

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS VIDEOSCRIBE PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN PEWARNAAN RAMBUT SINGLE APLIKASI DI SMKN 8 SURABAYA

Steffi Olga Desiree Yolprezmcky

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Steffi.19056@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Biyan Yesi Wilujeng², Sri Dwiyanti³

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

maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) kelayakan media pembelajaran animasi berbasis videoscribe dalam pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi, 2) hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi, 3) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran animasi berbasis videoscribe dalam pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian R&D (Research & Development) dengan desain penelitian One Shoot Case Study. Tahapan R&D yang diadaptasi dalam penelitian ini meliputi 7 tahap di antaranya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Data yang diperoleh diantaranya validasi kelayakan media pembelajaran, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik. Subjek yang digunakan dalam penelitian yaitu sebanyak 30 peserta didik jurusan Tata Kecantikan di SMK Negeri 8 Surabaya. Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya uji validasi, tes hasil belajar dan angket. Metode analisis yang digunakan berupa rata-rata untuk kelayakan media pembelajaran, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data kelayakan media pembelajaran animasi berbasis videoscribe, diperoleh kriteria baik yaitu dengan rata-rata 4,77. Data hasil belajar pewarnaan rambut single aplikasi menggunakan media animasi berbasis videoscribe memperoleh kriteria sangat baik dengan rata-rata 90 dan 100% peserta didik tuntas. Respon peserta didik terhadap pengembangan media animasi berbasis videoscribe adalah sangat baik dengan memperoleh rata-rata sebesar 4,96.

Kata Kunci : Animasi Videoscribe, Peewarnaan Rambut Single Aplikasi

Abstract

This research aims to determine: 1) the feasibility of videoscribe-based animation learning media in single application hair coloring learning, 2) student learning outcomes in single application hair coloring learning, 3) students' responses to the use of videoscribe-based animation learning media in coloring learning hair single application. This data were quantitative approach through the type of research R&D (Research & Development) and used the One Shoot Case Study research design. The R&D stages adapted in this study include 7 stages including potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, usage testing, and product revision. The data were obtained in the form of validating the feasibility of videoscribe-based animation learning media, student learning outcomes, and student responses. The research subjects were 30 cosmetology students at SMK Negeri 8 Surabaya. Data collection methods used are validation tests, learning achievement tests and questionnaires. The analytical method used averages for the feasibility of learning media, student learning outcomes, and student responses. Based on the results of the feasibility data analysis of videoscribe-based animation learning media, good criteria were obtained, with an average of 4.77. Data on learning outcomes for single application hair coloring using videoscribe-based animation media obtained very good criteria with an average of 90 and 100% of students completing. Student response to the development of videoscribe-based animation media was very good with an average of 4.96.

Keywords: *Videoscribe Animation, Single Application Hair Coloring*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 bab II pasal 3 tahun 2003 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan dapat juga diartikan sebagai proses belajar dan pembelajaran. Menurut Ihsana (2017:4) Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengarah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakpahaman menjadi pemahaman, dan dari ketidakmampuan menjadi pencapaian yang optimal. Sedangkan Menurut Hernawan (2013:9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Proses ini merupakan interaksi antara seseorang dengan lingkungannya dan dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Seseorang dapat melakukan proses belajar secara formal di lingkungan sekolah dan secara informal di berbagai lembaga luar sekolah. Peran pendidik dalam lingkungan sekolah merupakan hal yang penting untuk menciptakan minat belajar peserta didik salah satunya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam SMK tersedia berbagai jenis penjurusan, yang tujuannya adalah untuk melatih siswa yang kompeten dan berkualitas dalam bidangnya masing-masing salah satunya yaitu Tata Kecantikan.

Dalam jurusan tata kecantikan mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bidang kecantikan, baik kulit maupun rambut agar siap untuk memasuki dunia pekerjaan ataupun melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Demi mencapai tujuan tersebut pemerintah telah menyediakan kurikulum yang dapat digunakan oleh Lembaga pendidikan. Dalam jurusan tata kecantikan saat ini terdapat perubahan kurikulum dari K 13 menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Menurut (Diana, 2019) Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang bertumpu pada kompetensi. Pengembangan kurikulum 2013 ditujukan untuk memperoleh standar penyelesaian (SC) kompetensi. Sedangkan Merdeka Belajar berarti kebebasan dan kemerdekaan dari lembaga pendidikan dan kemerdekaan dari birokrasi.

