-6>
- Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Salisatul Apipah, M. P. (2021). *ANALISIS KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORI KINESTETIK DENGAN SELF ASSESSMENT*. Penerbit Tahta Media Group.  
<https://books.google.co.id/books?id=L8E0EAAAQBAJ>
- Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV.Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Syahbana, A. (2015). *Trigonometri Dasar/oleh Ali Syahbana*. Deepublish.  
<https://books.google.co.id/books?id=Cf1CDAAAQBAJ>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.  
<https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ>
- Yudi, R. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan ADDIE & R2D2* (R. Tristan (ed.)). Lembaga academic & Research Institute.  
[https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- Yuli, yarsih jefvi. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota*

*Bengkulu. 6.*

Yulistiani, S. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA.*

Yusuf, R. M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor Mohammad Yusuf Rodhi, Wasis. 03(02), 137–142.*

Yuyun, yuniarti sri. (2020). *SMA Negeri 1 Pedes Kabupaten Karawang. 1–36.*

Zainiyati, H. M. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT.* Kencana.

<https://books.google.co.id/books?id=yBVNDwAAQBAJ>