

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN Pengeritingan Rambut Desain Kelas IX SMK PARIWISATA IMELDA MEDAN

Rezqi Fitriah Qolbi Br.Ginting<sup>1</sup>, Rasita Purba<sup>2</sup>  
Email : [rezqifitriah2017@gmail.com](mailto:rezqifitriah2017@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian yang telah dilaksanakan ini bertujuan untuk : 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran pengeritingan rambut desain kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran pengeritingan rambut desain kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* (R&D) yang mengacu pada penelitian ADDIE dengan melalui beberapa tahap yakni : 1) Analisis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Pada tahap *development* (pengembangan), media *prezi* divalidasi kelayakannya kepada 2 ahli materi dan 2 ahli media selanjutnya melakukan uji coba kelompok kecil 5 siswa, uji coba kelompok sedang 10 siswa, uji coba kelompok besar 30 siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa : 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran pengeritingan rambut desain menghasilkan pertimbangan dari ahli materi bahwa secara keseluruhan (85%) kriteria “baik” dari ahli media bahwa secara keseluruhan media (93%) kriteria “sangat baik” ; 2) Kelayakan media *prezi* pada mata pelajaran pengeritingan rambut desain dinilai berdasarkan pada hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor (89%) kriteria “baik” ,uji coba kelompok sedang memperoleh skor (94%) kriteria “sangat baik”, uji coba kelompok besar memperoleh skor (95%) kriteria “sangat baik”. Dengan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran pengeritingan rambut desain materi pengeritingan rambut teknik batang/*stick* layak dan bisa dipertimbangkan oleh guru dan siswa dalam membantu proses belajar mengajar.

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Pengeritingan Rambut Teknik Stick.*

## ABSTRACT

*The research that has been carried out is aims at : 1) To development prezi based learning media in the subject of hair curling design for class XI at SMK Pariwisata Imelda Medan. 2) Knowing the feasibility of Prezi based learning media in the subject of hair curling design class XI at SMK Pariwisata Imelda Medan. The type of research used is the research and development (R&D) method which refers to ADDIE research by going through several stages : 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. At the development stage, the prezi media was validated for it feasibility to 2 material experts and 2 media experts then conducted a small group trial of 5 students, a medium group trial of 10 students, a big group trial of 30 students in class XI at SMK Pariwisata Imelda Medan. The results of the development research show that: 1) The development of Prezi based learning media in the subject of hair curling design resulted in the consideration of material experts that overall (85%) criteria were "good" from media experts that overall media (93%) criteria were "very good" ; 2) The feasibility of Prezi media on the subject of hair curling design is assessed based on the results of the small group trial obtained a score (89%) with the "good" criteria, the medium group trial obtained a score (94%) with the "very good" criteria, the large group trial obtained a score (95%) of the "very good" criteria. Based on these results, the Prezi based learning media in the subject of design hair curling was declared "appropriate" to be used as a learning medium for class XI students of SMK Pariwisata Imelda*

Medan. This show that prezi based learning media on hair curling design matter of hair stick technique is feasible and can be considered by teachers and students in helping the teaching process.

**Keywords:** Learning Media, Hair Curling Stick Technique.

## PENDAHULUAN

Munculnya kasus *Corona Disease* (Covid-19) membuat satuan pendidikan yang berada didaerah zona kuning, orange, dan merah dilarang untuk melakukan pembelajaran tatap muka dan melaksanakan pembelajaran dari rumah (daring). Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan pelaksanaan pembelajaran daring (Mulyana,2020).

Pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan perangkat pendukung seperti komputer, smartphone atau alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja terhubung dengan koneksi internet.

Dalam hal ini media sangat penting untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Kemampuan memahami pembelajaran akan tercapai dengan baik jika media yang digunakan dalam nteraksi pembelajaran memberikan kesan yang memikat bagi siswa (Sukiman,2017).

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menggunakan kurikulum 2013. SMK Pariwisata Imelda Medan memiliki Visi dan Misi terwujudnya sekolah menengah kejuruan sebagai pusat pendidikan kejuruan yang profesional, mandiri, dan berprestasi dalam segala bidang. Sehingga mampu bersaing dalam era globalisasi dan menciptakan generasi yang unggul dapat bersaing di dunia industri pariwisata. SMK Pariwisata Imeda Medan memiliki program kejuruan Tata Boga, Tata Busana, Tata Rias dan Perhotelan.

