

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA SUB KOMPETENSI Pengeritingan DESAIN

Alviana Catur Pratiwi, [Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes]

S1 Pendidikan Tata Rias , Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-Mail: alvianapratiwi16050634016@mhs.unesa.ac.id, [dewilutfiati@unesa.ac.id]

Abstrak

Media pembelajaran berbasis prezi pada materi pengeritingan desain diharapkan dapat memberikan inovasi pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar yang lebih inovatif dan kreatif. Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan prosedur perancangan media pembelajaran berbasis prezi dalam materi pengeritingan desain. (2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis prezi dalam materi pengeritingan desain. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan metode pengumpulan data menggunakan angket penilaian media melalui *google form* dari 35 observer. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan hasil persentase sebesar 85 %. Daya tarik media dapat dikatakan sangat menarik dengan hasil persentase sebesar 82,14%. Kesesuaian media dinyatakan sangat sesuai dengan hasil persentase sebesar 83,57%. Kualitas media dinyatakan kualitas baik memperoleh hasil persentase sebesar 80,71%. Kreatifitas media dinyatakan sangat kreatif dengan hasil persentase sebesar 84,28%. Berdasarkan hasil tersebut, maka penelitian ini menghasilkan media berbasis prezi yang layak dan telah disesuaikan dengan mata pelajaran pengeritingan desain.

Kata Kunci : *Pengembangan media, prezi, pengeritingan desain.*

1. Pendahuluan

Pendidikan ialah sebuah kebutuhan pokok untuk manusia, sebab pendidikan ialah pondasi dalam mengembangkan serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan dikatakan sebagai perantara dan menjalankan tiga fungsi yaitu, mempersiapkan generasi muda dimasa mendatang, menyalurkan pengetahuan, dan menyalurkan nilai-nilai keutuhan dan kesatuan masyarakat [4]. Suatu proses pembelajaran juga mempengaruhi tercapainya keberhasilan tujuan pendidikan tersebut.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang melibatkan seseorang dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar

untuk saling tukar informasi dalam upaya memperoleh nilai-nilai positif, pengetahuan, dan ketrampilan [10]. Berdasarkan konteks pendidikan, guru memberi pelajaran ke siswa agar bisa belajar serta memahami kandungan materi sampai memperoleh sesuatu objektif yang ditetapkan (aspek kognitif), ketrampilan (aspek psikomotor), dan bisa berpengaruh pada perubahan sikap (aspek afektif). Peningkatan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, pada keadaan tersebut guru mempunyai peran penting selaku motivasi belajar siswa. Guru selaku seseorang yang mengajar lebih menitikberatkan terhadap tugas untuk membuat sebuah rencana serta menjalankan pengajaran. Salah satu tugas guru adalah mendorong siswa, memotivasi

dan menciptakan suasana pembelajaran guna selalu belajar secara baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang baik akan mempunyai dampak positif untuk perolehan prestasi belajar yang terbaik.

Pengeritingan desain ialah salah satu kompetensi yang wajib ditempuh di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Program Keahlian Tata Kecantikan [6]. Pengeritingan rambut desain adalah tindakan mengubah bentuk rambut dari lurus menjadi ikal dengan menerapkan berbagai teknik penggulungan untuk memperoleh hasil variasi ikal berdasarkan desain ikal yang dikehendaki. Macam-macam pengeritingan desain diantaranya yakni, (1) *mesh-a-mesh perming* (pengeritingan selang-seling), (2) *vertical perming* (pengeritingan vertikal), (3) *zig-zag perming* (pengeritingan zig-zag), (4) *double perming* (pengeritingan berganda), (5) *brick perming* (pengeritingan batu-bata), (6) *stick perming* (pengeritingan batang) [11]. Indikator materi pengeritingan desain antara lain, menjelaskan teknik-teknik pengeritingan rambut desain, mengidentifikasi alat dan bahan, dan menjelaskan langkah-langkah pengeritingan desain.

Proses melakukan pengeritingan desain dibutuhkan suatu ketrampilan khusus supaya mendapatkan hasil yang optimal. Permasalahan yang ditemui di lapang adalah kebanyakan peserta didik yang kurang terampil untuk melakukan praktikum, khususnya pengeritingan desain. Berdasarkan hal tersebut diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa memberikan sebuah bantuan pemahaman kepada peserta didik untuk proses pembelajaran.

