

Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Prezi pada Materi Fungsi Eksponen

Tia Rahayu Sarjana^{1*}, Nofriyandi², Sari Herlina³, Aulia Sthephani⁴

^{1*,2,3,4}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Riau

Jalan Kaharuddin Nasution No.113, Simpang Tiga Kec Bukit Raya, Pekanbaru, Indonesia

^{1*}tiarahayusarjana299@gmail.com; ²nofriyandi@edu.uir.ac.id; ³sariherlina99@edu.uir.ac.id;

⁴sthephania@edu.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat-alat tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan cepat dari tenaga pendidik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran kontekstual berbasis prezi pada materi fungsi eksponen kelas X SMA. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu lembar validasi dan lembar kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki validasi nilai persentase 86,28% dikategorikan sangat valid dan nilai praktikalitas memiliki persentase 92,18% dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kontekstual berbasis Prezi kelas X SMA pada materi fungsi eksponen dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan atau sudah teruji kevalidan dan kepraktisannya.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran; Prezi; Valid; Praktis.

ABSTRACT

Learning media is an intermediary in delivering learning material to students using certain tools, so that students can understand material quickly from educators. This study aims to develop prezi-based contextual learning media on exponential function material for class X SMA. In developing this learning media using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used for data collection were validation sheets and practicality sheets. The results showed that the developed media had a validation value of 86.28% which was categorized as very valid and the practicality value had a percentage of 92.18% which was categorized as very practical. Based on the results of research on the development of Prezi-based contextual learning media for class X SMA on exponential function material, it can be concluded that learning media is feasible to use or has been tested for its validity and practicality.

Keywords: Learning Media Development; Prezi; valid; Practical.

Informasi Artikel:

Artikel Diterima: 16 Desember 2022, Direvisi: 21 Juli 2023, Diterbitkan: 31 Juli 2023

Cara Sitasi:

Sarjana, T. R., Nofriyandi, Herlina, S., & Sthephani, A. (2023). Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Prezi pada Materi Fungsi Eksponen. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 209-220.



Copyright © 2023 Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika

1. PENDAHULUAN

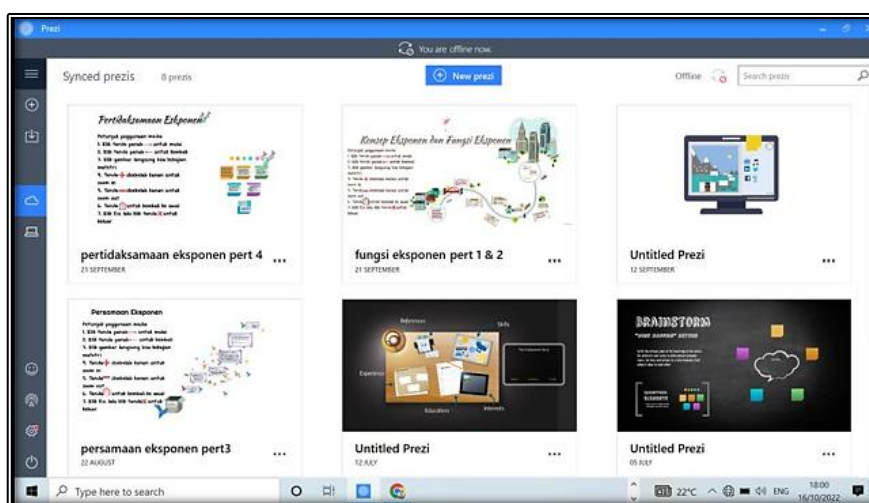
Daud (2016) mengemukakan bahwa matematika merupakan suatu cabang ilmu yang memiliki peranan penting sebagai alat bantu dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam bidang matematika maupun bidang lainnya. Semakin tinggi jenjang pendidikan yang digeluti, ilmu matematika yang dipelajari juga semakin kompleks (Rizti & Prihatnani, 2021; Sari, dkk., 2022). Sebab itu, peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan ilmu yang sulit, abstrak dan kurang menarik.

