

PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KOMPETENSI DASAR TATA RIAS WAJAH SEHARI-HARI DI SMK NEGERI 3 KEDIRI

Inez Dwina Imansari

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: inez.19054@mhs.unesa.ac.id

Arita Puspitorini¹, Nia Kusstianti², Nieke Andina Wijaya³

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: aritapuspitorini@unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan berupa *power point*, buku, dan majalah sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa sebesar 69% siswa belum memenuhi KKM psikomotor tata rias wajah sehari-hari. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran berupa media audiovisual dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui : (1) Validasi kelayakan media audiovisual, (2) Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), (3) Hasil belajar psikomotor siswa setelah penerapan media audiovisual, (4) Respon siswa terhadap penerapan media audiovisual. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan penelitian *pretest-posttest*. Metode pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan tes hasil belajar psikomotor. Analisis data menggunakan rumus rata-rata, uji-t, dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan: (1) hasil validasi kelayakan media audiovisual baik dan layak untuk diterapkan dengan persentase penilaian sebesar 97%, (2) Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terlaksana dengan baik dengan hasil persentase penilaian sebesar 94%, (3) Hasil belajar psikomotor siswa setelah diterapkannya media audiovisual meningkat secara signifikan dengan persentase sebesar 16,75%, (4) Respon siswa sangat positif terhadap media audiovisual yang diterapkan dengan persentase hasil penilaian sebesar 99%. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audiovisual layak diterapkan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor, serta respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media audiovisual sangat positif.

Kata Kunci : Media pembelajaran audiovisual, kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari.

Abstract

The low student score is caused by the learning method applied by the teacher use the lecture method and the learning media used is in the form of *power point*, books, and magazines so that students feel bored and do not pay attention during the learning process. Student learning outcomes of 69% of students have not fulfilled the KKM psychomotor daily facial makeup. To improve these learning outcomes, researchers apply learning media in the form of audiovisual media with learning models *Problem Based Learning* (PBL). The purpose of this study is to find out: (1) Validation of the feasibility of audiovisual media, (2) The implementation of the syntax *Problem Based Learning* (PBL), (3) Psychomotor learning outcomes of students after the application of audiovisual media, (4) Student responses to the application of audiovisual media. This study uses the type of research *pre-experimental design* with research design *pretest-posttest*. Methods of data collection using questionnaires, observation, and tests of psychomotor learning outcomes. Data analysis uses the average formula, *t-test*, and percentages. The results of the study show: (1) the results of the feasibility validation of audiovisual media are good and feasible to be applied with an assessment percentage of 97%, (2) the implementation of the learning model syntax *Problem Based Learning* (PBL) was implemented well with the results of the assessment percentage of 94%, (3) The psychomotor learning outcomes of students after the application of audiovisual media increased significantly with a percentage of 16.75%, (4) The student response was very positive towards the audiovisual media applied with the percentage assessment results of 99%. So from these results it can be concluded that audiovisual media is feasible to be applied to the learning process to improve psychomotor learning outcomes, and student responses to learning using audiovisual media are very positive.

Keywords : Audiovisual learning media, basic competence of daily make-up.

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi dalam mengembangkan SDM dalam berkemampuan dan membentuk watak untuk kemajuan bangsa dalam kata lain tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan watak peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri, bertanggung jawab dan cinta tanah air. Setelah melewati masa pandemi covid19 pendidikan sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan terlaksananya sebuah pembelajaran. Teknologi berguna untuk memudahkan pendidikan baik dalam proses pelaksanaannya maupun digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam pendidikan kejuruan, teknologi juga dapat diterapkan dalam sebuah kompetensi dasar yaitu tata rias wajah sehari-hari. Di sekolah menengah kejuruan, siswa di didik untuk dalam mengembangkan keahlian, ketrampilan, dan sikap tertentu agar setelah lulus dapat bekerja secara profesional.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, siswa SMKN 3 Kediri khususnya jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut merupakan siswa terpilih dalam seleksi ujian masuk sekolah ini. Oleh sebab itu mayoritas siswa jurusan ini tergolong cepat dalam memahami materi yang diberikan. Namun, peralihan dari pembelajaran daring ke luring ternyata memberi dampak yang cukup serius kepada siswa. Hal ini dikarenakan guru atau pendidik menerapkan model pembelajaran yang masih konvensional yaitu ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan menggunakan media cetak buku atau majalah. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru, hal ini berdampak pada keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pula pada hasil belajarnya. Sebanyak 69% siswa masih mendapatkan hasil psikomotor dibawah KKM sehingga belum bisa dikatakan tuntas pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari.