(Kemendikbud dalam Sintia, 2021). Inti dari Merdeka Belajar yaitu berinovasi dan meningkatkan kualitas belajar mengajar dengan cara menggali potensi terbaik guru dan peserta didik (Alam, 2020).

Mencapai esensi dari kurikulum Merdeka belajar ini, tersedia beberapa elemen dalam 1 mata pelajaran yang didalamnya terdapat capaian pembelajaran dari mata pelajaran tersebut dan pada penelitian ini menggunakan CP (Capaian Pembelajaran) pewarnaan rambut teknik *Single* aplikasi. Melalui wawancara pada tanggal 04 Agustus 2022 dengan salah satu guru mata pelajaran Tata Kecantikan Kulit dan Rambut yang juga sebagai Guru dalam elemen Pewarnaan Rambut, didapatkan beberapa informasi terkait minat peserta didik terhadap media pembelajaran yang diterapkan dalam kelas. Salah satunya yaitu saat berlangsungnya proses pembelajaran, peserta didik kurang fokus dan konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan yang disebabkan oleh metode yang dilakukan yaitu ceramah dan kurang tertarik dengan media yang digunakan yaitu PPT. Peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan media PPT yang monoton dan isi slidennya yang kurang inovatif. Kebanyakan PPT yang digunakan hanya berisi teks tanpa adanya animasi yang menarik minat belajar peserta didik. Adapun gambar yang terdapat pada PPT kurang bervariasi dan tidak jarang kualitasnya kurang baik sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam penjelasan materi yang diberikan. Dari masalah yang diperoleh pada saat melakukan wawancara peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan PPT dalam pembelajaran dengan penekanan materi kurang menarik minat siswa. Maka dari itu peneliti mengambil keputusan untuk melakukan pengembangan dari media PPT menjadi animasi *videodraw* untuk menciptakan minat belajar peserta didik yang baik.

Minat belajar merupakan suatu orientasi yang mengarahkan siswa pada bidang yang disukai dan ditekuninya, tanpa ada yang memaksanya untuk mendefinisikan kualitas dirinya dalam hal kognitif, afektif, nilai, sikap, minat, apresiasi, refleksi untuk meningkatkan komunikasi dan keterampilan. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Mustofa Abi (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu hal yang berkaitan dengan penyampaian informasi melalui gambar, suara, warna dan melalui gerakan yang dapat memberi rangsangan pada pemikiran, emosional dan keinginan peserta didik, sehingga mampu tercipta proses belajar untuk memperbanyak informasi pada peserta didik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Berdasarkan persepsi indra manusia terdapat 3 macam media yaitu visual, audio, dan audio-visual.

Menurut Febliza dan Afdal (2015:50) Media audiovisual adalah suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan media dengan unsur audiovisual dan materinya diserap melalui indera penglihatan dan pendengaran. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang menerapkan audio-visual, salah satunya yaitu media berbasis animasi. Dalam penelitian ini dikembangkan media animasi berbasis Videoscribe sebagai upaya untuk mencapai minat belajar peserta didik yang baik dengan berusaha meminimalisir kekurangan yang ada dalam media PPT.

Videoscribe adalah sebuah perangkat lunak yang berisi susunan gambar, teks, dan suara yang disatukan menjadi satu kesatuan video sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Pradnyana, 2014). Dengan setiap fitur yang diberikan, Videoscribe (susunan gambar, suara, dan desain grafis) mampu menyajikan media pembelajaran audio-visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menggunakan media animasi berbasis Videoscribe peneliti berharap dapat memperbaiki minat belajar peserta didik yang akan berpengaruh baik dalam kemajuan hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, peneliti menyusun penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Videoscribe Pada Capaian Pembelajaran Pewarnaan Rambut Single Aplikasi Di SMKN 8 Surabaya”**. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan jenis penelitian *Research and Development* dan dengan desain penelitian *one shoot case study*. Adapun tujuan dalam penelitian ini : (1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi berbasis Videoscribe pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut *Single* aplikasi Di SMKN 8 Surabaya. (2) Untuk menjabarkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pewarnaan rambut *Single* aplikasi dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Videoscribe Di SMKN 8 Surabaya. (3) Untuk mengetahui respon peserta didik dalam proses pembelajaran pewarnaan rambut *Single* aplikasi dengan menggunakan media animasi berbasis Videoscribe Di SMKN 8 Surabaya.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (Pendekatan menggunakan pengolahan data perhitungan statistik dan diwujudkan dengan angka). Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research & Development) dengan desain penelitian One Shoot Case Study. R&D merupakan suatu metode dengan tujuan merancang, meneliti, memproduksi dan menguji kelayakan produk baik berupa benda ataupun program (sugiyono,2019). Jenis penelitian

ini memuat 10 (sepuluh) tahapan di dalamnya, diantaranya :