Dalam program kejuruan tata kecantikan memiliki bidang studi pengeritingan rambut desain yang dalam hal ini siswa harus memahami alat, bahan, kosmetik,

serta proses kerja pengeritingan rambut desain teknik batang/*stick*.

Pada kompetensi pengeritingan rambut desain memiliki tujuh jenis teknik diantaranya ialah : Teknik selang-seling, Teknik vertikal, Teknik zig-zag, Teknik berganda, Teknik batu-bata, Teknik batang (*stik perming*) dan Teknik dekat tengkuk.

Peneliti memfokuskan masalah pada pengeritingan rambut desain teknik batang/*stick*. Pengeritingan rambut desain teknik batang/*stick* merupakan teknik penggulungan rambut menggunakan bantuan batang-batang plastik pipih dengan tujuan membentuk volume rambut yang mengembang disekeliling garis desain dan membentuk pola guntingan geometris pada rambut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Desember 2021 didapat bahwa pada materi pembelajaran pengeritingan rambut desain siswa masih kesulitan dalam melakukan pratik kerja pengeritingan rambut teknik batang/*stick*. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik penggulungan rambut dan menentukan peletakan batang/*stick* yang dipakai saat proses pengeritingan. Hal ini menyebabkan siswa mendapatkan nilai dibawah rata-rata (KKM). Kemudian diketahui bahwa penerapan media pembelajaran hanya menggunakan media berupa *power point*, *text book* dan belum menggunakan media lainnya. Pada penggunaan media pembelajaran *power point* dan *text book* memang mempermudah pengkondisian kelas, namun media ini kurang sesuai dipakai untuk materi pengeritingan rambut desain hal ini membuat fokus siswa cenderung mudah teralihkan.

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *prezi* yang mana media tersebut dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pengeritingan rambut desain dengan lebih jelas yang dilengkapi dengan gambar, video yang dapat menambah pemahaman dan mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dan media tersebut dapat dilihat berulang-ulang oleh siswa baik secara *online* maupun *offline*. *Prezi* merupakan perangkat lunak (*software*) untuk presentase sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide diatas kanvas virtual. (Wandari,2018).

*Prezi* menjadi unggul karena mempunyai program *Zooming User Interface (ZIU)* yang memungkinkan pengguna *prezi* dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi. Dalam penelitian yang telah dilakukan Catur Alvina (2019) dengan memanfaatkan media pembelajaran *prezi* sangat efektif digunakan baik secara tatap muka maupun *daring*, media *prezi* mampu mengajarkan siswa belajar mandiri dan melatih keterampilan khususnya materi yang membutuhkan praktik atau pengetahuan *procedural*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa mengenai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Pengeritingan Rambut Desain Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan**”.

## TINJUAN PUSTAKA

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan

peserta didik maka dari itu proses belajar mengajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman,2018).

### 2. Prezi

*Prezi* ini merupakan perangkat lunak presentasi berbasis *cloud* dan alat untuk menyajikan ide-ide dikanvas virtual menjadi lebih menarik. Menurut Rosadi (2014) menyatakan bahwa aplikasi *prezi* merupakan salah satu aplikasi pembuat slide presentasi yang dapat diakses secara *online* dan *offline*. *Zooming User Interface (ZIU)* merupakan salah satu keunggulan dari aplikasi *prezi* yang dapat digunakan untuk memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang cukup dinamis dan variatif. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

### 3. Pengeritingan Rambut

Menurut ilmu pengetahuan pengeritingan adalah proses pematahan ikatan silang dengan memberikan obat keriting dan penyambungan kembali ikatan silang dengan memberikan netralisir.

Menurut Susilowati & Ermavianti (2020) pengeritingan rambut desain adalah proses perubahan stuktur rambut dari yang lurus menjadi keriting sesuai dengan desain penataan yang telah ditentukan secara permanen.

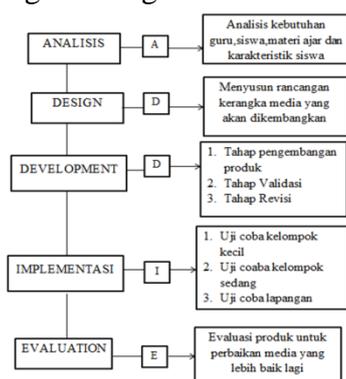
Menurut Mayrawati (2016) pengeritingan batang/*stick* atau sering disebut pengeritingan sumpit merupakan pengeritingan desain yang dikerjakan dengan menggunakan *rotto* dan bantuan dua batang sumpit agar pengeritingan tersusun secara rapi. Pengeritingan teknik batang ini menggunakan alat bantu dalam penggulgungannya yaitu sumpit. Adapun spesifikasi *stick* atau batang ialah berbentuk panjang, tidak tajam, bulat, pipih terbuat dari plastik. Teknik pengeritingan batang/*stick* biasanya menggunakan *rotto* nomor 13-16 mm yang berbentuk lurus dan menghasilkan volume rambut disekeliling garis desain dengan tetap mempertahankan pola guntingan