Menurut Rusmono (2017), hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar difokuskan pada ranah psikomotor. Menurut Ismet Basuki dan Hariyanto (2014) , dimana pada inti teorinya klasifikasi domain psikomotor terbagi menjadi 5 kategori yaitu : imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi,

menaturalisasi.

Menurut Tafonao (2018) Kesuksesan hasil belajar dapat didukung dengan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Lestari (2020:2) Media pembelajaran merupakan media dalam bentuk cetak atau pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Selain media pembelajaran, dalam sebuah pembelajaran harus difikirkan sebuah metode pembelajaran yang cocok digunakan oleh siswa agar siswa lebih aktif dan tertarik dalam memperhatikan sebuah pembelajaran. Menurut Sani (2017), *Problem Based Learning* adalah pembelajaran dimana proses penyampaian informasinya dapat melalui penyajian suatu masalah, pemberian pertanyaan, dan melakukan penyelidikan. Metode pembelajaran ini cocok digunakan dalam pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan observasi diatas, dilaksanakan penelitian dengan penerapan media pembelajaran audiovisual dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari. Dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validasi kelayakan penerapan media audio visual pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari di SMK Negeri 3 Kediri?
2. Bagaimana keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *Problem Base Learning* (PBL) pada penerapan kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari dengan media audio visual di SMK Negeri 3 Kediri?
3. Bagaimana hasil belajar psikomotor siswa setelah penerapan media pembelajaran media audiovisual pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari di SMK Negeri 3 Kediri?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media audiovisual pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari di SMK Negeri 3 Kediri?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Pre Eksperiment Design* dengan jenis *Quassi Eksperiment Design*. Rancangan penelitian menggunakan *one group pretest and posttest design* dengan gambaran sebagai berikut :

Tabel 1. One group pretest posttest

T1	X	T2
----	---	----

(Ali Maksum, 2018)

Ket : T1 = Pretest
 X = Perlakuan (media audiovisual)
 T2 = Posttest

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Kediri dengan waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 3 Kediri Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut Kelas Kelompok Belajar XI KC-2 yang berjumlah 32 siswa. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan 5 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, tahap akhir, dan tahap analisis. Terdapat 3 instrumen dalam penelitian ini, yaitu (1) Lembar angket digunakan untuk validasi kelayakan media audiovisual dan angket respon siswa terhadap media audiovisual, (2) Lembar observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran Problem Base Learning (PBL), (3) tes hasil belajar psikomotor siswa digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media audiovisual. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Validasi kelayakan media audiovisual

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata
 $\sum X$ = jumlah skor
 n = jumlah penilai

2. Observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata
 $\sum X$ = jumlah skor
 n = jumlah penilai

3. Tes Hasil Belajar Psikomotor

:

$$\sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N^2}}$$

Dimana:
 D = Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posttest)
 N = Jumlah sampel

(Ali Maksum, 2018)

Selain menggunakan rumus manual, penghitungan dilakukan menggunakan program SPSS 26. Jika taraf signifikansi kurang dari 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Respon Siswa

Tabel 2. Rumus Persentase Respon Siswa

$$P\% = (F/n) \times 100\%$$

Keterangan :

P% = Persentase jumlah responden
 F = Jumlah jawaban responden
 n = Jumlah responden siswa

Disusun dengan klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 3. Skala Persentase Respon

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat lemah / Kurang baik
21% - 40%	Lemah / Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat / Baik
81% - 100%	Sangat kuat / Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data diperoleh setelah dilakukan penelitian validasi media pembelajaran audiovisual, keterlaksanaan sintaks pembelajaran Problem Based Learning (PBL), hasil belajar psikomotor siswa, dan respon siswa terhadap media audiovisual. Data penelitian dijadikan acuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun. Berikut hasil penelitian beserta pembahasan yang didapatkan setelah dilakukan penelitian :

1. Validasi Media Pembelajaran Audiovisual
 Validasi media pembelajaran audiovisual dilakukan oleh 5 validator dengan hasil sebagai berikut :