Gambar 1. Langkah Pengembangan R&D (Sugiyono,2019)

Namun peneliti hanya mengadaptasi 7 dari 10 tahapan R&D dengan alasan keterbatasan waktu dan biaya. Berikut 7 (tujuh) tahapan pengembangan yang diadaptasi :



Gambar 2 Pengadaptasian langkah pengembangan R&D (Pribadi,2022)

Peneliti melaksanakan penelitian di salah satu SMK di Surabaya yang di dalamnya terdapat penjurusan tata kecantikan yaitu SMKN 8 Surabaya dan dilakukan pada bulan November 2022.

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya yang pertama uji validasi yang akan dilakukan oleh beberapa validator guna memastikan bahwa media, instrument, dan perangkat yang digunakan sudah dinyatakan layak. Kemudian peneliti melakukan tes hasil belajar dalam ranah kognitif (pengetahuan). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes tertulis berupa uraian lembar soal. Kemudian peneliti akan menggunakan metode penyebaran angket kepada siswa guna memperoleh data terkait dengan respon peserta didik selama pembelajaran.

Pada penelitian ini, terdapat 3 teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan disajikan dalam rupa diagram batang. Skala analisis data yang digunakan yaitu skala likert untuk menghitung validasi kelayakan media pembelajaran dan angket respon peserta didik. Adapun skala penilaian kriteria hasil penelitian, pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Kriteria Hasil Penelitian Analisis Terhadap Kelayakan Media

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Kurang Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono, 2014:93)

Rumus pengolahan data yang digunakan setelah memperoleh dari validator dan angket respon peserta didik, yaitu dengan perhitungan rata-rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

(Sudjana, 2005)

Keterangan :

 $\bar{x}$ = Nilai rata-rata $\sum xi$ = Total skor jawaban validator n = Jumlah validator

Adapun teknik analisis data hasil belajar peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian adalah pada ranah kognitif (pengetahuan). Peserta didik SMK dapat dianggap tuntas dalam pembelajaran jika mendapatkan nilai ≥ 76 dan dianggap belum tuntas jika peserta didik mendapatkan nilai ≤ 76 . Adapun rumus penghitungan yang digunakan adalah perhitungan rata-rata yang diwujudkan dalam persentase sebagai berikut :

$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas} \geq 76}{\sum \text{total siswa}} \times 100\%$$

(Trianto, 2010:241)

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan Research and Development (R&D) dengan 6 tahapan yaitu 1) menganalisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk. Berikut ini merupakan penguraian langkah-langkah penelitian :

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini didapatkan dengan melakukan validasi ahli, dan dilakukan perbaikan sesuai masukan dari para ahli. Para ahli yang terlibat dalam penelitian ini yaitu dosen dan guru mata pelajaran.

a. Hasil Pengembangan Media

Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi videoscribe dengan menyajikan materi pembelajaran pewarnaan rambut

single aplikasi. Produk ini merupakan pengembangan dari media powerpoint yang dibuat dengan lebih menarik menggunakan aplikasi videoscribe dan disajikan dalam tampilan animasi.

1) Tampilan Awal Animasi



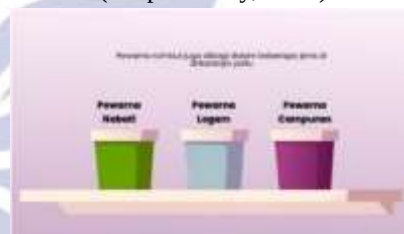
Gambar 3. Tampilan Awal Animasi (Yolprezmzcky, 2022)

Gambar 3 merupakan tampilan awal animasi video yang berisi salam pembuka, pengenalan diri dan persiapan masuk ke dalam materi inti.

2) Tampilan Penyajian Materi



Gambar 4. Tampilan Penyajian Materi (Yolprezmzcky, 2022)



Gambar 5. Tampilan Penyajian Materi (Yolprezmzcky, 2022)



Gambar 6. Tampilan Penyajian Materi (Yolprezmzcky, 2022)



Gambar 7. Tampilan Penyajian Materi (Yolprezmzcky, 2022)

Kumpulan gambar di atas merupakan

beberapa tampilan animasi *videoscribe* pada saat penyajian materi. Materi disajikan dengan menggunakan animasi yang dibuat menarik sesuai dengan topik pembahasan.

3) Tampilan Penutup Animasi

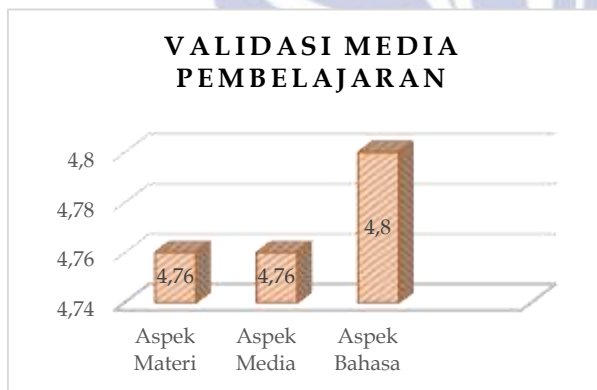


Gambar 8 Tampilan Penutup Animasi (Yolprezmzcky,2022)

Gambar 8 merupakan tampilan akhir dari animasi *videoscribe* yang berisi kata penutup.

b. Hasil Analisis Kualitas Media Pembelajaran

Nilai yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran terbagi dalam 3 aspek diantaranya aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Uraian hasil validasi media pembelajaran animasi berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi dapat dilihat pada grafik berikut :



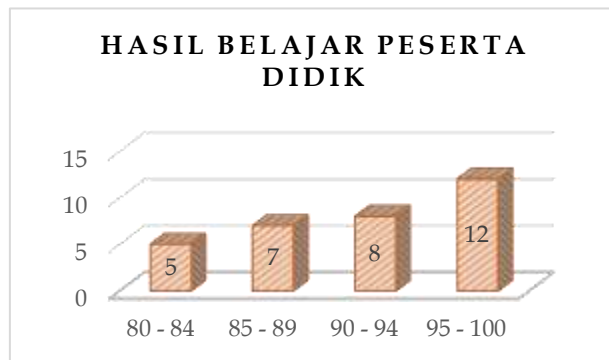
Gambar 9 Diagram Validasi Media Pembelajaran (Yolprezmzcky, 2022)

Pada gambar diagram di atas diperoleh rata-rata validasi media pembelajaran menggunakan animasi berbasis *videoscribe* memperoleh rata-rata yaitu sebesar 4,77. Berdasarkan tabel kriteria pada bab III, rata-rata validasi media pembelajaran masuk dalam kriteria “Baik”, maka dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

2. Hasil Belajar

Media pembelajaran animasi *videoscribe* yang dikembangkan oleh peneliti dan diimplementasikan kepada peserta didik kelas XI KC 1 di SMKN 8 Surabaya sebanyak 32 orang. Tes diberikan setelah proses pembelajaran kepada peserta didik berupa tes kognitif dengan jumlah 20 butir soal. Setelah memberikan tes, diperoleh hasil belajar peserta

didik sebagai berikut :



Gambar 10 Diagram Hasil Belajar Peserta didik (Yolprezmzcky, 2022)

Berdasarkan Diagram di atas, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh yaitu sebesar 90 dan 100% peserta didik tuntas. Berdasarkan tabel kriteria pada bab III, kuantitas hasil belajar peserta didik dinyatakan masuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

3. Respon Peserta Didik

Angket respon telah dibagikan dan diisi oleh 32 peserta didik kelas XI KC 1 di SMKN 8 Surabaya. Adapun hasil dari angket yang diperoleh dari peserta didik sebagai berikut :



Gambar 11 Diagram Hasil Respon Peserta didik (Yolprezmzcky, 2022)

Dari Diagram di atas, diperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 4,69. Berdasarkan tabel kriteria pada bab III, rata-rata penilaian angket respon peserta didik dinyatakan masuk dalam kriteria “Baik”

PEMBAHASAN

Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah sarana penyampaian pesan atau informasi yang mengandung tujuan pendidikan antara sumber dan penerima, Arsyad (2011:4). Manfaat media pembelajaran yaitu untuk lebih memperjelas materi yang disampaikan guru kepada peserta didik pada proses pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan untuk menentukan kelayakan suatu media untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data validasi media pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 4,77 dan masuk dalam kriteria “Baik”. Oleh sebab itu, produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan telah layak untuk diujicobakan dalam proses belajar mengajar pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi.

