



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS PREZI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL ASSURE

Alvina Siti Asiyah^a, Sumardi^a, Nurul Umamah*^a

*nurul70@unej.ac.id

^a Universitas Jember, Jl. Kalimantan Tegalboto No.37 Kabupaten Jember, 68211, Indonesia.

Article history:

Received 7 April 2022; Revised 24 June 2022; Accepted 28 June 2022; Published 30 June 2022

Abstract: *Learning in the 21st century requires students to have skills, knowledge and abilities in the fields of technology, media and information. This research is a development research that aims to see the magnitude of the increase in student learning outcomes who are taught using Prezi-based learning media with the ASSURE model. This development research has produced a product in the form of Prezi-based learning media that has been validated by experts and users. Learning resources are designed according to student characteristics and based on user needs analysis. The results of content validation in the field of study for Prezi media are 96 percent, in the very appropriate category, 98 percent in learning design experts in the very appropriate category, linguists 94 percent in the very appropriate category. Educator user test of 80 percent product is very feasible. The average small group learning outcomes for the pre-test was 48.50, while the post-test was 83.50. In the field test, the average learning outcomes for the pre-test were 47.14 while the post-test was 85.71. So it can be concluded that there was an increase in learning outcomes in the small group by 72.2 percent with high qualifications and in the field trial an increase in learning outcomes by 82 percent with very high qualifications. The conclusion from the research and development of Prezi-based learning media is feasible to use and proven to improve student learning outcomes. Recommendations made based on the results of this study are the use of technology-based media so as to improve student learning outcomes.*

Keywords: *prezi; learning outcomes; learning media.*

Abstrak: Pembelajaran di abad 21 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan di bidang teknologi, media dan informasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis Prezi dengan model ASSURE. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Prezi yang telah divalidasi oleh ahli dan pengguna. Sumber belajar dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dan berdasarkan analisis kebutuhan pengguna. Hasil validasi isi bidang kajian untuk media Prezi adalah 96 persen, pada kategori sangat sesuai, ahli desain pembelajaran 98 persen pada kategori sangat sesuai, ahli bahasa 94 persen pada kategori sangat sesuai. Uji pengguna pendidik produk 80 persen sangat layak. Rata-rata hasil belajar kelompok kecil untuk pre-test adalah 48,50, sedangkan post-test adalah 83,50. Pada uji lapangan rata-rata hasil belajar pre-test 47,14 sedangkan post-test 85,71. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar pada kelompok kecil sebesar 72,2 persen dengan kualifikasi tinggi dan pada uji coba lapangan terjadi

peningkatan hasil belajar sebesar 82 persen dengan kualifikasi sangat tinggi. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Prezi layak digunakan dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rekomendasi yang dibuat berdasarkan hasil penelitian ini adalah penggunaan media berbasis teknologi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: prezi; hasil belajar; media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad 21 memiliki tantangan besar terkait integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran (Farizi et al., 2021). Kemajuan teknologi menuntut pendidik untuk membekali diri dengan keterampilan teknologi di era digital (Glaveanu et al., 2020). Peserta didik disiapkan untuk memiliki keterampilan kolaborasi, komunikasi, pemikiran kritis, dan kreativitas, keterampilan hidup dan karir, dan keterampilan informasi, media, dan teknologi (Tarbutton, 2018). Secara spesifik peserta didik perlu memiliki keterampilan yang dikenal dengan istilah 4C yaitu *critical thinking, creative thinking, collaboration, dan communication* (Cigerci, 2020; Haviz et al., 2020). Senada dengan itu Umamah et al. (2020) menyampaikan urgensi inovasi dalam desain pembelajaran untuk pembelajaran abad 21. Jadi pada pembelajaran abad 21 peserta didik perlu dibekali keterampilan 4C, memiliki keterampilan hidup dan karir, keterampilan informasi, media, dan teknologi, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kebutuhan generasi Z menjadi fokus pembelajaran saat ini (Umami et al., 2021). Peserta didik era digital yang lahir antara tahun 1995-2010 disebut "*digital natives*", "*gen tech*", atau "*homeland generasi*" yang lebih dikenal dengan Generasi Z atau sebagai generasi digital (Ozkan & Solmaz, 2015). Generasi Z memiliki karakteristik yang spesifik, antara lain: *digital natives, screensters, gamers*, dan *zeds* (Umamah, 2017). Generasi ini bergantung pada teknologi informasi (Linnes & Metcalf, 2017). Kemajuan teknologi mengakibatkan generasi ini lebih inovatif mengakses informasi karena mereka sudah terbiasa mengoperasikan teknologi. Sesuai dengan karakter generasi Z, penelitian Trilling & Fadel (2009) mengatakan pembelajaran abad ke 21 berorientasi pada gaya hidup digital, kemampuan berkolaborasi dan kemampuan menggunakan teknologi.

Kondisi ideal tersebut di atas, kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah. Permasalahan dalam pembelajaran sejarah dapat disebabkan oleh dua 2 faktor. Pertama adalah faktor internal yang meliputi motivasi, minat dan kemampuan berpikir peserta didik. Penelitian Umamah et al. (2017) menjelaskan bahwa minat baca peserta didik tergolong rendah. Hal itu diperparah dengan beban belajar yang berlebihan. Peserta didik terforsir untuk menyelesaikan beban belajarnya bukan karena dorongan pribadi, melainkan karena tuntutan pendidik saja (Safitri et al., 2019). Kedua adalah faktor eksternal yang meliputi lingkungan belajar bagi peserta didik, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Penelitian Umamah (2017) dan Farizi et al. (2021) mengemukakan bahwa sarana dan kinerja pendidik masih belum optimal terutama berkaitan dengan penggunaan teknologi; media pembelajaran juga belum digunakan secara maksimal (Agustien et al., 2018); kurangnya pengembangan materi karena sumber dan bahan belajar yang tidak variatif (Oktaviani, 2021; Umamah et al., 2020; Umami et al., 2021). Permasalahan dalam berbagai aspek di atas mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang sesuai dengan harapan

kurikulum, tujuan pembelajaran yang mayoritas menganalisis tidak terpenuhi. Sehingga perlu solusi alternatif untuk pemecahan masalah tersebut.

Penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Elisva et al. (2019) menemukan bahwa media prezium efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Namun dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan permasalahan terkait media pembelajaran di sekolah, sebagaimana hasil penelitian terdahulu dari Ningsih et al. (2021) yang menyatakan pendidik hanya menggunakan media Power Point dan LKS dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi yang berdampak pada hasil belajar kurang optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Elisva et al. (2019) menyatakan bahwa pendidik kurang berinovasi dalam mengembangkan media dan implementasinya di kelas pun hanya terbatas. Sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena lebih sering dijelaskan tanpa menggunakan media apa pun. Selanjutnya penelitian dari Agustien et al. (2018) dan Farizi et al. (2021) menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik hanya terbatas pada media Power Point dan peta konsep. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memiliki daya tarik yang berakibat pada belum tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, media yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik dan struktur kognitif sangat dibutuhkan oleh peserta didik.

Secara khusus untuk menemukan permasalahan terkini di sekolah dilakukan observasi pada tiga sekolah SMAN yaitu SMAN 1 Pasirian, SMAN Tempeh, SMAN Candipuro. Hasilnya saat pembelajaran tatap muka terbatas pendidik kurang memanfaatkan LCD Proyektor yang sudah disediakan oleh sekolah. Sumber belajar yang dipakai yaitu paket buku BSE dan LKS sehingga kurang inovatif. Media pembelajaran yang kurang bervariasi terbatas pada penggunaan power point dan gambar. Kondisi ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar informasi dan pesan yang disampaikan lebih jelas, meningkatkan dan mengarahkan fokus anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan pengalaman kepada siswa (Amilia & Amsal, 2019). Media pembelajaran menjadi alat pendukung yang efektif serta efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran apabila digunakan secara tepat dalam proses pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019). Media pembelajaran juga dapat meminimalisir kesalahpahaman peserta didik terhadap materi yang dijelaskan oleh pendidik (Firmansyah et al., 2021). Pada pembelajaran sejarah banyak objek yang masih terbatas di lapangan. Keterbatasan tersebut kemungkinan disebabkan oleh ruang, waktu dan daya panca indera. Beberapa objek pembelajaran sejarah yang sulit diperoleh karena letaknya yang jauh, terlalu besar atau kecil, rumit, dan abstrak. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan menggunakan media berbasis IT (Suryani, 2016). Selain itu pada pembelajaran sejarah tentunya media yang digunakan harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik (Elisva et al., 2019). Maka diperlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik diperoleh sebesar 57,14 % memiliki gaya belajar visual, sebesar 28,57 % memiliki gaya auditori, sebesar 14,28 % memiliki gaya belajar kinestetik. Sejalan dengan hasil angket tersebut maka diperlukan media yang mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan auditori yaitu media yang bisa dilihat dan didengar, seperti slide, video, film, dan sebagainya. Beberapa media tersebut dapat dikemas dalam bentuk Prezi. Hal ini sesuai dengan salah satu kelebihan prezi yang dikemukakan oleh Perron dan Stearns (2011) bahwa prezi dapat

mengintegrasikan objek seperti teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya yang ditempatkan di media presentasi, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi presentasi. Menggunakan media Prezi dalam proses pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin menguji apakah media prezi yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan utamanya mengetahui efektivitas media pembelajaran Prezi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA adalah model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino et al., (2012). Model ASSURE terdiri dari enam tahap berikut: (1) Analyzes learner characteristics; (2) States performance objectives; (3) Select methods, media, and materials; (4) Utilizes materials; (5) Requires learner participation; and (6) Evaluates and revises. Agar dapat menafsirkan data hasil penelitian maka diperlukan analisis data. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif bertujuan untuk menganalisis data nontes yang didapat pada saat melakukan observasi dan wawancara yang selanjutnya dianalisis serta dideskripsikan secara deskriptif kualitatif, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari skor penilaian para ahli dan hasil uji coba.

Data hasil validasi ahli desain, ahli isi bidang studi, ahli media, dan uji coba pengguna produk media pembelajaran menggunakan Prezi menggunakan Rumus 1.

Rumus 1. Perhitungan Persentase untuk validasi ahli dan uji coba produk

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : persentase
 $\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden
 $\sum Xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item
 100% : konstanta

Berdasarkan hasil analisis data penilaian ahli materi, bahasa, dan desain maka akan diperoleh besar persentase kriteria kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
75%-100%	Sangat Layak	Tidak Perlu direvisi
50%-75%	Layak	Tidak Perlu direvisi
25%-50%	Cukup	Direvisi
0%-25%	Kurang	Direvisi

Sumber: Riduwan & Kuncoro (2011)

Peningkatan hasil belajar diukur menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal pada Kompetensi Dasar (KD) 3.7 yaitu Menganalisis Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Makna-nya bagi kehidupan sosial, budaya ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia. Jadi dalam penelitian ini hasil belajar yang ingin ditingkatkan adalah ranah kognitif level C4. Kriteria hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar

Interval	Predikat
$80\% \geq x \geq 100\%$	Sangat tinggi
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Tinggi
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Tinggi
$\geq 60\%$	Kurang Tinggi

Sumber: Kemendikbud (2014)

Peningkatan persentase Hasil Belajar peserta didik dapat dihitung dengan Rumus 2.