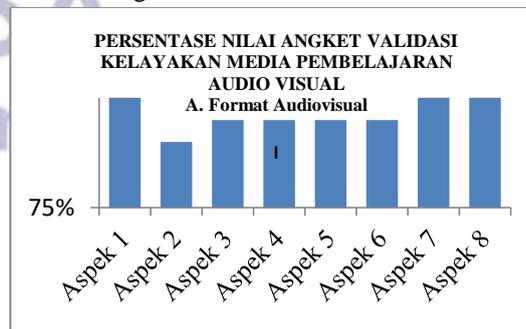


Diagram 1. Persentase Validasi Media 1

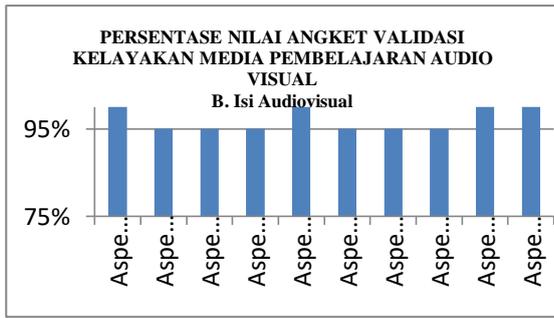


Diagram 2. Persentase Validasi Media 2

Berdasarkan persentase tersebut validasi angket kelayakan media pembelajaran audio visual mendapat persentase rata-rata 97% dan dapat disimpulkan bahwa validasi angket kelayakan media pembelajaran audio visual sangat layak untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran. Dalam membuat media pembelajaran berbasis audiovisual perlu dipersiapkan dengan matang agar menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran karena menurut Siti Akmaliah (2014), sejalan dengan tujuan dan fungsinya, media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh sebab itu perlu adanya validasi media pembelajaran oleh para ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Lubis (2018 :587).

2. Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pengamatan keterlaksanaan pengelolaan pembelajaran diperoleh dari observasi saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek yang diobservasi oleh 3 observer yaitu 1 guru mata pelajaran SMKN 3 Kediri dan 2 Mahasiswa Tata rias Unesa dengan hasil Rekapitulasi Penilaian Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut :



Diagram 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks PBL

Berdasarkan data diatas rata-rata persentase penilaian observasi keterlaksanaan sintaks

pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mencapai 94%. Dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terlaksana dengan sangat baik keterlaksanaannya.

Keterlaksanaan sintaks pembelajaran merupakan penilaian kepada guru atau pengajar dalam melaksanakan proses mengajar sesuai dengan metode atau model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran tersebut. Model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam sebuah pembelajaran karena model pembelajaran merupakan semacam strategi yang diterapkan dalam proses penyampain informasi/materi kepada siswa. Dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

Jadi, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sudah sangat baik diterapkan oleh peneliti dalam mengajar sehingga siswa menjadi aktif dan antusias. Dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terlaksana dengan sangat baik keterlaksanaannya dan keterlaksanaan sintaks pembelajaran tersebut terlaksana sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan siswa menjadi aktif dan antusias dalam proses belajar

3. Hasil Belajar Psikomotor

Penilaian tes hasil belajar psikomotor merupakan penilaian hasil praktik siswa dalam kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari. Pada penelitian tes hasil belajar siswa ranah psikomotor, peneliti menggunakan metode pre-test dan post test. Setelah dilakukan tes pretest dan posttest dilakukan uji normalitas menggunakan SPSS 26 dengan hasil sebagai berikut :

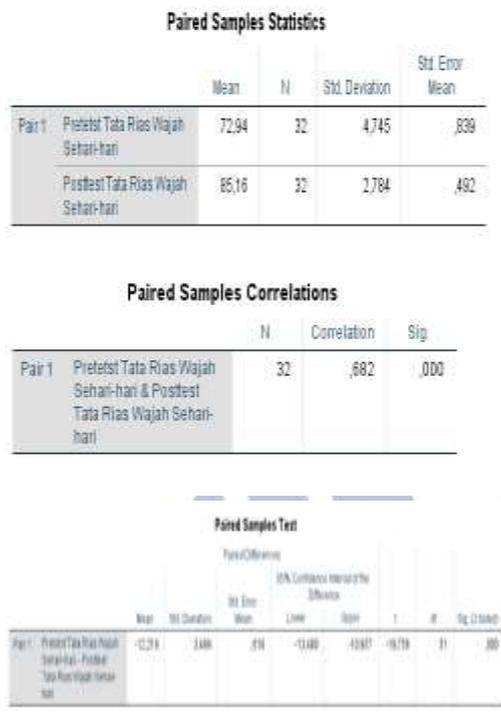
Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Pretest Tata Rias Wajah Sefari-hari	.130	32	.124	.850	.32
Posttest Tata Rias Wajah Sefari-hari	.099	32	.200 ^a	.859	.32