Untuk itulah kreativitas sangat diperlukan dalam pembelajaran dan dunia pendidikan. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang atau individu untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa suatu gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Maryati, 2016; Dwiana, dkk, 2022). Sejalan dengan itu, kreativitas sebagai suatu keharusan dan kemauan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberikan kemampuan yang memberikan gagasan baru sehingga dapat diterapkan dalam penyelesaian suatu masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat suatu hubungan yang baru antara komponen yang sudah ada (Huda & Munastiwi, 2020). Sehingga kreatifitas dari pendidik sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi matematika, agar terciptanya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari ilmu matematika. Dengan memanfaatkan bahan ajar atau model yang menyenangkan dan menarik minat siswa maka tujuan dari pembelajaran matematika dapat tercapai dengan baik.

Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Lestari & Madio, 2013; Meilina, Mariana, & Rahmawati, 2023). Yuniastuti dkk (2021) media merupakan unsur pokok yang pasti diperlukan dalam segala hal; interaksi sosial, perpindahan materi atau zat, faktor pendukung suatu pencapaian, dan yang paling menonjol adalah komunikasi (masa ataupun interpersonal). Satrianawati (2018) media pembelajaran merupakan perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat-alat tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan cepat dari tenaga pendidik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jalinus & Ambiyar (2016) bahwa media dapat berupa suatu bahan (software) dan/atau alat (hardware). penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai penyalur informasi yang dapat merangsang proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat terjalin secara tepat guna dan berdaya guna (Rahayu, 2012; Mashuri, 2019).

Agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan maka pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang dipelajari (Ramdhani, Suryadi, & Prabawanto, 2023). Nasution (2017) pembelajaran kontekstual atau CTL (Contextual Teaching and Learning) adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada efektivitas kedisiplinan untuk mencari dan menemukan materi yang dikuasai dengan menghubungkan pada

kehidupan nyata siswa sehingga pada waktunya siswa dapat mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga, masyarakat, dan tempat kerja. Menurut (Khodah dan ddk, 2019) pembelajaran kontekstual memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun, menghubungkan apa yang siswa pelajari dan bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep akademik yang abstrak akan tetapi lebih banyak diberi kesempatan untuk mencari, menolah, menemukan konsep tersebut.



Gambar 1. Tampilan Prezi

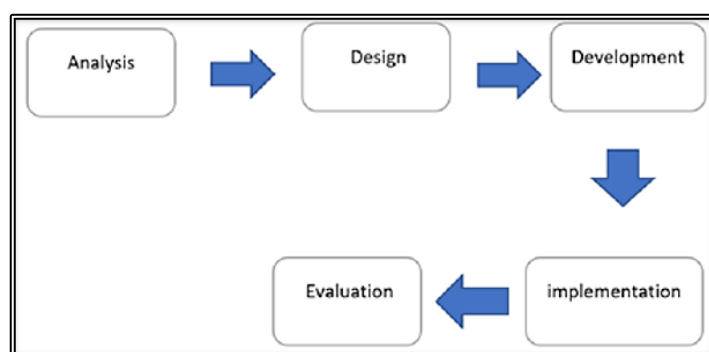
Dengan menggunakan media prezi dapat menjadi bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa (lihat Gambar 1). Prezi sebagai salah satu media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, belajar menggunakan perangkat lunak prezi merupakan terobosan baru dalam belajar, serta untuk presentasi, prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk menggali dan berbagi ide di atas kanvas virtual (Nuryadin & Tamam, 2018). Prezi suatu alat presentasi digital yang mampu menyajikan tulisan, gambar, video baik online maupun offline yang dilengkapi dengan audio dan animasi kekinian yang mampu memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa sehingga materi pembelajaran yang disajikan melalui prezi berkesan dan membekas dalam pikiran dan ingatan siswa lebih daripada alat presentasi digital lainnya seperti Powerpoint dan macromedia flash (Eline & Fauziah, 2019). Zooming user interface (ZUI) terdapat pada prezi sehingga pengguna mampu memperbesar dan memperkecil tampilan sehingga presentasi terlihat dinamis sebab kanvas dapat diperkecil diperbesar bahkan diputar 360° (Yusuf, 2014).

2. METODE

Bentuk penelitian ini merupakan penelitian r&d cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Putra (2015) menyatakan

bahwa R&D merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk merumuskan mencari, menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menguji keefektifan produk tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, dan bermakna. Menurut Sugiyono (2009) metode Research & Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa Metode Research & Development (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memakai metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) merupakan desain instruksional dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sistematis (Rahmat, 2019). Sejalan dengan itu Yong dkk (Rayanto & Sugianti ,2020) model ADDIE adalah proses generik yang secara tradisional digunakan oleh desainer intruksional danpengembang pelatih yang dinamis dan fleksibel untuk membuat pelatihan yang bermanfaat dan untuk mendemonstrasikan alat dalam tampilan.