Media prezi bisa dimanfaatkan selaku pendukung pada proses pembelajaran pengeritingan desain yang membutuhkan teori serta video tutorial maupun gambar lainnya untuk dapat memahami. Hal tersebut berdasarkan atas Sudjana dan Rivai mengemukakan jika media terbaik ialah media yang memikat perhatian siswa yang kemudian bisa meningkatkan motivasi

belajar [13]. Manfaat yang diharapkan peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar siswa menjadikan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, juga sebagai pandangan seorang pendidik untuk memanfaatkan teknologi masa kini dengan menggunakan *software* prezi.

Bersumber pada latar belakang, peneliti menyusun penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Sub Kompetensi Pengeritingan Desain.”** Tujuan penelitian ini ialah: (1) Mendeskripsikan prosedur perancangan media pembelajaran berbasis prezi dalam materi pengeritingan desain. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis prezi dalam materi pengeritingan desain.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

Media ialah penghubung ataupun pengantar pesan oleh pemberi untuk penerima. *Association of Education and Communication Technology* (AECT), mengemukakan jika media adalah segala wujud serta saluran yang dimanfaatkan seseorang guna menyampaikan pesan atau informasi. Inovasi media ialah satu diantara alternatif untuk membagikan suatu motivasi dan dorongan positif untuk pembelajaran yang kemudian diharapkan kualitas pembelajaran tersebut bisa meningkat [9].

Prezi adalah suatu media presentasi dengan menggunakan *fitur zoom in* serta *zoom out* sesuai keinginan [2]. Prezi mempunyai kanvas yang bisa didesain berdasarkan dengan kehendak maupun memakai *template* yang telah ada. Kanvas pada prezi dapat memuat banyak *slide*. Prezi dibuat dengan cara *online* akan tetapi bisa di unduh agar bisa tersajikan dengan *offline*. *Slide* pada prezi tidak mempunyai skala perbesaran serta ukuran sehingga pemakai bisa menempatkan *slide* berdasarkan posisi yang diinginkan. Prezi menjadi unggul sebab program tersebut memakai *Zooming User Interface* (ZUI),

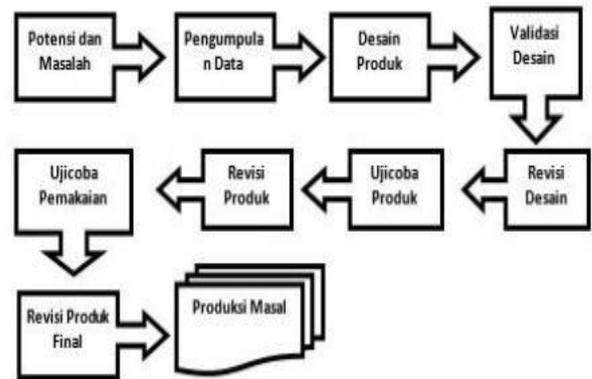
yang memberi kesempatan pemakai prezi agar menjadikan lebih besar serta menjadikan lebih kecil tampilan media presentasi [12].

Prezi dipakai sebagai alat guna menciptakan presentasi pada wujud *linier* ataupun *non-linier*. Media *software* prezi cocok digunakan untuk menjelaskan serta mempermudah guru untuk menyampaikan materi agar siswa dapat mudah memahami. Prezi dapat menyajikan presentasi melalui format berlainan dengan tampilan pada kebanyakannya. *Software* prezi video, teks, gambar serta media presentasi yang lain diletakkan di atas kanvas presentasi, serta bisa digolongkan pada bingkai-bingkai yang sudah tersedia, yang merupakan keuntungan dari penggunaan media tersebut.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dimanfaatkan ialah penelitian dan pengembangan ataupun *Research and Development* (R & D). Bersumber dari Sugiyono yaitu suatu metode penelitian yang dipakai guna melakukan pengembangan ataupun melakukan validasi terhadap seluruh produk yang dipakai pada pembelajaran serta pendidikan [14]. Selanjutnya Sugiyono mengemukakan jika penelitian R & D mempunyai sifat *longitudinal*, sehingga penelitian dilaksanakan dengan cara bertahap serta tiap tahapan bisa jadi menggunakan metode yang berlainan.