geometris pada rambut. Pembagian atau parting pada pengeritingan desain teknik batang/*stick* dibuat menjadi 5 bagian, 2 bagian depan dan 3 bagian belakang garis-garis pembagian rambut dibuat vertikal dan hasil pembagian simetris. Lamanya waktu pengerjaan pengeritingan teknik batang/*stick* memakan waktu kurang lebih 30-45 menit untuk jenis rambut normal.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dimanfaatkan peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research And Development* (R&D). Sugiyono (2019) mendefinisikan bahwa penelitian R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan ini menggunakan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation), Sugiyono (2019). Pengembangan ADDIE memiliki komponen yang saling berkaitan dan terstruktur dari tahap pertama hingga tahap akhir dan tidak bisa dilakukan secara acak harus berurutan. Tahap pengembangan ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model lainnya.



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan ADDIE

Langkah-langkah dalam pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yakni (1) Melakukan analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa untuk melihat kendala dan

ketercapaian siswa terhadap materi pelajaran. (2) Membuat design menyusun kerangka media yang dibuat dalam bentuk *storyboard*. (3) Melakukan pengembangan terhadap media yang telah dibuat, kemudian melakukan validasi tahap akhir ialah revisi. (4) Melakukan uji kelayakan produk yang telah dibuat kepada siswa. (5) Mengevaluasi kekurangan atau kelemahan terhadap media yang dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan yang beralamat Jl. Bilal No.52, Pulo Brayan Darat 1, Kecamatan. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022 pada siswa kelas XI. Waktu penelitian bulan Desember sampai dengan Juli.

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini ialah wawancara dan angket. Tujuan dari wawancara untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan angket untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi* yang diberikan kepada validator ahli meteri, ahli media dan uji coba kelayakan media kepada siswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian kesimpulan. Menurut (Sugiono, 2019) kriteria penilaian secara deskriptif dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100$$

Keterangan :

X = Persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal seluruh item

Penilaian	
Jawaban	Nilai
Sangat baik atau Sangat setuju	5
Baik atau Setuju	4
Cukup baik atau Kurang setuju	3
Kurang baik atau Kurang setuju	2
Sangat tidak baik atau Tidak setuju	1

Sumber : Sugiyono (2019)

Gambar 2. Kriteria penilaian secara deskriptif

No	Kriteria	Interval
1	Sangat Tidak Baik atau Tidak Setuju	0-29%
2	Kurang Baik atau Kurang Setuju	30%-49%
3	Cukup Baik atau Kurang Setuju	50%-69%
4	Baik atau Setuju	70%-89%
5	Sangat Baik atau Sangat Setuju	90%-100%

Sumber : Sugiyono (2019)

Gambar 3. Tingkat kecenderungan penilaian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap guru memperoleh skor 92% termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”. Artinya guru memerlukan media sebagai alat bantu dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis kebutuhan siswa memperoleh skor sebesar 90% mengatakan bahwa siswa sulit memahami materi pengeritingan rambut teknik batang/*stick*. Hasil analisis kebutuhan siswa memperoleh skor sebesar 91% termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”. Artinya siswa membutuhkan media tambahan dalam mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

### 2) Design

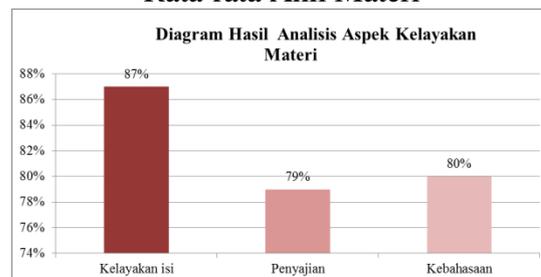
Merancang produk media pembelajaran diantaranya menyusun konsep, membuat kerangka produk, dengan menyusun halaman depan, profil, petunjuk pemakaian, kompetensi, materi pembelajaran, video, kesimpulan, kuis. Setelah itu dilakukan pengembangan produk oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media.