Gambar 2. Rancangan dari Model Pengembangan ADDIE

Berdasarkan Gambar 2, prosedur pengembangannya dimulai dari tahap Analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi:

a. Analyze

Dalam tahapan ini harus memperhatikan seluruh aspek bahan ajar dan tujuan pembelajaran dan mengetahui kebutuhan, tujuan, proses dan hasil pembelajaran. Menganalisa kebutuhan siswa terhadap kebutuhan materi dan Analisa media pembelajaran, agar mendapat gambaran tentang media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan siswa.

b. Desain

Tahap ini peneliti merancang produk baru, konsep dan konten dalam produk. Pada tahapan ini merupakan tahapan dengan proses yang sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, materi, serta alat evaluasi hasil belajar.

c. Development/Pengembangan

Pada tahap ini merealisasikan rancangan yang sesuai dengan perkembangan yang akan dilakukan. Pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembangan. Tahapan pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan media pembelajaran. Dengan pengembangan bahan ajar yang sudah di validasi kelayakan oleh validator maka pengembangan harus mengembangkan materi intuksional, serta memodifikasi bahan ajar dan perbaikan terhadap media pembelajaran.

d. Implementasi

Merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Setelah melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka langkah selanjutnya yaitu mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa dan memberikan angket untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

e. Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Perlunya dilakukan evaluasi untuk mengetahui perolehan pengetahuan dan pemahaman dari siswa selama pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran kontekstual berbasis media Prezi pada materi fungsi eksponen di SMAN 01 Pusako. Peneliti menggunakan model pengembangan berupa ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Langkah-langkah menggunakan ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

1) Analisis (Analysis)

Pada tahapan analisis, peneliti mendapatkan informasi mengenai perangkat pembelajaran matematika yang akan dikembangkan di SMAN 01 Pusako pada kelas X. berdasarkan hasil wawancara peneliti mendapatkan beberapa hasil, sebagai berikut:

- a) Kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep dari pembelajaran matematika yaitu pada materi fungsi eksponen.
- b) Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran Prezi sebagai bahan belajar.
- c) Guru mengetahui model kontekstual tetapi jarang menggunakan model tersebut.
- d) Tidak semua peserta mampu memahami konsep materi fungsi eksponen.
- e) Tidak semua siswa dapat mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, terdapat beberapa solusi untuk mengatasi hal tersebut, yaitu:

- a) Mengembangkan media pembelajaran Prezi yang menarik agar menambahkan minat belajar siswa, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep pada materi fungsi eksponen dan diharapkan dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Media Prezi yang dikembangkan melibatkan siswa untuk belajar secara aktif dalam suatu kegiatan guna memahami konsep materi fungsi eksponen. Selain itu media Prezi mengharuskan siswa menggunakan informasi yang diperoleh informasi untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi yang diterima siswa lebih berkesan dan lebih lama berbekas dalam ingatan siswa.