Prosedur pada penelitian pengembangan R & D ada 10 tahapan, akan tetapi peneliti hanya melaksanakan tahapan pengembangan dikarenakan terdapat keterbatasan. Langkah metode tersebut hanya dilaksanakan hingga tahapan ke lima yakni: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain produk.



3.1 Gambar Penggunaan Metode R&D

Prosedur penelitian ini mencakup atas 5 tahap yakni : (1) Melaksanakan pencarian literature terkait media pembelajaran yang menarik, terkini serta inovatif yang bisa diaplikasikan dalam materi pengeritingan desain. (2) Mengumpulkan artikel dan buku terkait media pembelajaran berbasis prezi sebagai bahan guna membuat produk media. (3) Membuat desain media dengan aplikasi prezi secara online. (4) Validasi media pembelajaran guna mengetahui kelayakan media. Peneliti melakukan penilaian produk ke lima validator dari Dosen PKK UNESA serta Guru SMK (5) Hasil validasi akan diketahui kelemahannya yang selanjutnya dilaksanakan revisi guna membenahi atas kekurangan media.

Penelitian dilakukan pada tanggal 28 Mei 2020 hingga 7 Juni 2020. Objek pada penelitian ini yakni media pembelajaran berbasis prezi pengeritingan desain. Subjek uji coba oleh 5 validator. Metode pengumpulan data yang dipakai guna melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis prezi menggunakan angket melalui *google form* dengan melibatkan 35 observer.

Instrument yang dipakai pada penelitian ini berbentuk lembar observasi online yang memuat penilaian media pembelajaran prezi. Yang tersebut di bawah ini merupakan kriteria *akseptabilitas* pada angket ini : (1) Daya tarik media pembelajaran berbasis prezi pengeritingan

desain. (2) Kesesuaian isi media dengan materi yang diterapkan. (3) Kualitas media. (4) Kreatifitas media. (5) Kelayakan media prezi pada materi pengeritingan desain. Lembar pertanyaan berisi terkait hal-hal yang hendak dilakukan pengamatan, dengan memakai panduan observasi pada bentuk skala. Kriteria skala penilaian ditujukan pada tabel 1.

Kriteria	Skor Nilai
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Tidak baik	1

Tabel 3.1 Skala Penilaian

Analisis data penelitian ini ialah menggunakan metode statistika berbentuk persentase. Metode itu digunakan agar memperoleh kesimpulan jawaban dengan cara angket kuisisioner dari *google form* yang sudah dilakukan pengisian oleh responden. Rumus yang dipakai peneliti guna melakukan perhitungan persentase jawaban responden sebagai berikut :

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

$$P = \frac{4 \times \text{jawaban} + 3 \times \text{jawaban} + 2 \times \text{jawaban} + 1 \times \text{jawaban}}{\text{jumlah responden} \times \text{skala penilaian tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase respon

F = jumlah jawaban

N = jumlah responden

Kriteria penilaian media yang telah dilakukan pengisian responden tersaji pada tabel 2 seperti berikut:

No	Presentase (%)	Kriteria
1	81,26 – 100	Sangat baik (tanpa revisi)

2	62,51 – 81,25	Baik (perlu revisi kecil)
3	43,76 – 62,50	Tidak baik (perlu revisi besar)
4	25,00 – 43,75	Sangat tidak baik (tidak boleh digunakan)

Tabel 3.2 Kriteria Rentan Presentase

Berdasarkan pada tabel 2, media pembelajaran berbasis prezi pengeritingan desain dapat dinyatakan layak apabila kriteria penilaian *akseptabilitas* mendapatknt presentase $\geq 62,51 \%$.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Mendeskripsikan procedure pengembangan media pembelajaran berbasis prezi dalam materi pengeritingan desain.

4.1.1 Potensi dan Masalah

Proses pembelajaran pengeritingan desain yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih memiliki sifat *teacher centered* ataupun pembelajaran yang masih berpusat terhadap guru, sehingga mengakibatkan kondisi kelas yang kurang kondusif dikarenakan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Pengeritingan desain mempunyai tujuan guna menghasilkan beragam variasi ikal berdasarkan atas desain ikal yang dikehendaki.