### 3) Development (pengembangan)

Mengenai hasil validator dinilai oleh 2 ahli materi dengan memberikan rata-rata persentase skor sebesar 85% dengan kriteria “baik”. Hal tersebut ditunjang atas penelitian Catur alvina (2019) memperoleh skor 87,50% dengan kategori sangat baik artinya materi pengeritingan rambut desain membutuhkan media pembelajaran berbasis *prezi* yang dapat menyampaikan teori serta langkah kerja pengeritingan rambut desain sehingga dapat membantu siswa saat praktik atau menambah pengetahuan *procrdural* siswa sehingga siswa mampu belajar mandiri.

No	Kategori	(%) Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Kelayakan Isi	87%	Baik
2	Aspek Penyajian	79%	Baik
3	Aspek Kebahasaan	90%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase		85%	Baik

Gambar 4. Hasil Evaluasi Persentase Rata-rata Ahli Materi

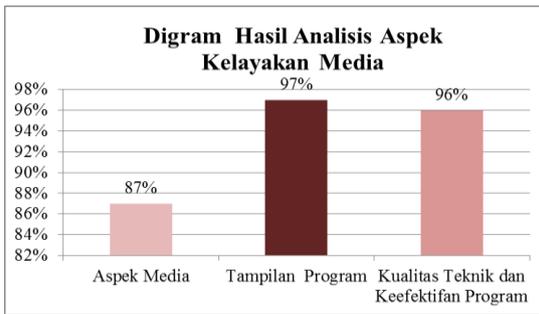


Gambar 5. Diagram Hasil Analisis Aspek Kelayakan Materi

Kemudian 2 ahli media memberikan rata-rata skor persentase sebesar 93% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini sejalan dengan penelitian Hindri noviani (2021) yang memperoleh skor sebesar 81% dengan kriteria “layak”. Artinya media tersebut dapat membantu siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi mudah tersampaikan kedalam diri peserta didik.

No	Kategori	(%) Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Media	87%	Baik
2	Aspek Tampilan Program	97%	Sangat Baik
3	Aspek Kualitas Teknik dan Keefektifan Program	96%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase		93%	Sangat Baik

Gambar 6. Hasil Evaluasi Persentase Rata-rata Ahli Media



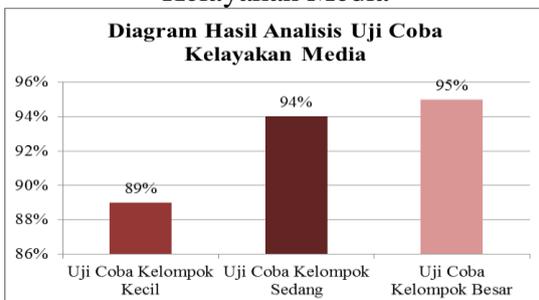
Gambar 7. Diagram Hasil Analisis Aspek Kelayakan Media

#### 4) Implementasi

Melakukan uji coba kelayakan media kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan. Hasil uji coba kelayakan media kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa memperoleh skor sebesar 89% dengan kategori “baik”. Hasil uji coba kelayakan media kelompok sedang berjumlah 15 orang siswa memperoleh skor sebesar 94% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil uji coba kelayakan media kelompok besar berjumlah 30 orang siswa memperoleh skor sebesar 95% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini sejalan dengan penelitian Ilda annisa (2020) pada tahap uji coba kelayakan media berbasis *prezi* kepada siswa memperoleh skor sebesar 86,60% artinya media yang dikembangkan layak digunakan karena sistem pengoprasian lebih mudah sehingga media *prezi* dapat membantu siswa yang selama ini terlalu monoton.

No	Kategori	(%) Rata-rata	Kriteria
1	Uji Coba Kelompok Kecil	89%	Baik
2	Uji Coba Kelompok Sedang	94%	Sangat Baik
3	Uji Coba Lapangan	95%	Sangat Baik
Rata-rata		93%	Sangat Baik

Gambar 8. Hasil Analisis Data Uji Kelayakan Media



Gambar 9. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Kelayakan Media

#### 5) Evaluasi

Tahap terakhir ialah melakukan evaluasi untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori relatif sempurna sehingga bisa digunakan dalam situasi belajar mengajar yang sesungguhnya dan dikatakan layak digunakan.

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* didasari oleh model pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan melakukan analisis masalah, kemudian mengumpulkan informasi, membuat draft pengembangan produk, validasi kepada validator, melakukan revisi media dan uji coba.