^a. This is a lower bound of the true significance.
^b. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji Normalitas

Berdasarkan Uji Normalitas menggunakan spss 26, diketahui bahwa nilai signifikasi pada nilai pretest dan posttest pada tabel Kolmogorov-Smirnov keduanya memiliki nilai lebih dari 0,05 yaitu pada nilai pretest mendapatkan nilai signifikansi 0,12 yang berarti $0,12 > 0,05$ dan pada nilai posttest didapatkan nilai signifikansi 0,2 yang berarti $0,2 > 0,05$. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan

nilai posttest berdistribusi normal karena keduanya memiliki signifikansi $>0,05$ dan dapat dilanjutkan ke penghitungan tahap selanjutnya yaitu Uji T. Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan spss 26, didapatkan hasil :



Gambar 2. Uji T

Berdasarkan hasil Uji T diatas, didapatkan hasil signifikansi yang kurang dari 0,05 oleh sebab itu untuk mengetahui hasil dari Uji T dihitung menggunakan perbandingan t hitung $>$ t tabel dengan t tabel di dapatkan dari analisis tabel yang didapat dari $(\alpha/2)$ yaitu 0,025 dengan $dk = 31$ yaitu di dapatkan t tabel= 2,039. Dapat disimpulkan $19,756 > 2,039$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil pembelajaran psikomotor. Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar psikomotor tersebut, dilakukan penghitungan dengan hasil penghitungan persentase peningkatan sebesar 16,75% dan dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran psikomotor meningkat secara signifikan setelah dilakukan *treatment* berupa penerapan media pembelajaran audiovisual.

Hasil belajar merupakan bentuk pembuktian bahwa pembelajaran tersebut berhasil atau tidak. Menurut Anindita (2022) Hasil belajar merupakan indikator akhir dari efektif atau tidaknya sebuah pembelajaran. Menurut pendapat tersebut berarti hasil pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pembelajaran berhasil atau tidak. Maka dapat

disimpulkan dalam penelitian ini penerapan media pembelajaran audiovisual pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari berpengaruh meningkat secara signifikan terhadap hasil belajar psikomotor siswa kelas XI-KC 2 SMK Negeri 3 Kediri.

4. Respon Siswa

Analisis angket respon siswa merupakan respon siswa setelah melihat dan diterapkannya media audiovisual dalam pembelajaran. Hasil dari angket respon siswa yang diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut :

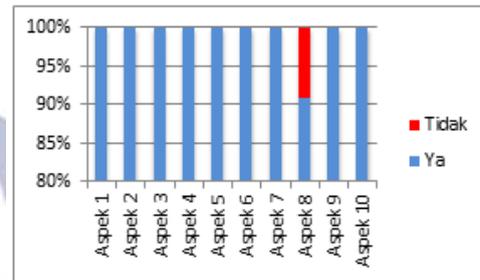


Diagram 4. Respon Siswa

Angket respon siswa mempunyai nilai rata-rata persentase sebesar 99% dan dapat diartikan respon siswa terhadap media pembelajaran audiovisual sangat baik. Pada penelitian ini respon siswa sangat dibutuhkan untuk mengetahui bagaimana ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan yaitu media pembelajaran audiovisual. Dalam menentukan respon siswa tersebut, peneliti menggunakan angket respon siswa dengan jumlah aspek yang ditanyakan atau diukur adalah berjumlah 10 aspek yang didalamnya mencakup tolak ukur ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran audiovisual yang diterapkan

Respon siswa merupakan respon yang diberikan siswa kepada media pembelajaran yang ditampilkan pada saat pembelajaran menarik dan memberi dampak yang baik pada diri siswa itu sendiri atau tidak. Menurut Wijayanti (2015:182) Respon siswa adalah hasil stimulus dari aktivitas orang yang bersangkutan, tanpa memandang stimulus tersebut dapat diidentifikasi atau tidak dapat diamati. .

Berdasarkan pemaparan data diatas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik pada media pembelajaran audiovisual yang diterapkan. Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil ini didapatkan karena stimulus yang diberikan yaitu penerapan media pembelajaran audiovisual dan guru yang sangat menarik perhatian siswa sehingga berkesan positif kepada siswa. Hal ini tentu

merupakan hasil yang positif karena sesuai dengan hipotesis yang dituliskan oleh penulis dalam penelitian ini.