Rumus 2. Peningkatan Persentase Hasil Belajar

$$\text{Rumus Peningkatan} = \frac{Y1-Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y1 = nilai *post-test*

Y = nilai *pre-test*

Sumber: Sudijono (2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi

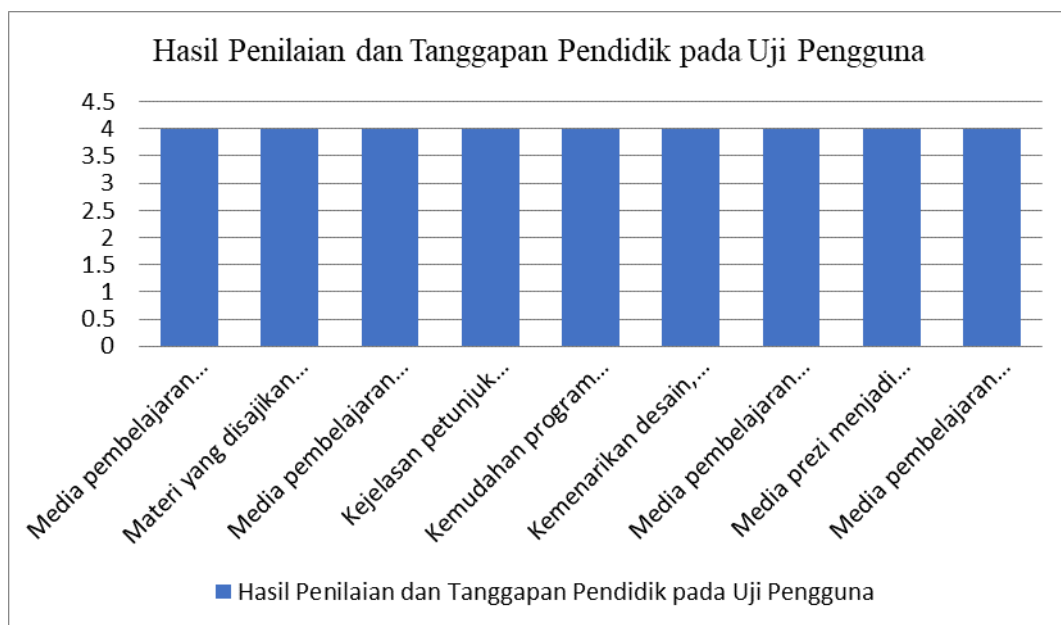
Pengembangan media pembelajaran berbasis prezi telah tervalidasi ahli. Hasil dari ahli isi bidang studi mencapai persentase 96% dengan kualifikasi sangat layak, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 98% dengan kualifikasi sangat layak dan validasi bahasa mencapai persentase 94% dengan kualifikasi sangat layak.

Uji Coba Pengembangan

Tahap selanjutnya dilakukan uji coba produk pengembangan yaitu uji pengguna, uji kelompok kecil dan uji Lapangan. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Prezi yang dikembangkan.

1. Uji Coba Pengguna

Produk pengembangan yang telah melewati proses validasi dan dinyatakan layak untuk uji coba, maka tahap pengembangan selanjutnya yaitu uji coba kepada pendidik atau disebut sebagai uji pengguna. Uji pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI MIPA 2 yaitu Sri Subekti Setyorini, S.Pd dan juga 10 peserta didik kelas XI MIPA 2 SMAN Candipuro Lumajang. Hasil uji coba tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. Hasil uji coba yang dilakukan kepada pendidik menunjukkan rata-rata nilai 80% atau dengan kualifikasi sangat layak dan tidak perlu direvisi.



Gambar 1. Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna

2. Uji Coba Pengguna Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Setelah melakukan uji pengguna kepada pendidik, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kepada peserta didik berupa uji coba kelompok kecil.

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba yang dilaksanakan dengan melibatkan 10 subjek peserta didik kelas XI MIPA 2 SMAN Candipuri. Pada tahap ini pengembang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Prezi untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik dalam materi “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia”. Para peserta didik diberikan *pre-test* dan *post-test* yang hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Uji Normalitas Pretest dan posttest uji lapangan

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AP	70	95
2	ERR	30	75
3	FMK	45	90
4	FK	40	80
5	ADN	55	80
6	REW	25	70
7	TDW	50	80
8	MUR	45	80
9	FFPS	60	90
10	S	65	95
Rata-rata		48.50	83.50

Peningkatan kemampuan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dapat diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dan dicari persentase progresnya untuk menunjukkan peningkatan yang signifikan. Maka dilakukan pengukuran dengan menggunakan Rumus 2 dengan hasil rata-rata peningkatan sebesar 72.20% atau dengan kategori tinggi.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan merupakan kegiatan pengujian produk setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil akan tetapi dengan subjek yang lebih banyak. Pada tahap ini pengembang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis prezi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam materi “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Peserta didik pada uji lapangan merupakan peserta didik kelas XI MIPA 2 SMAN Candipuro dengan jumlah 28.