2) Penilaian kelayakan pada materi pada media pembelajaran berbasis *prezi* mata pelajaran pengeritingan rambut desain materi pengeritingan rambut teknik batang/stick secara keseluruhan memperoleh rata-rata persentase skor sebesar 85% kriteria “baik” penilaian kelayakan media memperoleh rata-rata persentase skor sebesar 93% kriteria “sangat baik”.

3) Hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *prezi* mata pelajaran pengeritingan rambut desain dengan rata-rata presentase skor keseluruhan dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba lapangan sebesar 93% dengan kategori “sangat baik”. Artinya produk ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pengeritingan rambut desain dengan materi pengeritingan teknik batang/*stik*..

#### B. Implikasi

1) Media pembelajaran berbasis *prezi* pata mata pelajaran pengeiritingan rambut desain dikategorikan “baik/layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata

pelajaran pengeritingan rambut desain diharapkan dapat menjadikan motivasi serta inovasi dalam pembelajaran.

### C.Saran

1) Media pembelajaran berbasis *prezi* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di SMK Pariwisata Imelda Medan dan media ini bersifat *online* dan *offline*, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga siswa diharapkan bisa lebih belajar mandiri.

2) Media pembelajaran yang sejenis dengan hasil pengembangan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi pelajaran lainnya.

3) Dengan adanya keterbatasan waktu dan dana peneliti masih banyak beberapa pengembangan yang belum terkontrol maka sekiranya dilakukan lebih lanjut pada sampel yang lebih representative.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Prezi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini*. Cirebon: Sekar Komuning Islamic Boarding School (Online).
- Andrian, Rosadi. (2015). *Media Presentasi Prezi*. Jakarta: (Online).
- Azhar, Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Cahaya, Putri. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Masalah Siswa Pada Kompetensi Pengeritingan Rambut Desain. *E-Journal Pendidikan Tata Rias*, Vol.9 No.3 Hal.37.
- Catur, Alvina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Sub Kompetensi Pengeritingan Rambut Desain. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*, ISSN.2303-2391 Hal.2.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ega, Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Eline, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Ilmu Pendidikan*, Vol.15 No.2 Desember ISSN 1858-1080.
- Fatma. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV.Tahta Media.
- Gall.W.R.Borg. (1983). *Education Reserch*. Boston Person Education Inc.
- Harvey, Lesley Barriger & Jim. (2014). *Prezi For Profesional*. Allcow Tranding Company United Kingdom.
- Hindri Noviani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Materi Sistem Reproduksi Di SMA N 1 SAKTI PIDIE. *Pendidikan Biologi*, Hal. 94-100.
- Ilda Annisa. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi (The Zooming Presentation) Pada Materi Kultur Jaringan Tanaman Anggrek Kelas XI Ipa SMA Dumai. *Pendidikan Biologi*, Hal.65.
- Jevi July. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu. *Pendidikan Agama Islam*, Hal.11.
- Karim, Yudha. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Penerapan Bingkai Elektronika Kelas XI di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Pendidikan Teknik Elektro*, Hal 149.
- Mayrawati, dkk. (2016). *Modul Tata Kecantikan Rambut Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Mey, (2016). Perbandingan Hasil Pengeritingan Gantung Dengan Teknik Sumpit dan Pengeritingan

- Gantung Teknik Ikat Karet. *Journal Pendidikan Tata Rias*, Hal 2-6.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Rizki Agung. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Materi Sistem Saraf . *JUPEMASI-PBIO*, Vol.1, No.1.
- Rostamailis. (2008). *Tata Kecantikan Rambut Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan.
- Srasser, N. (2014). Using Prezi In Higher Education. *Journal Of Collage Teaching & Learning*, Volume 11, Number 2.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sukiman. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT.Pustaka Insan Madani.
- Susilana Rudi & Riyana Cepi. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Susilowati & Ermavianti . (2020). *Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif Kelas XI*. Yogyakarta: CV Andi.
- Sutopo Hadi. (2015). Selection Sorting Algorithn Visualization Using Flash. *Jornal Of Multimedia and Aplication*, Vol.3 No.1 Hal.25-27.
- Wandari Novi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa di SMA N 9 Padang. *Skripsi*.
- Wati, Setiya. (2021). Pengembangan Media Video Tutorial Dengan Aplikasi Kinemaster Pada Kompetensi Dasar Pengeritingan Rambut Desain. *E-Journal*, Vol. 10 No.3 Hal 11.
- Yunis,Dian. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Kuliah Nalisis Vektor. *Jurnal Pendidikan Matemaika*, Hal-219.
- Zurahma, Rusyfan. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika.