

Pengembangan Media Pembelajaran *Prezi* Materi Keamanan Pangan Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kediri

Linggar Rizkita*, Mein Kharnolis, Ila Huda Puspita Dewi, Sri Handajani

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231. Indonesia

*Corresponding Author: linggarrizkita.21008@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 10th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hasil proses pengembangan media pembelajaran *Prezi* pada materi keamanan pangan, 2) kelayakan materi dan media pada materi keamanan pangan, 3) respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model penelitian 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), tetapi hanya sampai tahap *Development*. Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) produk yang berhasil dikembangkan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada materi keamanan pangan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran, 2) kelayakan materi memperoleh nilai rata-rata (0,834) dengan kategori sangat layak, dan kelayakan media memperoleh nilai rata-rata (0,928) dengan kategori sangat layak. 3) Uji coba terbatas menunjukkan tingkat respon peserta didik sebesar 83,2%, dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: media pembelajaran, *Prezi*, keamanan pangan, pengembangan 4D.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting untuk pengembangan diri manusia dan berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Di era modern yang ditandai dengan kemudahan akses terhadap informasi, pendidikan harus dirumuskan ulang agar dapat beradaptasi dengan tuntutan perkembangan zaman, sehingga dapat memenuhi kebutuhan yang relevan (Yarsih 2021). UU No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Prinsip ini sangat penting dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang bertujuan mempersiapkan peserta didik agar siap menghadapi tantangan industri dan berkontribusi secara efektif di lingkungan masyarakat. Pendidikan menengah kejuruan (SMK) adalah jenis pendidikan pada tingkat menengah yang berfokus pada pengembangan keterampilan peserta didik untuk melaksanakan pekerjaan tertentu (Desky 2023). SMK Negeri 3 Kediri memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan dan konsep Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yaitu mempersiapkan

lulusannya agar memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri, sehingga mereka siap untuk bekerja dan mampu menghadapi tantangan zaman modern.

Pendidikan di era modern ini menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas. Keterampilan-keterampilan tersebut sangat relevan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompleks (*Trilling & Fadel*, 2009). Peran guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau kompleks (*Arsyad*, 2019). Salah satu media yang potensial digunakan dalam pembelajaran adalah *Prezi*, sebuah aplikasi presentasi yang menawarkan fitur visual dinamis dan non-linear. Media ini memungkinkan penyampaian materi dengan efek zoom, transisi menarik, dan elemen visual yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik (*Mayer*, 2020; *Paivio*,

2019). Selain itu, media ini juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMK Negeri 3 Kediri, khususnya pada pembelajaran materi keamanan pangan di program keahlian kuliner, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah satu arah tanpa dukungan media visual interaktif. Akibatnya, peserta didik merasa bosan, kesulitan memahami konsep seperti sanitasi dapur, jenis kontaminasi, dan teknik pencegahan keracunan makanan, serta kurang mampu menghubungkan teori dengan praktik di lapangan. Materi keamanan pangan merupakan aspek penting dalam pendidikan kuliner karena berkaitan langsung dengan standar kesehatan dan keselamatan dalam pengolahan makanan (Ruhlman, 2018). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara kontekstual dan menarik. Penggunaan media Prezi diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi Keamanan Pangan untuk siswa kelas X di SMK Negeri 3 Kediri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam bidang keahlian kuliner di jenjang pendidikan kejuruan.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan, atau sering disebut R&D (*Research and Development*) yang dimanfaatkan untuk menghasilkan *output* tertentu serta menguji efektivitas produk yang diciptakan (Sugiyono, 2019). R&D (*Research and Development*) sendiri adalah suatu proses yang melibatkan serangkaian langkah-langkah sistematis untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan dan memberikan manfaat yang optimal bagi pengguna. Penelitian pengembangan ini, penulis menerapkan metode pengembangan 4D, yang terdiri dari 4 tahapan, meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminte* (desiminasi) yang dibatasi hanya

sampai proses *develop*. Alasan model ini dipilih karena proses pelaksanaan yang tidak membutuhkan waktu lama, karena pada tahapan relatif tidak terlalu kompleks.

Tahap *define* dilakukan melalui analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *Design* mencakup penyusunan instrumen evaluasi seperti lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik menggunakan skala Likert, pemilihan media pembelajaran berupa Prezi, serta perancangan storyboard dan format presentasi interaktif. Selanjutnya, pada tahap *Develop* dilakukan pembuatan produk awal, validasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media, serta revisi produk berdasarkan masukan dari para ahli. Uji coba terbatas dilakukan terhadap 36 peserta didik kelas X program keahlian Kuliner di SMK Negeri 3 Kediri untuk mengetahui respon mereka terhadap media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon peserta didik. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk menentukan tingkat kelayakan.