Peningkatan kemampuan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam uji coba lapangan dapat diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dan dicari persentase progresnya untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan yang signifikan (lihat Tabel 4). Pengukuran dalam uji coba lapangan ini dilakukan dengan menggunakan Rumus 2.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Uji Lapangan

No	Materi	Y	Y1	Rata-Rata Peningkatan	Predikat
1.	Menganalisis Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya bagi kehidupan sosial, budaya ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia	47,14	85,71	82%	Sangat Tinggi

Hasil penelitian menunjukkan relevansi dengan penelitian terdahulu, hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu bahwasanya prezi dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian dari Fitriyanti dan Suprijono (2016) bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang tinggi dan positif terhadap penggunaan media prezi pada saat melaksanakan pembelajaran sejarah. Jadi penerapan media prezi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Fitriyanti & Suprijono, 2016). Elisva et al. (2019)

menemukan peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan efektivitas pembelajaran sejarah yang dibuktikan dengan nilai gain score sebesar 0,73% dalam kualifikasi tinggi. Ayudiawati (2019) menemukan media pembelajaran prezi dapat meningkatkan hasil belajar pe-serta didik. Perdana (2020) terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran prezi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 14 Palembang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Mardiansyah et al. (2017) bahwa penggunaan prezi dalam pembelajaran sejarah membuat hasil belajar siswa lebih tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohman et al. (2021) bahwa media berbasis prezi layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia serta menarik peserta didik. Agustina (2018) menyatakan prezi mampu meningkatkan hasil belajar dan efektif bagi peserta didik. Menurut De Jong (2010) dalam Akgün et al. (2016) bahwa media prezi dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Secara teoritis Chou et al. (2015) menyatakan efektivitas media prezi sesuai dengan teori kognitif pembelajaran multimedia Mayer (2005), yakni ketika peserta didik menerima dua jenis presentasi digital (powerpoint dan prezi), memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan secara efisien.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis prezi merupakan hasil penelitian dan pengembangan yg telah melalui validasi ahli dan uji coba pengguna dan kelompok kecil. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan utama dengan sampel 28 peserta didik untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan menggunakan media berbasis prezi. Hasil penelitian memperlihatkan nilai rata-rata pre test peserta didik sebesar 47,14 menunjukkan kriteria hasil belajar kurang tinggi dan post test sebesar 85,71 menunjukkan kriteria hasil belajar sangat tinggi dengan rata-rata peningkatan 82% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Prezi efektif dalam mening-katkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Agustina, R. (2018). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia prezi pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Sriwijaya.
- Akgün, Ö. E., Babur, A., & Albayrak, E. (2016). Effects of lectures with powerpoint or prezi presentations on cognitive load, recall, and conceptual learning. *International Online Journal of Educational Sciences*, 8(3), 1–11.
- Amilia, W., & Amsal, M. F. (2019). Teacher's Interpretation of the Urgency of Learning Media Based on Information and Communication Technology in the Senior High School. *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*, 226–229.
- Ayudiawati, A. (2019). *Kontribusi penggunaan media prezi pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 6 Tasikmalaya semester genap tahun pelajaran 2018/2019*. Universitas Siliwangi.
- Chou, P.-N., Chang, C.-C., & Lu, P.-F. (2015). Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance. *Computers & Education*, 91, 73–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.020>
- Cigerci, F. M. (2020). Primary school teacher candidates and 21st century skills. *International Journal of*

- Progressive Education*, 16(2), 157–174. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.241.11>
- Elisva, S., Umamah, N., & Sumardi, S. (2019). The effectiveness of Prezi media for history learning of the eleventh grade. *Jurnal Historica*, 3(1), 1–11.
- Farizi, S. F., Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. (2021). Schoology effectivity as history learning environment during industrial revolution 4.0 era. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1), 12058.
- Firmansyah, M. R., Soepeno, B., Puji, R. P. N., Sugiyanto, Prasetyo, G., & Triyanto, J. R. (2021). Development of articulate storyline interactive learning media in learning the history of Labako batik using addie ModelTo increase learning effectiveness. *Jurnal Historica*, 5(2), 262–283.
- Fitriyanti, I., & Suprijono, A. (2016). Pengaruh penggunaan media Prezi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kelas XI ips D]di SMAN 1 Tarik Sidoarjo. *Journal Pendidikan Sejarah*, 4(3), 1318–1328. [http:](http://)
- Glaveanu, V. P., Ness, I. J., & de Saint Laurent, C. (2020). Creativity, learning and technology: Opportunities, challenges and new horizons. *Creativity Research Journal*, 32(1), 1–3.
- Haviz, M., Maris, I. M., Adripen, Lufri, David, & Fudholi, A. (2020). Assessing pre-service teachers' perception on 21st century skills in Indonesia. *Journal of Turkish Science Education*, 17(3), 351–363. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.32>
- Kemendikbud. (2014). *Konsep dan implementasi kurikulum 2013* (pp. 1–118). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/PaparanWamendik.pdf>
- Linnes, C., & Metcalf, B. (2017). iGeneration and their acceptance of technology. *International Journal of Management & Information Systems (IJMIS)*, 21(2), 11–26.
- Mardiansyah, M., Syaiful, M., & Basri, M. (2017). Pengaruh media presentasi prezi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 5(2), 1–12.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. In *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Ningsih, S., Umamah, N., & Na'im, M. (2021). Analysis of Prior Knowledge of Educators on Edmodo E-Learning Media and Schoology and its Relationship with Students Critical Thinking Ability. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1).
- Oktaviani, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah berbasis Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) untuk Meningkatkan Self-Confidence Menggunakan Model Plomp*.
- Ozkan, M., & Solmaz, B. (2015). Mobile addiction of generation z and its effects on their social lifes:(An application among university students in the 18-23 age group). *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 205, 92–98.
- Perdana, N. P. (2020). *Pengaruh media prezi terhadap basil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 14 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Perron, B. E., & Stearns, A. G. (2011). A review of a presentation technology: Prezi. *Research on Social Work Practice*, 21(3), 376–377. <https://doi.org/10.1177/1049731510390700>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Riduwan & Kuncoro, E. A. (2011). *Cara menggunakan dan memakai analisis jalur*. CV Alfabeta.
- 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.
- Safitri, D. A., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Accelerated learning integrated by discovery learning in

- history course: How z generation learn. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional media and technology for learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
<https://www.pearsonhighered.com/assets/preface/0/1/3/4/0134299620.pdf>
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis IT. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.
- Tarbutton, T. (2018). Leveraging 21st Century learning & technology to create caring diverse classroom cultures. *Multicultural Education*, 25(2), 4–6.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Umamah, N. (2017). Pembelajaran sejarah kesiapannya menghadapi tantangan zaman. In *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia* (pp. 192–203). Penerbit Ombak.
- Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Ma'rifatullah, R. (2020). Need assessment and performance analysis on innovative, adaptive, and responsive curriculum development geared to Life skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1), 1–7.
- Umamah, N., Sumardi, S., & Wahyuni, E. S. (2017). Pengembangan cerita sejarah Gayatri Sri Rajapatni erempuan pembangun imperium Majapahit Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 55(1), 63–68.
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. (2021). Development of historical learning e-module based value clarification technique (VCT). *Jurnal Historica*, 5(1), 19–36.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download/23462/9899>