Inovasi media ialah satu diantara alternatif yang bisa membagikan suatu motivasi dan stimulasi yang baik untuk pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran [9]. Media pembelajaran berbasis prezi bisa diinovasi menjadi media pembelajaran yang menarik, kreatif serta inovatif. Pembelajaran memakai media tersebut dapat menambahkan fokus belajar, semangat serta motivasi siswa. Media

prezi bisa dimanfaatkan sebagai pendukung untuk proses pembelajaran pengeritingan. Media yang baik ialah media yang memikat perhatian siswa yang kemudian bisa membangkitkan motivasi belajar [13].

4.1.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan melalui cara mengumpulkan artikel serta jurnal terkait media prezi yang dijadikan bahan sebagai inovasi media membuat produk media pembelajaran. Proses pembuatan media pembelajaran peneliti menggunakan acuan buku dan jurnal pengeritingan desain untuk teori, gambar, serta video proses kerja. Media pembelajaran tersebut berisi materi pengeritingan desain berawal dari menerangkan pengertian, tujuan, alat, bahan, kosmetika, proses kimia, dan prosedur kerja pengeritingan desain.

4.1.3 Desain Produk

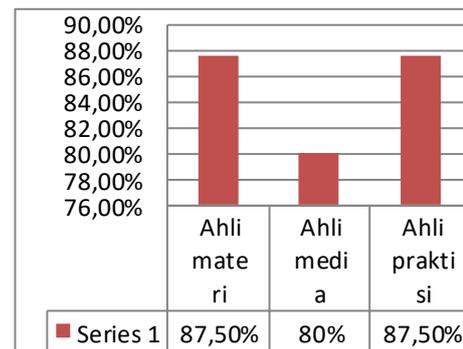
Berikutnya membuat desain media prezi pengeritingan desain secara online. Desain dibuat dengan *template* yang menarik, mampu mengemas materi pengeritingan desain dengan baik. *Fitur zoom in* serta *zoom out* di kanvas disesuaikan dengan *template* yang sudah tersedia kemudian di *download* disajikan secara *offline* dan dikemas dalam bentuk video yang diberi suara background.



4.1 Gambar Media Prezi Pengeritingan Desain

4.1.4 Validasi Desain

Media pembelajaran perlu dilakukan validasi kepada ahli validator guna mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan pembagian terhadap responden. Ahli validator tersebut diantaranya 3 dosen PKK UNESA dan 2 guru SMK sebagai ahli materi, ahli media serta ahli praktisi. Hasil validasi yang sudah dilaksanakan ditunjukkan pada diagram I.



4.1 Diagram Hasil Validasi

Berdasarkan diagram I dijelaskan bahwa penilaian media pembelajaran berbasis prezi pada sub kompetensi pengeritingan desain memperoleh hasil sangat baik dari validator. Aspek penilaian tersebut meliputi daya tarik, kesesuaian, kualitas, kreatifitas, dan kelayakan media pembelajaran. Penilaian ahli materi memperoleh 87,50% dan dikategorikan sangat baik tanpa revisi, ahli media 80%, dan ahli praktisi 87,50%.

4.1.5 Revisi Desain Produk

Revisi desain produk merupakan tahapan terakhir penelitian ini. Peneliti melakukan perbaikan ataupun melakukan revisi media pembelajaran berbasis prezi sesuai saran dan masukan validator melalui angket penilaian *google form*. Saran dan masukan yang perlu diperbaiki antara lain yaitu, memasukkan identitas yang membuat media dan pembaca yang mendapatkan

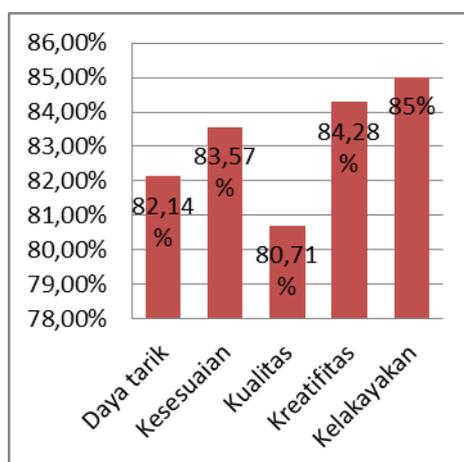
materi pengeritingan desain dan memilih gambar teknik pengeritingan desain yang berwarna. Berikut media prezi pengeritingan desain yang sudah direvisi:



4.2 Gambar Media Prezi Pengeritingan Desain Setelah Direvisi.

4.2 Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis prezi pada sub kompetensi pengeritingan desain.