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V = indeks validitas *Aiken*

s = r - l0

r = skor yang diberikan oleh penilai

l0 = skor terendah pada skala penilaian

c = jumlah kategori dalam skala penilaian

n = jumlah penilai

Berikut aturan pemberian skor berdasarkan skala *likert* oleh ahli validasi yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2015)

Hasil dari perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan. Kategori kelayakan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Nilai dari Skor Hasil Validasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
0,8 – 1	Sangat Layak
0,6 – 0,79	Layak
0,40 – 0,59	Cukup Layak
0,20 – 0,39	Tidak Layak
0,00 – 0,19	Sangat Tidak Layak

(Saifuddin, 2012)

Sedangkan data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kategori respon siswa terhadap media pembelajaran *Prezi*. Persentase respon peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus (Muhsan, 2022).

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase respon siswa (%)
- F = Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh responden
- N = Skor maksimum yang diperoleh

Hasil dari perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran. Kategori kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Konversi Nilai dari Skor Hasil Respon Peserta Didik

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Kurang Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Muhsan, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Prezi yang dikembangkan untuk materi *Keamanan Pangan* pada peserta didik kelas X program keahlian Kuliner di SMK Negeri 3 Kediri. Pengembangan dilakukan mengikuti tiga tahap pertama dari model 4D, yaitu *Define, Design, dan Develop*.

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan minim penggunaan media visual. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan kesulitan memahami konsep-konsep penting dalam keamanan pangan. Analisis peserta didik menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan visual untuk membantu memahami materi yang bersifat kontekstual dan ilmiah. Analisis materi dan tujuan pembelajaran kemudian digunakan untuk merancang konten media secara sistematis.

Tahap *Design* (Perancangan)

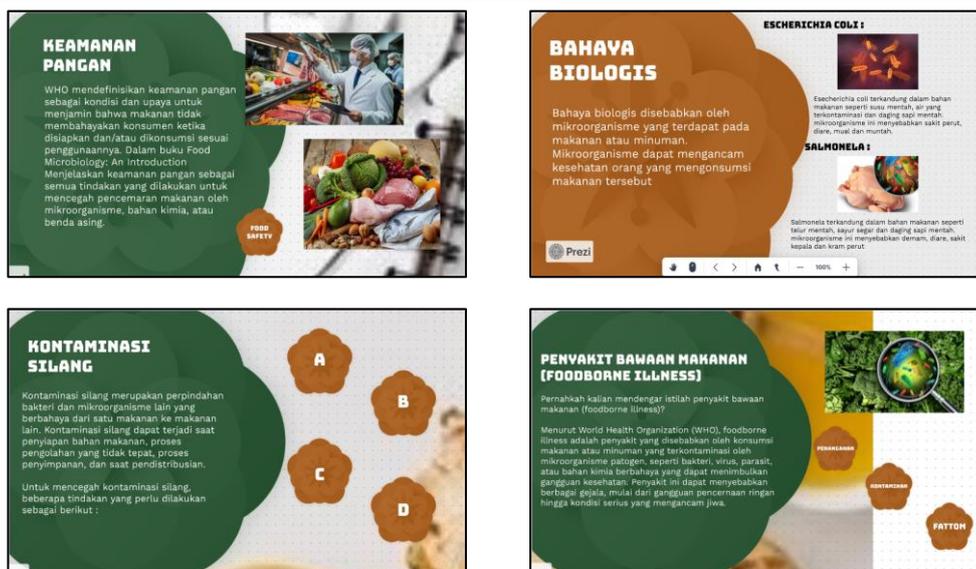
Tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian dan merancang media berbasis Prezi. Prezi dipilih karena memungkinkan penyajian materi secara non-linier dengan elemen visual dinamis, seperti zooming, transisi, serta integrasi gambar dan video. Storyboard disusun sebagai panduan dalam pengembangan media, yang terdiri atas tampilan judul, tujuan pembelajaran, isi materi, gambar pendukung, hingga slide penutup. Berikut merupakan hasil jadi media pembelajaran yang belum melalui revisi :



Tampilan Awal



Tampilan Penutup



Tampilan Isi
 Gambar 1. Hasil Jadi Media Sebelum Revisi

Tahap Develop (Pengembangan)

Penelitian tahap ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Prezi pada materi *Keamanan Pangan* untuk siswa kelas X program keahlian Kuliner di SMK Negeri 3 Kediri. Hasil pengembangan melalui model 4D (Define, Design, Develop) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi terhadap materi dilakukan oleh tiga orang ahli yang tergolong sebagai *expert judgment*, terdiri atas dua dosen dari Universitas

Negeri Surabaya dan satu guru dari SMK Negeri 3 Kediri. Proses validasi dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan peneliti menunjukkan draft awal materi pembelajaran kepada para validator untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut, materi yang telah diperbaiki kemudian ditunjukkan kembali kepada para validator. Selanjutnya, para validator mengisi lembar validasi untuk memberikan penilaian akhir terhadap kelayakan materi. Penilaian kelayakan materi dianalisis menggunakan rumus *Aiken V* dan hasil perhitungannya disajikan dalam bentuk Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

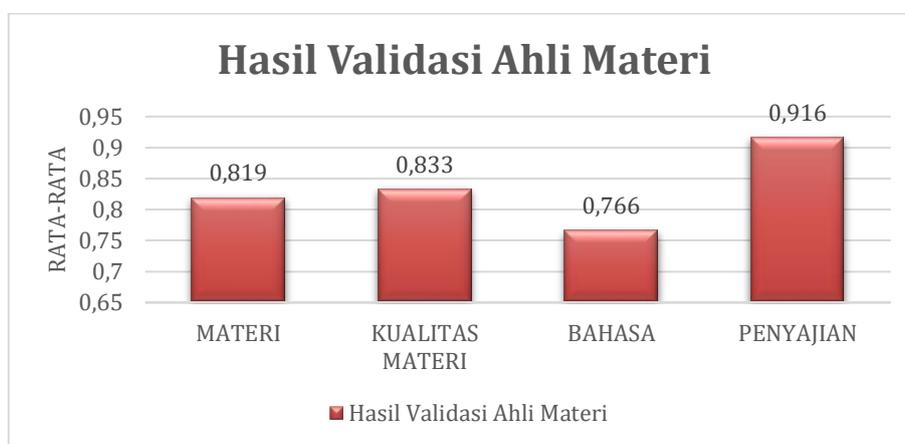
No.	ASPEK	NILAI AIKEN	KRITERIA
1	Materi	0,819	Sangat layak
2	Kualitas materi	0,833	Sangat layak
3	Bahasa	0,766	Layak
4	Penyajian	0,916	Sangat layak
Rata-rata Aiken V Keseluruhan		0,834	
Kriteria Keseluruhan		Sangat Layak	

Berdasarkan Tabel 4 yang disajikan, hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor sebesar 0,819, yang tergolong dalam kategori sangat layak, menunjukkan bahwa isi materi dalam media pembelajaran Prezi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Keamanan Pangan serta kebutuhan belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Laia (2022) yang menyatakan bahwa materi pelajaran seharusnya disusun secara sistematis dan terarah,

disesuaikan dengan jenjang pendidikan, serta memuat informasi faktual dan konseptual yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Aspek kualitas materi mendapat skor 0,833 didukung oleh temuan Sari (2019) menemukan bahwa penggunaan *Prezi* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media ini dinilai lebih interaktif dibandingkan media presentasi konvensional. Aspek bahasa memperoleh skor 0,766, dan aspek penyajian

mencapai nilai 0,916, penelitian serupa juga dilakukan oleh Astuti dan Wibowo (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* efektif dalam membantu siswa memahami materi karena mampu menggabungkan teks, gambar, dan animasi dalam satu kesatuan yang menarik. Berdasarkan keempat aspek tersebut, aspek bahasa memiliki skor relatif rendah namun tetap dalam kategori layak. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Yuliana (2020), yang menunjukkan bahwa aspek bahasa sering kali mendapat penilaian sedikit lebih rendah karena perbedaan persepsi terhadap penggunaan istilah dan kalimat. Dari keseluruhan aspek tersebut, diperoleh rata-rata nilai sebesar

0,834. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disusun telah sesuai dengan standar kelayakan pembelajaran dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Sari dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa media *Prezi* pada materi bumbu dan rempah Indonesia juga memperoleh kategori sangat layak dari hasil validasi ahli materi. Hal ini menegaskan bahwa media berbasis *Prezi* mampu mengakomodasi isi pembelajaran dengan baik, termasuk pada mata pelajaran dengan muatan vokasional seperti kuliner. Hasil validasi masing-masing aspek tersebut juga ditampilkan dalam bentuk diagram pada gambar yang tersedia.



Gambar 2. Gambar Diagram Validasi Materi

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dalam penelitian ini melibatkan tiga orang ahli yang berperan sebagai *expert judgment*, terdiri atas dua dosen dari Universitas Negeri Surabaya dan satu guru DKV dari SMK Negeri 3 Kediri. Proses validasi dilakukan secara bertahap, dimulai dengan penyerahan media awal kepada para validator untuk mendapatkan saran dan masukan. Setelah

peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan tersebut, media yang telah diperbaiki kembali diserahkan kepada para ahli untuk dievaluasi lebih lanjut. Pada tahap ini, masing-masing validator mengisi lembar validasi yang telah disediakan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media. Penilaian tersebut dianalisis menggunakan rumus *Aiken V*, dan hasilnya disajikan dalam bentuk Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

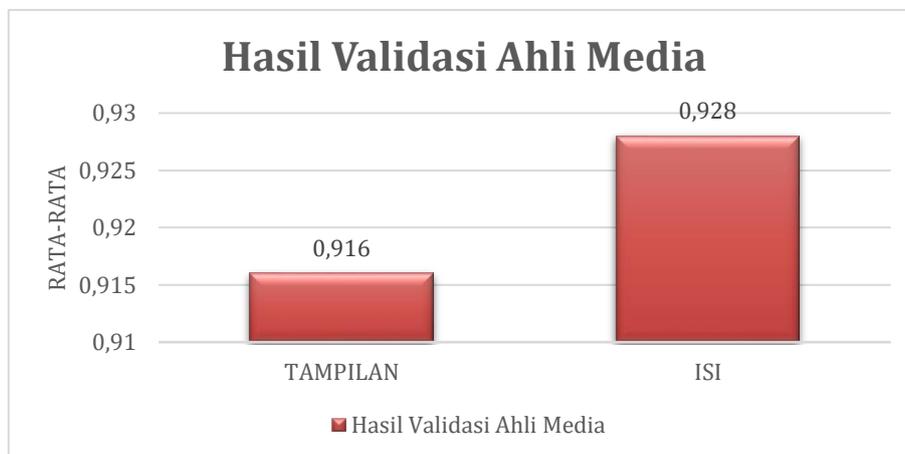
No.	ASPEK	NILAI AIKEN	KRITERIA
1	Tampilan	0,916	Sangat Layak
2	Isi	0,928	Sangat Layak
Rata-rata Aiken V Keseluruhan			0,928
Kriteria Keseluruhan			Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5 yang disajikan, hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa pada aspek tampilan memperoleh skor 0,916 dan aspek isi memperoleh skor 0,92. Dari keseluruhan aspek tersebut, diperoleh rata-rata nilai sebesar 0,928. Dengan demikian, media pembelajaran

keamanan pangan yang disajikan melalui media pembelajaran *prezi* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari sisi media. Penelitian yang dilakukan oleh Rohman, dkk. (2021) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Prezi* untuk mata pelajaran

sejarah kelas X menggunakan model pengembangan 4D menunjukkan hasil validasi dari ahli materi dan media yang tinggi. Hal ini menegaskan bahwa Prezi mampu menyajikan materi secara sistematis dengan dukungan visual

yang kuat, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil validasi masing-masing aspek tersebut juga ditampilkan dalam bentuk diagram pada gambar yang tersedia.



Gambar 3. Gambar Diagram Validasi Media

3. Revisi

Saran yang diberikan oleh para validator dalam proses validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi, terdapat sejumlah masukan dari ahli media yang perlu diperbaiki. Rincian revisi media tersebut disajikan dalam gambar berikut:



Penambahan petunjuk penggunaan di kiri atas dan perubahan letak poin tujuan di bagian kanan atas



Perubahan kalimat pengertian bahaya biologis serta perubahan contoh bakteri



Penambahan contoh bahaya fisik serta tambahan penjelasan



Perubahan contoh zat kimia alami untuk memudahkan pembaca



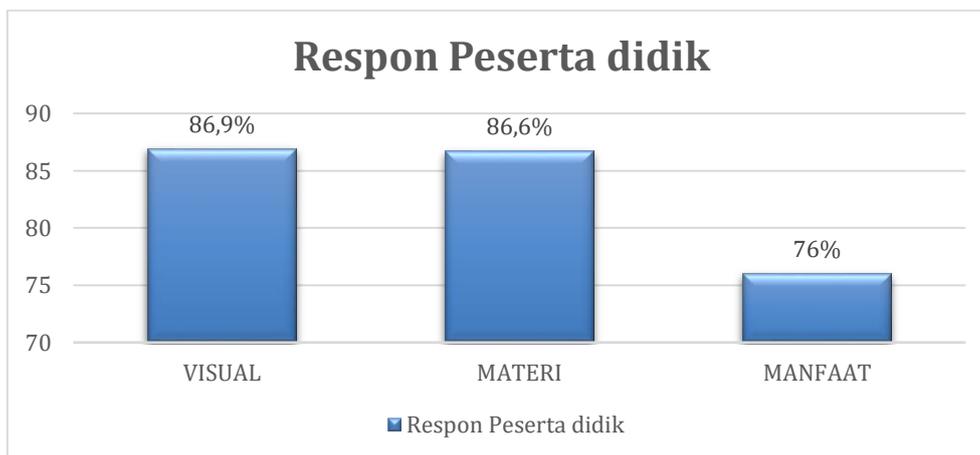
Perubahan pada penutup

Gambar 4. Hasil Media Sesudah Revisi

4. Respon Siswa

Uji coba dilaksanakan sebagai langkah untuk memperoleh informasi mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat diterima, dipahami,

dan digunakan secara efektif oleh peserta didik. Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 36 siswa dari kelas X Kuliner 2 di SMK Negeri 3 Kediri. Melalui angket yang dibagikan, diperoleh data mengenai tanggapan siswa terhadap berbagai aspek dalam media pembelajaran.



Gambar 5. Gambar Diagram Respon Peserta Didik

Uji coba terbatas dilakukan kepada 36 peserta didik kelas X Kuliner 2. Penilaian melalui angket respon mencakup tiga aspek, yaitu visual, isi materi, dan manfaat. Hasil respon menunjukkan rata-rata sebesar 83,2%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa tampilan media menarik, teks mudah dibaca, gambar sesuai materi, serta penyajian yang tidak membosankan. Siswa juga merasa terbantu dalam memahami konsep sanitasi, kontaminasi silang, dan foodborne illness melalui visualisasi dalam Prezi. Temuan ini sejalan dengan Paivio (2019) yang menjelaskan bahwa otak manusia lebih mudah merespons gambar dan animasi daripada teks biasa. Selain itu, sesuai dengan hasil penelitian Raihanul Muhsan (2022), media Prezi dinilai sangat layak dan memperoleh respon baik dari siswa karena mampu meningkatkan daya tarik

pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi yang kompleks. Penggunaan media Prezi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Trilling & Fadel, 2009).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Prezi pada materi *Keamanan Pangan* untuk siswa kelas X di SMK Negeri 3 Kediri dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran. Media dapat diakses melalui link berikut <https://prezi.com/view/Oy7IH6CBM1Egkia5pDj/k/> Media pembelajaran *Prezi* dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli

materi (0,834), dan dari ahli media dinyatakan sangat layak digunakan (0,928). Dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Prezi pada materi keamanan pangan dinyatakan sangat baik digunakan (83,2%). Hal ini menunjukkan bahwa media Prezi yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami konsep-konsep dalam keamanan pangan secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran di SMK, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat ilmiah dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah SMK Negeri 3 Kediri, yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para validator, baik dari dosen Universitas Negeri Surabaya maupun guru SMK Negeri 3 Kediri, yang telah memberikan masukan berharga dalam proses validasi media dan materi, serta kepada seluruh peserta didik kelas X Kuliner 2 yang telah berpartisipasi dalam uji coba media pembelajaran.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, N. D., & Wibowo, E. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Prezi untuk meningkatkan minat belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 45–52.
- Desky, H. (2023). Penguatan pendidikan vokasi di era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vokasional*, 5(1), 12–18.
- Laila, A. (2022). Validasi isi materi pembelajaran: Kajian teori dan praktik. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(1), 67–74.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Muhsan, R. (2022). Pengaruh media Prezi terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 14–21.
- Paivio, A. (2019). *Imagery and verbal processes*. New York: Psychology Press.
- Pratiwi, M. R. (2024). Efektivitas media Prezi terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(1), 23–30.
- Rohman, M., Wibowo, B. H., & Andriani, T. (2021). Pengembangan media Prezi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 89–98.
- Ruhlman, M. (2018). *Grocery: The buying and selling of food in America*. New York: Abrams Press.
- Saifuddin, A. Z. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, N. P. (2019). Pengembangan media presentasi interaktif berbasis Prezi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(1), 18–27.
- Sari, W., Rahayu, E., & Dewi, L. P. (2020). Pengembangan media Prezi dalam pembelajaran bumbu dan rempah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kuliner*, 3(1), 55–62.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Yarsih, N. (2021). Transformasi pendidikan di era digital: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 11(2), 32–39.
- Yuliana, R. (2020). Evaluasi bahasa dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(2), 72–80.