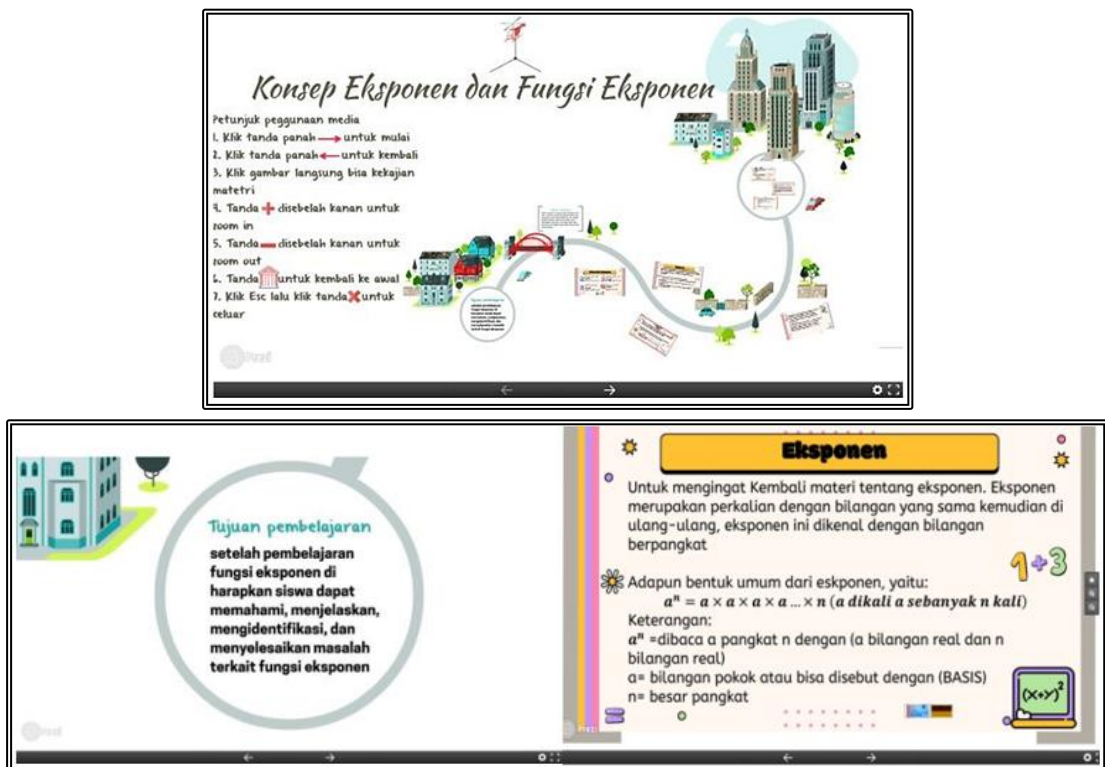
2) Desain (Design)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan perancangan storyboard untuk konsep pembuatan media pembelajaran dan perancangan instrumen meliputi lembar validasi angket.

3) Pengembangan (Development)

a) Tahap Realisasi

Pada tahapan ini, peneliti menggabungkan gambar, animasi dan teks sehingga menjadi satu kesatuan. Media pembelajaran ini diciptakan dengan menggunakan software prezi. Adapun hasilnya dari setiap rancangan desain media disajikan pada Gambar 3.





Gambar 3. Hasil Tahap Realisasi Media Prezi

b) Hasil Validasi

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, kemudian media pembelajaran divalidasi oleh validator menggunakan instrumen penilaian lembar validasi media pembelajaran kontekstual berbasis Prezi.

Tabel 1. Komentar/Saran Reviewer

Validator	Komentar/Saran
I	Silabus tidak sesuai dengan media pembelajaran, penggunaan EYD perbaiki, materi yang belum lengkap ditambahkan sesuai saran, tambahkan penjelasan tombol perbesar dan perkecil, konsisten dalam penggunaan konsep, penggunaan media untuk guru seperti apa, tambah soal latihan
II	Tidak terdapat saintifik didalamnya
III	Tidak ada komentar/saran
IV	Tidak ada komentar/saran

Berdasarkan Tabel 1, terlihat komentar/saran validator. Adapun revisi yang dilakukan yaitu: (1) menyesuaikan silabus dengan media pembelajaran, (2) memperbaiki penggunaan EYD, (3) menambahkan materi sesuai saran, (4) menambahkan penjelasan tombol perbesar dan perkecil, (5) konsisten terhadap penggunaan konsep, (6) cara penggunaan untuk guru bisa menggunakan rar sehingga tidak perlu mendownload software prezi, (7) menambahkan soal latihan yang umum, (8) menambahkan saintifik.

Berdasarkan komentar dan saran dari setiap validator, peneliti telah melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran validator agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik. Adapun hasil dari penilaian validasi setiap aspek disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi

Validator	Nilai	Keterangan
I	85, 41%	Sangat Valid

II	70,13%	Cukup Valid
III	94,44%	Sangat Valid
IV	95,13%	Sangat Valid
Total	86,28%	Sangat Valid

c) Implementasi (Implementation)

Kegiatan pada tahapan ini dikembangkan ialah media pembelajaran berbasis Prezi yang telah diterapkan langsung di dalam pembelajaran matematika. Penerapan atau pengujian coba media pembelajaran dilakukan pada kelas X SMAN 01 Pusako dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Setelah dilakukannya penerapan media pembelajaran, siswa diberi lembar angket untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran tersebut.

d) Evaluasi (Evaluation)

Tahapan ini adalah tahapan untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan yaitu dengan media pembelajaran berbasis Prezi pada pembelajaran matematika terbukti praktis. Pengukuran dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan yaitu dengan memberikan lembar angket respon siswa. Berikut hasil penilaian lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa.