Kelayakan media pembelajaran berbasis prezi disajikan dalam bentuk rata-rata (mean) dengan lima kriteria penilaian, yaitu: (1) Daya tarik media pembelajaran berbasis prezi pengeritingan desain. (2) Kesesuaian isi media dengan materi yang diterapkan. (3) Kualitas media. (4) Kreatifitas media. (5) Kelayakan media prezi pada materi pengeritingan desain.



4.2 Diagram Penilaian Akseptabilitas

Berdasarkan diagram 2 dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis prezi pada sub kompetensi pengeritingan desain memperoleh nilai $\geq 62,51\%$ dengan kategori baik secara keseluruhan. Hasil penilaian *akseptabilitas* tersebut diantaranya daya tarik, kesesuaian, kualitas, kreatifitas, dan kelayakan media pembelajaran. Penilaian daya tarik media pembelajaran memperoleh hasil 82,14% dengan kategori sangat baik. Penilaian kesesuaian media mendapatkan hasil 83,57% melalui kategori sangat baik. Penilaian kualitas media memperoleh hasil 80,71% melalui kategori baik. Penilaian kreatifitas media mendapatkan hasil 84,28% melalui kategori sangat baik. Penilaian kelayakan media pembelajaran prezi pada mata pelajaran pengeritingan desain memperoleh hasil 85% melalui kategori sangat baik.

Melalui hasil penilaian *akseptabilitas* kategori kualitas media pembelajaran berbasis prezi pada sub kompetensi pengeritingan desain memperoleh penilaian paling rendah. Menurut masukan dari responden kualitas cukup baik untuk diberikan kepada siswa saat pembelajaran. Media ini pula dapat dilaksanakan dengan cara langsung ataupun tidak langsung (*daring*).

Hasil penilaian *akseptabilitas* kategori daya tarik, kesesuaian, dan kreatifitas memperoleh hasil lebih tinggi dari kualitas dan lebih rendah dari kelayakan. Berdasarkan masukan dari responden media ini menarik, kreatif dan sesuai dengan materi pengeritingan desain. Prezi dapat menjadikan suasana pembelajaran yang baik dengan menampilkan media masa kini.

Melalui penilaian *akseptabilitas* kelayakan media mendapatkan hasil penilaian yang paling tinggi. Menurut masukan dari responden, media tersebut dikatakan layak sebab melalui terdapatnya media prezi bisa memberi bantuan siswa memahami materi

mengenai pengeritingan desain dan juga bisa digunakan sebagai kelas *daring* dalam situasi yang tidak bisa bertatap muka secara langsung. Media ini menampilkan teori pengeritingan desain beserta langkah kerja, sehingga siswa mampu belajar mandiri dan melatih ketrampilan khususnya pengeritingan desain. Hal tersebut ditunjang atas penelitian Nuraisya menjelaskan jika media pembelajaran video dan prezi layak digunakan dalam materi yang membutuhkan praktek atau pengetahuan *procedural* [8]. Selain itu penelitian Feladina memperlihatkan jika media pembelajaran berbasis prezi sangat layak dipakai melalui presentase kelayakan 96,1%.

Berdasarkan hasil penilaian *akseptabilitas* itu bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis prezi pada sub kompetensi pengeritingan desain layak digunakan dalam pembelajaran SMK Tata Kecantikan Kelas XII.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan bisa diambil kesimpulan:

1. Prosedur pengembangan media prezi pada materi pengeritingan desain berawal dari menelusuri literatur media pembelajaran masa kini, mengumpulkan artikel, jurnal serta buku terkait media prezi yang dijadikan bahan untuk membuat produk media pembelajaran prezi, membuat desain media prezi, validasi media pembelajaran prezi, revisi produk serta melakukan penilaian kelayakan media prezi kepada 35 responden.
2. Media pembelajaran berbasis prezi bisa dimanfaatkan sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran materi pengeritingan desain yang

memperoleh hasil sangat baik dari 35 responden dengan daya tarik 82,14% berkategori sangat baik, kesesuaian media 83,57% berkategori sangat baik, kualitas media 80,71% berkategori baik, kreatifitas media 84,28% berkategori sangat baik, dan kelayakan media 85% pembelajaran berkategori sangat baik.

