

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PREZI
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
DI SMA N 9 PADANG**



Oleh :

NOVI WANDARI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

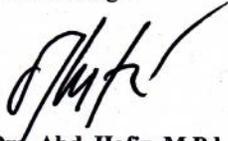
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PREZI
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
DI SMA N 9 PADANG

Novi Wandari

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Novi Wandari untuk persyaratan wisuda periode
September 2015 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Agustus 2015

Pembimbing I


Dr. Abd. Hafiz, M.Pd
NIP.19590524.198602.1.001

Pembimbing II


Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19790712.200501.2.004

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PREZI
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPADI SMA N 9 PADANG**

Novi Wandari¹, Abd.Hafiz², Yofita Sandra³

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

email: Noviwandari0718@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to investigate the effect of prezi learning media toward student's learning outcome in arts and culture subject at grade XI of SMAN 9 Padang. This research is quasi experimental research and the technique of selecting sampling. Research finding shows that there is an effect of prezi program toward students' learning outcome of arts and culture subject at grade XI of SMAN 9 Padang. Based on t-test calculation, $t_{hitung} = 16.703$ and $t_{tabel} = 1.694$, it means that $t_{hitung} > t_{tabel}$ thus there is a positive effect in using prezi learning media toward students' learning outcome of arts and culture subject at grade XI of SMAN 9 Padang.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Prezi*, Hasil Belajar, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan Ilmu pengetahuan telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, media pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan. Para guru dituntut mampu menggunakan alat peraga yang telah disediakan di sekolah. Di samping mampu mempergunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media

¹ Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2015

² Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik. Media sangat mempengaruhi hasil pembelajaran, sebab media juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena media merupakan alat bantu untuk mempermudah dan memperlancar proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pembelajaran dapat diserap lebih mendalam. Setiap siswa memiliki kemampuan indera yang tidak sama baik pendengaran maupun perhatiannya, demikian juga kemampuan berbicara. Siswa mungkin sudah cukup memahami suatu permasalahan melalui penjelasan guru, akan tetapi pemahaman itu akan lebih baik lagi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media. Di samping itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi terhadap Ilmu pengetahuan dan proses mencari ilmu itu sendiri.

Media dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran menjadi sangat bervariasi. Salah satunya adalah penggunaan *software prezi* sebagai media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran menggunakan *Software prezi* merupakan terobosan baru dalam pembelajaran. Dimana *Software prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi. Dalam proses pembelajaran media dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Seni rupa di SMA merupakan salah sub dari mata pelajaran seni budaya. Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan. Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa murni, seni rupa terapan, dan desain.

Pembelajaran seni rupa memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan siswa sendiri maupun karya seni rupa ciptaan orang lain. Melalui pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Dalam berkarya seni rupa, siswa belajar menggunakan berbagai teknik tradisional dan modren untuk mengeskploitasi sifat-sifat dan potensi estetik media. Melalui seni rupa, siswa belajar berkomunikasi melalui gambar dan bentuk, serta mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan pikiran dan perasaannya.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dan menjadi bagian yang harus mendapat perhatian dari guru. media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang lebih efektif dan efisien yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar.

Menurut Sadiman, dkk dalam Soeharto, (1995 : 98) “Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti

perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari sipengirim ke penerima pesan”.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan lain sebagainya. Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya, (2006 : 163), “alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada siswa, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, Radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Soeharto dkk (1995 : 106) bahwasannya fungsi media dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu :Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar

- 1) Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman kongkret kepada siswa.
- 2) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- 3) Adanya pengguna pendekatan system dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
- 4) Akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/ pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan, karena dengan perkembangan zaman maka pembelajaran yang lebih menarik dapat dilaksanakan. Seorang pendidik harus mampu memilih dan menentukan jenis media apa yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disajikan. Ada beberapa point penting yang menjadi pedoman agar pemilihan media pembelajaran tersebut berjalan sesuai rencana dan tepat sasaran.

1. Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar,
2. Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa,
3. Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Prezi adalah perangkat lunak (*software*) untuk presentasi sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual, *software* ini memiliki fitur unggul yaitu menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Software prezi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop yang telah ter-install *software prezi*, dikombinasikan dengan LCD dan perangkat audio. Arah inovasi ini adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan *software prezi* sebagai media pembelajaran inovatif ini diharapkan mampu melengkapi serta memperbaiki pembelajaran sebelumnya yang masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga kendala dalam pembelajaran dapat diminimalkan.

Menurut Daryanti dalam Aribowo, (2011: 19)

Prezi dapat menggeser paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator sehingga siswa menjadi aktif belajar, tidak lagi mengandalkan guru sebagai narasumber tunggal.

Sedangkan pendapat lain juga dikemukakan oleh Rosadi (2013:18) :

kelebihan *prezi* adalah dapat menampung keberagaman gaya belajar, karena *prezi* diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Program aplikasi *prezi* juga merupakan media yang unik karena di dalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya. Media *prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan kanvas virtual, setelah itu pengguna bisa mengeksplorasi bagian-bagian kanvas tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Penggunaan fasilitas ZUI membuat presentasi terlihat dinamis, karena kanvas bisa diperkecil, diperbesar, bahkan diputar 360 derajat.

Prezi dipergunakan untuk dapat membuat presentasi dengan satu kanvas menggunakan sistem garis edar atau disebut “*Path*” yang digunakan untuk mengatur perpindahan antara satu objek ke objek lainnya di dalam kanvas. Perpindahan tidak hanya terjadi secara *linier*, tapi juga bisa memunculkan efek *zooming*. Selain itu dapat memberikan fasilitas untuk memasukkan gambar, video, beberapa *shapes* dan ilustrasi seperti diagram. memberikan *template* menarik, fasilitas *import* untuk *converter* konten di Powerpoint menjadi konten di dalam *Prezi*. Untuk *background*, bisa memakai 3 *layer* gambar berbeda memungkinkan untuk membuat presentasi secara bersama-sama dengan orang lain secara online asal setiap orang memiliki akun *Prezi* tersedia secara online dan offline (*Prezi Desktop*) (Gunawan: 2014).

Sejak diciptakan presentasi slide dalam 50 tahun terakhir Presentasi tidak berkembang banyak lagi. Namun kini telah ada presntasi berbasis web yang mengubah pola pertemuan atau rapat, bahkan kuliah dapat berlangsung dari jarak jauh.

Mulanya *prezi* dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Adam menemukan bahwa: *Zooming User Interface* (ZUI) memungkinkan ia untuk mengeksplorasi gambaran besar dari sebuah denah lantai atau instalasi dan kemudian memperbesar detail-detail dari denah lantai tersebut. Karena pada saat itu belum tersedia editor presentasi ZUI yang tersedia secara komersial, setiap presentasi ZUI yang ia kembangkan harus ia buat secara manual. Pada tahun 2007, Peter Halascy, seorang profesor dari Universitas Teknologi Budapest berhasil meyakinkan Adam untuk mengembangkan editor ZUI agar dapat digunakan oleh umum. *Prezi* kemudian diluncurkan pada bulan April tahun 2009 di Budapest. (wikipedia : 2013)

Adapun perbedaan antara kerangka tampilan *prezi* dan power point adalah : *Microsoft power point* merupakan *software* yang biasa dipakai dalam berbagai kalangan,

baik pengusaha, pelajar, maupun mahasiswa, untuk menampilkan slide persentasinya, *Slide* yang dibuat, cenderung monoton. Sedangkan dengan menggunakan *software prezi* persentasi yang ditampilkan lebih menarik, kreatif, dan berbeda. *Prezi* adalah salah satu *software* pembuatan slide presentasi secara *online* maupun *non online*. Berbeda dengan power point, *prezi* memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan segala kreasi dalam pembuatan *slide* persentasi. Karena, *desain* yang telah disediakan lebih banyak dan lebih menarik serta dilengkapi dengan animasi untuk memperindah presentasi. Adapun keunggulan lainnya yaitu terdapat pada *zoomable canvas*, sehingga anda dapat memfokuskan *slide* kesetiap kalimat dengan pergerakan *slide* yang cukup dinamis. Hal ini akan sangat memudahkan peserta didik untuk memahami informasi yang akan disampaikan. Kemudahannya dalam menyisikan gambar, foto, ataupun video kedalam *slide* yang juga menunjang kemudahan guru dalam menyusun slide presentasi.

Pembelajaran dengan menggunakan media *prezi* dapat menjadi solusi alternatif untuk mengajarkan materi-materi yang fenomenanya sulit diamati secara langsung. Dengan menggunakan *prezi* siswa dapat menyaksikan fenomena yang sedang dipelajari walaupun tidak secara langsung. Selain itu, media *prezi* juga bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan alokasi waktu. Misalnya untuk percobaan-percobaan yang ringan bisa dibuat video ataupun animasinya sehingga dapat menghemat untuk mempersiapkan alat dan bahan. Untuk itu dibutuhkan sebuah perangkat lunak yang mendukung integrasi multimedia seperti gambar, video, dan animasi.

Dengan demikian diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media ini akan cepat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya mata pelajaran Seni Rupa. Oleh karena itu, penulis merasa diperlukannya pengembangan

media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran seni budaya di SMA N 9 Padang. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pokok materi dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi-eksperimen*) karena *quasi-eksperimen* adalah suatu cara yang terbaik untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan atau memanipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada permulaan perlakuan kelas eksperimen maupun kontrol diberikan pre-test. Setelah itu kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *prezi*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan media konvensional. Dalam penggunaan media ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan kemudian pada akhir kegiatan diberikan post-test.

Dalam penelitian ini dibutuhkan dua kelas (Satu sebagai kelas eksperimen dan satu lagi sebagai kelas kontrol). Kriteria pengambilan sampel penelitian ini adalah dengan teknik *purposive sampling*. Dimana kedua kelas tersebut langsung menjadi objek penelitian. Sekolah yang sama, kesamaan dari rata-rata hasil belajar, jumlah siswa sama, dan memiliki kemampuan yang sama. Terpilih kelas XI IPS3 Sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media *prezi*, sedangkan kelas XI IPS2 sebagai kelas

Kontrol diajar dengan media pembelajaran konvensional. Agar pengumpulan data berlangsung secara teratur dan sistematis, peneliti melakukan hal-hal berikut

- a. Tahap Persiapan : Menyiapkan instrument secara lengkap, menetapkan sumber data, menyiapkan pelaksanaan pengumpulan data.
- b. Tahap Pelaksanaan : Mengumpulkan data secara sistematis sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

C. Pembahasan

1. Hasil Belajar dengan Media *Prezi*

Penelitian ini dilakukan pada kelas XI SMAN 9 Padang. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 06 sampai 28 Mei 2015. Berdasarkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yaitu kelas XI-IPS2 yang diperoleh dari tes akhir didapatkan rata-rata siswa 82.81 yang sebelumnya dilakukan tes pengetahuan awal (*pretest*) dengan rata-rata 68.44 . Berdasarkan hasil tes akhir yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *prezi* dapat meningkatkan hasil belajar Logo pada mata pelajaran seni budaya pada kelas XI di SMAN 9 Padang. Ini terbukti dari tingginya rata-rata siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran langsung yang memperoleh rata-rata 75.31 dengan hasil tes pengetahuan awal (*pretest*) 67.28 yang jumlah siswa pada kelas eksperimen 32 orang dan kelas kontrol 32 orang.

DATA	MEDIA <i>PREZI</i>
KKM	75
JUMLAH SISWA	32
JUMAH LULUS	29
JUMLAH YANG TIDAK LULUS	3
NILAI TERTINGGI	90
NILAI TERENDAH	60

Dilihat secara perorangan pada kelas eksperimen hasil belajar yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 adalah 29 siswa dari 32 siswa, dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 3 orang siswa, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Sedangkan kelas kontrol hasil belajar yang mencapai KKM yaitu 9 siswa dari 32 siswa, itu berarti ada 23 siswa yang belum mencapai KKM, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Media *prezi* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi, karena dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan perangkat komputer atau laptop atau *notebook* yang terintegrasi dengan koneksi internet dalam bentuk aplikasi *software prezi* dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar dapat bertujuan, terjadi, dan terkendali. Alat presentasi seperti *prezi* memungkinkan

seseorang untuk membuat presentasi interaktif dan mengenalkan bentuk visual. Alat ini menyediakan fasilitas untuk guru dan siswa melakukan kegiatan meng-*upload*, membuat, mengedit, dan berbagi presentasi interaktif.

2. Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Konvensional

Sedangkan pada kelas kontrol, hasil belajar yang mencapai KKM yaitu 9 siswa dari 32 siswa, itu berarti ada 23 siswa yang belum mencapai KKM, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti memberikan perlakuan dengan Menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu dengan media gambar dan modul. Pada proses pembelajaran peneliti menjelaskan materi yang dipelajari, Terbukti bahwa terjadi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen proses pembelajaran lebih berpengaruh positif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

Langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis, berdasarkan perhitungan diketahui $t_{hitung} = 16,703$ dan $t_{tabel} = 1.694$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_a diterima, dengan pernyataan : Terdapat perbedaan yang berarti antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi*, dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas XI IPS SMA N 9 Padang

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Seni Budaya (Seni Rupa) yang di ajar dengan media pembelajaran *prezi* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 16,703$ dan $t_{tabel} = 1.694$ pada taraf $\alpha = 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_a diterima, dengan pernyataan : Terdapat perbedaan yang berarti antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi*, dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini bukti dari nilai tertinggi yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 90 sedangkan pada kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran dengan program *prezi* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 9 Padang pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa).

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas sebagai saran peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk bahan inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan memvariasikan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai yang diharapkan. Dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* yang menekankan pembelajaran terpusat kepada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Gunawan. 2014. Mengenal Aplikasi *Prezi*. (<http://Rakhmatgunawan-Mengenalaplikasiprezi.pdf> diakses tanggal 05 maret 2015)
- Rosadi, Adrian. 2012. Lupakan powerpoint saatnya beralih ke *prezi* <http://kompasiana.com/riyyan45/lupakan-powerpoints-aatnya-beralih-keprezi> diakses tanggal 05 maret 2015
- Rosadi, H. 2013. “Keefektifan Penggunaan Multimedia *Prezi* pada Pembelajaran Menulis Bahasa Jerman di Sman 2 Banguntapan Bantul Yogyakarta”. *Skripsi* tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta : kencana prenada media group
- Soeharto Karti, Dkk, 1995. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: “Sic” Surabaya.
- Wikipedia. 2013, 30 Desember, (<http://id/Wiki/Prezi->, diakses tanggal 10 Maret 2015).