PENUTUP

1. Simpulan
 - 1) Penilaian yang didapatkan dari validator ahli media terhadap media pembelajaran audio visual yang telah diterapkan mendapatkan nilai yang sangat baik, sehingga media pembelajaran audio visual sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian validasi media pembelajaran menunjukkan hasil atau nilai persentase rata-rata yang sangat baik yaitu sebesar 97%.
 - 2) Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada penerapan kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari dengan media audio visual di SMK Negeri 3 Kediri terlaksana dengan sangat baik sebab adanya hubungan timbal balik yang positif dari guru mengajar maupun siswa. Saat kegiatan belajar mengajar siswa sangat bersemangat dan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penilaian rata-rata persentase keterlaksanaan sintaks pembelajaran Problem Based Learning (PBL) mencapai 94% yang dinilai oleh 3 observer yaitu 1 guru mata pelajaran SMKN 3 Kediri dan 2 mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya.
 - 3) Hasil belajar psikomotor siswa setelah penerapan media pembelajaran media audio visual pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari di SMK Negeri 3 Kediri mendapat nilai ketuntasan 100% serta mengalami peningkatan nilai hasil belajar psikomotor secara signifikan dengan presentase 16,75%. Hal ini berarti media pembelajaran audiovisual berpengaruh meningkat secara signifikan terhadap hasil belajar psikomotor siswa kelas XI-KC 2 SMKN 3 Kediri.
 - 4) Respon siswa terhadap penerapan media audio visual pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari di SMK Negeri 3 Kediri sangat positif atau sangat baik dengan rata-rata presentase penilaian sebesar 99%, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan media audio visual sangat layak dan cocok diterapkan kepada siswa pada kompetensi dasar tata rias wajah sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan

data hasil analisis angket respon siswa menunjukkan hasil respon siswa yang sangat baik.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka saran yang diajukan untuk penerapan media pembelajaran audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran audio visual dapat digunakan dalam materi pembelajaran yang lainnya, khususnya untuk mata pelajaran pada ranah praktik / ranah psikomotor.
- 2) Media audiovisual dibuat dengan lebih bervariasi sehingga meningkatkan daya tarik siswa, sehingga berpengaruh pada hasil belajar.
- 3) Sarana prasarana penunjang pembelajaran berbasis media audiovisual lebih diperhatikan untuk dilengkapi.
- 4) Akses siswa untuk mempelajari kembali materi berbasis media audiovisual secara mandiri diperluas dan lebih mudah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel "Penerapan Media Audiovisual Terhadap Kompetensi Dasar Tata Rias Wajah Sehari-hari di SMK Negeri 3 Kediri" dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada orang tua dan seluruh keluarga yang memberikan semangat serta dukungannya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Penulis juga berterimakasih kepada Ibu Dra. Arita Puspitorini, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dalam penyusunan artikel, Ibu Nia Kusianti, S.Pd., M.Pd., dan Ibu dr. Nieke Andina Wijaya, M.Biomed., Sp.KK., selaku dosen penguji. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri yang tidak pernah menyerah dan selalu berjuang sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2017. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara. Cetakan Ke-4.
- Akmaliah, Siti. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X MA ATTAQWA*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Basuki, Ismet, Hariyanto. 2014. *Assesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dwiyanti, Sri. 2016. *Tata Rias Wajah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kodariyati, L & Astuti, B. 2016. "Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD." *Jurnal Prima Edukasi*, Vol. 4 (1): Hal 93-106.
- Lestari, N. 2020 *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Lubis, L. E. 2018. "Efek Kompensasi Terhadap Motivasi Kerja Guru Pada Sekolah Widya Batam". *Jurnal Dimensi*. Vol. 7 (3): Hal 582-592.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Trinura Novitasari, Anindita. 2022. "Keterlaksanaan Pembelajaran Efektif Melalui Peran Profesionalisme Pendidik Dalam Proses Pembelajaran". *Journal on Education*. Vol. 05 (1): Hal. 1179-1188.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Yogyakarta". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 (2).
- Wati, E.R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.
- Wijayanti, Alvitri, dkk. 2015. "Respon Petani Terhadap Inovasi Budidaya dan Pemanfaatan Sorgum di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul". *Jurnal Argo Ekonomi* . Vol. 26 (2): Hal. 179-191.