Setelah media pembelajaran direvisi, dilaksanakannya uji coba pada kelompok kecil (tes terbatas) dengan melihat respon dari guru dan respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang baru dibuat. Percobaan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 1 orang guru matematika dan 28 orang siswa kelas X SMAN 01 Pusako. Adapun hasil penilaian respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

e) Kepraktisan

Setelah media pembelajaran direvisi, dilaksanakannya uji coba pada kelompok kecil (tes terbatas) dengan melihat respon dari guru dan respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang baru dibuat. Percobaan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 1 orang guru matematika dan 28 orang siswa kelas X SMAN 01 Pusako. Adapun hasil penilaian respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kepraktisan

Persentase lembar angket respon guru	Persentase lembar angket respon peserta didik	Nilai praktikalitas (%)	Keterangan
94,64%	89,73%	92,18%	Sangat Praktis

b. Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran matematika ini dilaksanakan di SMAN 01 Pusako dengan materi fungsi eksponen kelas X. Penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini menggunakan pengembangan ADDIE. Model ini memiliki 5 tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Prezi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika pada tingkat SMA yang valid, dan praktis. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh dua dosen FKIP Pendidikan Matematika UIR dan dua orang guru SMAN 01 Pusako. Dalam pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran seperti PPT, Canva, terutama pada media Prezi, sehingga banyak guru baru mengetahui akan adanya media pembelajaran berbasis Prezi.

Sebelum melakukan uji coba produk peneliti terlebih dahulu melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang divalidasi oleh 4 ahli media. Validator 1 memberikan saran untuk memperbaiki EYD, penambahan materi, penambahan latihan serta konsisten terhadap materi pada media pembelajaran dan validator meminta menambahkan penjelasan tombol perbesar dan perkecil. Dari saran yang diberikan oleh validator 1, peneliti memperbaiki tulisan yang salah dan menambahkan materi yang membedakan antara bentuk eksponen dengan fungsi kuadrat, menambahkan soal latihan yang berbentuk umum karena banyaknya soal cerita agar siswa paham dengan bentuk asli dari soal cerita, penjelasan perbesar dan perkecil menjadi zoom in dan zoom out yang ada tambah dan tanda kurang dan memberi penjelasan dengan zoom in dan zoom out. Validator 2 memberikan komentar bahwasanya tidak ada saintifik. Dari saran yang diberikan maka validator memberikan saintifik didalamnya. Validator 3 tidak ada saran ataupun komentar, karena validator sudah menganggap bahwa media pembelajaran telah dapat digunakan. Validator 4 tidak ada memberikan saran maupun komentar karena sudah menganggap media pembelajaran layak digunakan. Setelah memperbaiki semuanya maka, hasil penilaian dari validasi media pembelajaran yang valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika memperoleh persentase sebesar 86,28% yang memenuhi kriteria sangat valid. Sejalan dengan penelitian Rohiman dkk (2019) dengan judul "Penggunaan Prezi Untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi" , menyatakan bahwa hasil validasi menunjukkan kriteria sangat praktis dengan nilai 93% yang diperoleh oleh ahli media. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat diujicobakan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk di SMAN 01 Pusako kelas X. Produk ini diuji kepada 28 orang siswa dengan media pembelajaran. Uji coba dilaksanakan dengan menampilkan media pembelajaran sebagai bahan ajar. Peneliti bertindak sebagai guru yang menjalankan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Seluruh siswa sangat

bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji coba terbatas ini kepada 28 orang siswa mendapatkan hasil nilai praktikalitas keseluruhan adalah 89,73% dengan kriteria sangat praktis. Sebagai pertimbangan dan pendukung dari angket respon peserta didik mengenai kepraktisan media pembelajaran, peneliti juga menyerahkan lembar angket respon guru untuk melihat pendapat guru mengenai kepraktisan media dengan hasil praktikalitas sebesar 94,64% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga secara kumulatif mendapatkan nilai praktikalitas sebesar 92,18% dengan kriteria sangat praktis. Sejalan dengan penelitian Novia dkk (2019) dan Diki, dkk. (2022) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan kriteria sangat praktis memiliki rata-rata 95.14% dan 91.99% yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis prezi layak digunakan atau sudah teruji kevalidan dan kepraktisannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan bahan ajar pembelajaran berupa media pembelajaran dengan bantuan prezi pada materi fungsi eksponen kelas X SMAN yang telah teruji kevalidan dan kepraktisannya. Hasil validasi dari media pembelajaran prezi dengan perolehan nilai rata-rata 86,23% dengan keterangan sangat valid. Hasil dari kepraktisan dengan perolehan nilai rata-rata 92,18% sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Daud, S. M. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 1(2).
- Dwiana, A. A., dkk. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flas dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Huda, K., & Munastiwi, E. (2020). Strategi Orangtua Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreatifitas Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal pendidikan glasser*, 2(4), 80-87.
- Jalinus, N, & Ambiyar. (2016). Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Khodah, I. S. dkk. (2019). Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual Di SMP. *Jurnal on Education*, 1(3), 485-497.
- Kurniawati, D., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Dikelas V Sekolah Dasar. *Padaringan: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 4(3), 131-139.

- Lestari, N., & Madio, S. S. (2013). Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa antara yang Mendapatkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 169-178.
- Maryati, I. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa Sekolah Menengah Pertama melalui pembelajaran kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-9.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Meilina, A., Mariana, N., & Rahmawati, I. (2023). Implementasi lkpd pmri dalam materi membilang sampai 20 untuk siswa fase a sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 45-54.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Nuryadin, E., & Tamam, M. Z. B. (2018). Pengaruh Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Media (Studi Eksperimen Di Kelas VIII SMP NEGERI 20 Kota Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP Universitas Siliwangi*, 3(1), 82-89.
- Rahayu, D. V. (2012). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 73-82.
- Ramdhani, S., Suryadi, D., & Prabawanto, S. (2023). Development of Didactic Design for Learning Mathematics in Pesantren: Integration of Mathematics and Fiqh Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 655-666.
- Rayanto, H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic Research Institute Perum Sekar Indah II.
- Rizti, T. M., & Prihatnani, E. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran 3CM (Cool-Critical-Creative-Meaningfull) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 213-224.
- Rodhi, Y. & Mohammad. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(2).
- Rohiman, & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi Untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23- 32.
- Sari, D. L., Fitriani, D. A., Khaeriyah, D. Z., Hartono, H., & Nursyahidah, F. (2022). Hypothetical learning trajectory pada materi peluang: konteks mainan tradisional ular naga. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 203-214.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanti, N., & Elfizon. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Prezi Di SMK Negeri 1 Tanjung Raya. *JTEF (Jurnal Teknik Elektro Danvokasional)*, 5(2), 28-34.

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo.

BIOGRAFI PENULIS

Pas Foto Penulis Pertama (3x4cm)	<p>Nama Lengkap Penulis Pertama disertai Gelar (11 PT, Bold) Lahir di (Kota), pada tanggal (Tanggal Bulan Tahun). Staf pengajar di (Institusi). Studi S1 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun); Studi S2 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun); dan Studi S3 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun). Jangan menaruh alamat email disini. (9 pt)</p>
Pas Foto Penulis Pertama (3x4cm)	<p>Nama Lengkap Penulis Kedua disertai Gelar (11 PT, Bold) Lahir di (Kota), pada tanggal (Tanggal Bulan Tahun). Staf pengajar di (Institusi). Studi S1 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun); Studi S2 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun); dan Studi S3 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun). Jangan menaruh alamat email disini. (9 pt)</p>
Pas Foto Penulis Pertama (3x4cm)	<p>Nama Lengkap Penulis Ketiga disertai Gelar (11 PT, Bold) Lahir di (Kota), pada tanggal (Tanggal Bulan Tahun). Staf pengajar di (Institusi). Studi S1 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun); Studi S2 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun); dan Studi S3 (Bidang) (Universitas), (Kota), lulus tahun (tahun). Jangan menaruh alamat email disini. (9 pt)</p>