Saran

Berikut saran dan masukan yang diberikan responden guna dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis prezi, antara lain sebagai berikut:

1. Langkah kerja lebih baik ditulis sistematis kebawah atau dibuat kolom-kolom.
2. Media ini sangat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pengeritingan desain, namun pada tampilan *slide* bisa divariasikan lagi dan lebih bagus jika ada suara penjelasan tidak hanya suara *background*, supaya pada saat pembelajaran berlangsung siswa yang duduk dibelakang dapat mendengarkan meskipun tidak melihat dengan jelas.
3. Jarak dari satu *slide* ke *slide* selanjutnya terlalu cepat.
4. Contoh-contoh gambar teknik pengeritingan desain dicari yang berwarna supaya lebih menarik.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat serta rahmatNya yang kemudian penulis bisa menyelesaikan artikel ilmiah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Sub Kompetensi Pengeritingan Desain". Penyusunan penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang sudah memberi masukan terhadap peneliti. Dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih pula pada: (1) Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes., sebagai Rektor Universitas Negeri Surabaya; (2) Dr. Maspiyah, M.Kes., sebagai Dekan Fakultas

Teknik Universitas Negeri Surabaya; (3) Dr. Sri Andayani, M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga; (4) Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm. sebagai Ketua Program Studi Tata Rias; (5) Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes sebagai Dosen Pembimbing; (6) Kedua orangtua yang sudah memberikan dukungan moril dan materil; (7) Seluruh pihak yang ikut serta memberikan bantuan menuntaskan

untuk pelaksanaan serta pembuatan penyusunan artikel ini.

Disadari jika isi ataupun kandungan artikel ini masih terdapat kekurangan, untuk seluruh pihak yang mau mengemukakan kritik serta saran untuk kesempurnaan artikel ini akan diterima secara senang hati serta ucapan terima kasih. Semoga artikel ini bisa mempunyai manfaat serta bisa menjadi langkah awal untuk melaksanakan penelitian ilmiah ataupun skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amilyah. 2017 *Perbandingan Hasil Pengeritingan Desain dengan Teknik Zig-Zag Menggunakan Alat Keriting Spiral Sosis dan Magic Roller*. E- Journal UNESA. Vol 06 (3). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- [2] Brock, Sabra, & Cornelia Brodahl. 2013. *A Tale of Two Cultures: Cross Cultural Comparison in Learning the Prezi Presentation Software Tool in the US and Norway*. *Journal of Information Teachnology Education: Research*. Volume 12.
- [3] Dicky Triyono. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Trainer dan JOB Sheet Smart Building Berbasis Smart Relay Zelio pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. E-Journal UNESA. Vol 09 (2). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- [4] Fatoni, A. 2020. *Wawasan pendidikan (pendidikan dan pendidik)*. MIDA: UNISDA. Vol 3 (1).
- [5] Firdaus, Thoha & Muchlas. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Arus dan Tegangan Listrik Bolak-balik untuk SMA/MA Kelas XII Menggunakan Program SPREADSHEET*. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. Vol 2 (2):198-203.
- [6] Kemendikbud. 2018. *Spektrum Keahlian SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)*. Jakarta: Perdirjen Didasmen.
- [7] Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- [8] Nuraisya. 2019. *Kelayakan Media Pembelajaran Video dan Prezi pada Sub Kompetensi Pewarnaan Artistik Kelas XII Tata Kecantikan Rambut*. E- Journal UNESA. Vol 08 (1). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- [9] Robith, Mustika, Misbah. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Zoomable Presentation Berbantuan Software Prezi pada Pokok Bahasa Listrik Dinamis.”* *Jurnal Berskala Ilmiah Pendidikan Fisika*. 5(2):229-240.
- [10] Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [11] Rostamailis, dkk. 2008. *Tata Kecantikan Rambut Jilid III*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- [12] Rusyfan, Zurrahma. 2016. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Berskala Ilmiah Pendidikan Fisika. 5(2):229-240.
- [13] Sudjana, Nana & Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [14] Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [15] UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.