Hasil Belajar

Rusmono (2017) berpendapat bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kriteria ketuntasan belajar peserta didik yang berlaku di SMK Negeri 8 Surabaya yaitu suatu pembelajaran dinyatakan lulus belajar secara klasikal jika berhasil mendapatkan presentase ketuntasan minimum sebesar ≥ 76 dan suatu kelas dinyatakan tuntas belajar apabila terdapat $\geq 80\%$ peserta didik mendapatkan skor sebesar ≥ 76 .

Setelah penerapan media pembelajaran animasi berbasis videoscribe pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi, peserta didik memperoleh nilai rata-rata yaitu 90 dan 100% peserta didik mencapai KKM. Maka dari itu kelas dinyatakan tuntas secara individual dan klasikal. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi berbasis videoscribe mampu membantu peserta didik untuk memperoleh di atas rata-rata dan mencapai hasil belajar yang sangat memuaskan.

Respon Peserta Didik

Menurut Susanto (2013:51-57), respon merupakan reaksi yang dilakukan seseorang terhadap rangsangan, atau perilaku yang dihadirkan rangsangan. Respon peserta didik merupakan interaksi sosial yang dilakukan peserta didik terhadap dirinya sendiri sebagai tanggapan terhadap pengaruh atau rangsangan dari situasi yang berulang yang dilakukan orang lain. Berdasarkan pendataan angket respon peserta didik diperoleh rata-rata yaitu sebesar 4,96.

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil uji validasi media animasi berbasis videoscribe oleh para validator memperoleh nilai rata-rata 4,77 dalam masuk kriteria “Baik”. Pengembangan media pembelajaran oleh peneliti dinyatakan telah layak untuk diujicobakan dalam proses belajar mengajar pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik terhadap penerapan animasi berbasis videoscribe dalam capaian

pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi di SMK Negeri 8 Surabaya sangat memuaskan. Pada ranah kognitif, peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 90 dan 100% nilai peserta didik tuntas mencapai KKM. Media pembelajaran animasi berbasis videoscribe dinyatakan membantu peserta didik untuk memperoleh nilai di atas KKM.

3. Respon Peserta Didik

Hasil angket respon peserta didik terhadap penerapan media animasi berbasis videoscribe dalam capaian pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi di SMK Negeri 8 Surabaya memperoleh respon yang baik dari para peserta didik, dimana diperoleh rata - rata keseluruhan sebesar 4,96.

Saran

1. Dalam pembuatan media pembelajaran animasi berbasis videoscribe masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya yaitu materi kurang lengkap dan background yang terlalu besar sehingga sedikit mengganggu suara subtitle dari media tersebut. Maka dari itu media pembelajaran sebaiknya dilengkapi dalam hal materi dan mengecilkan suara background agar tidak mengganggu suara subtitle.
2. Media pembelajaran animasi berbasis videoscribe sangat baik diterapkan dalam pembelajaran pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut single aplikasi. Maka dari itu untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang maksimal, penggunaan media pembelajaran ini perlu untuk ditingkatkan.
3. Pembuatan media pembelajaran animasi berbasis videoscribe masih sangat terbatas dalam penggunaannya. Sebaiknya pembuatan media pembelajaran yang menarik seperti animasi videoscribe lebih diperhatikan oleh instansi terkait agar dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.
4. Keterampilan guru sebagai fasilitator harus dikembangkan terlebih dalam pemanfaatan media pembelajaran animasi berbasis videoscribe karena media pembelajaran yang dibuat selain memiliki kelebihan namun juga masih terdapat beberapa kekurangan. Sebagai fasilitator, guru sebaiknya mampu mengembangkan kelebihan yang ada dan memperbaiki kekurangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A. F. (2015). Statistic Dasar Penelitian Pendidikan. Pekanbaru: Adefa Grafika.

- Ahmad, S. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar . Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Alam, S. (2020). Merdeka Belajar dan Mutu Pendidikan.
- Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamid, & Mustofa Abi, d. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hernawan, Herry, A., & dkk. (2013). Pengembangan Kurikulum dan Pengembangan di SD Tangerang Selatan. Pendidikan.
- Kasmifa, D. (2019). PENERAPAN KURIKULUM 2013 UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI SMA SWASTA MERANTI TAHUN PEMBELAJARAN 2017-2018. .
- Khulugo, I. E. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pradnyana. (2014, Mei 07). Apa Itu Videoscribe. Diambil kembali dari <http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe>
- Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran Problem Based Learning. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sintia. (2021). Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.
- Sudjana. (Metode Statistika). 2005. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). 2014. Bandung: Alfabet.
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.

