

PENERAPAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR PERAWATAN KULIT WAJAH TIDAK BERMASALAH SECARA MANUAL

Laily Dewi Nurwulandari

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
lailydn53@gmail.com

Sri Dwiyanti¹, Mutimmatul Faidah², Nia Kusstianti³

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
sridwiyanti@unesa.ac.id¹, mutimmatulfaidah@unesa.ac.id², niakusstianti@unesa.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran di SMKN 1 Buduran pada kompetensi dasar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual menerapkan pembelajaran *teacher center* yang monoton. Penggunaan video interaktif dimaksudkan untuk menciptakan kelas yang lebih aktif dan merangsang siswa memahami materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) uji kelayakan media; 2) hasil belajar siswa; 3) respon siswa terhadap video interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen* dengan rancangan *one group pretest and posttest design*. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan uji kelayakan media mendapatkan persentase pada format video 88,5 % dan isi video serta format bahasa mendapatkan 91% sehingga uji kelayakan dikategorikan sangat layak. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* kognitif 72,78 meningkat menjadi 92 dan pada nilai rata-rata *pretest* psikomotorik 80 meningkat pada *posttest* menjadi 92 dengan nilai sig= 0,01 yang berarti lebih kecil dari α 0,05. Berarti, terdapat peningkatan nilai pada setelah menerapkan pembelajaran menggunakan video interaktif. Hasil belajar dikatakan tuntas dan termasuk kriteria sangat baik. Respon siswa menunjukkan persentase rata-rata 87% dan termasuk kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan video interaktif dalam pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Perawatan Kulit Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual

Abstract

Learning at SMKN 1 Buduran on basic facial skin care competencies is not a problem manually applying teacher center learning which is monotonous. The use of interactive videos is intended to create a more active class and stimulate students to understand the material. The purpose of this study was to determine 1) media feasibility test; 2) student learning outcomes; 3) student responses to interactive videos. This research is a pre-experimental study with a one group pretest and posttest design. Methods of data collection using observation, tests, and questionnaires. Data analysis technique using t-test. The results of the study show that the media feasibility test gets a percentage in video formats of 88.5% and video content and language formats get 91% so that the feasibility test is categorized as very feasible. Student learning outcomes experienced an increase from the average cognitive pretest score of 72.78 to 92 and the psychomotor pretest average score of 80 increased in the posttest to 92 with a sig = 0.01 which means less than α 0.05. Means, there is an increase in value after implementing learning using interactive videos. Learning outcomes are said to be complete and include very good criteria. Student responses showed an average percentage of 87% and included very good criteria. It can be concluded that the application of interactive video in learning can liven up the classroom atmosphere so that learning is not monotonous and boring and improves student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Interactive Videos, Facial Skin Care No Problems Manually

PENDAHULUAN

Media adalah alat yang berfungsi guna memaparkan materi terkait pengajaran. Media pengajaran berfungsi untuk alat dalam mendukung kegiatan pengajaran di kelas, menunjang efisiensi pengajaran, serta mendukung peserta didik tetap fokus pada apa yang mereka pelajari. (Dewi dkk, 2021). Menurut Daryanto dan Mulyo Rahardjo (2012) pembelajaran adalah proses interaksi antara bagian-bagian sistem pembelajaran. Komunikasi yang efektif oleh pendidik serta murid terjadi ketika unsur-unsur pembelajaran seperti tujuan, materi, sarana dan prasarana, situasi dan keadaan belajar, model pengajaran, metode dan evaluasi keadaan belajar. Media pengajaran ialah alat bantu yang dipakai oleh pengajar guna memberikan pesan visual atau verbal pada siswa. Siswa akan lebih tertarik dengan penjelasan materi yang disampaikan jika media pembelajaran digunakan. Pada era teknologi sekarang, guru harus lebih inovatif dan kreatif saat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Dan menurut Haryadi dkk (2019) pemanfaatan media pengajaran yang memiliki kualitas ialah jalan guna menciptakan situasi belajar yang menyenangkan serta dapat menunjang hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dengan bantuan media diharapkan menjadi pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif.

Video ialah media *audio-visual* yang mentransmisikan suara dan ilustrasi gerak melintasi jarak yang sangat jauh dan dapat diperlambat untuk menekankan aksi yang ditampilkan (Sanaky, 2013). Menurut Sari dan Siagin (2013) media yang baik adalah yang memungkinkan interaksi atau komunikasi dua arah. Untuk menjalin hubungan antara media pembelajaran dengan penontonnya, video interaktif menggabungkan aspek interaktif musik, gerak, gambar, teks, dan grafik (Prastowo, 2014). Dan menurut Apriliani dkk., (2020) Media pengajaran dapat mempermudah murid untuk membuat paham akan materi. Video interaktif adalah teknik bercerita audiovisual yang melibatkan penonton sebagai pemakai, pemilik, dan peserta dalam media.

Media audio visual dan lingkungan pembelajaran interaktif terdiri dari dua komponen, dan istilah "interaktif" digunakan untuk menunjukkan bahwa media tersebut dirancang untuk memungkinkan murid agar ikut partisipasi dengan kerap saat kegiatan pengajaran serta berusaha mendorong mereka untuk belajar secara mandiri.

Perawatan kulit wajah dengan manual adalah perawatan yang dikerjakan tidak memakai alat kecantikan elektrik (Kusatanti, 2008). Terdapat beberapa manfaat perawatan kulit wajah, antara lain: (1) Agar tetap sehat dan menjaga kondisi kulit wajah. (2) Meremajakan sel-sel kulit wajah dan jaringan otot. (3) Meningkatkan kualitas kulit. (4) Menghindari kelaianan serta masalah kulit wajah. Perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual merupakan sub kompetensi dari mata pelajaran perawatan kulit wajah yang akan diberikan pada kelas X. Menurut pengamatan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Buduran pada kompetensi dasar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual, pembelajaran cenderung *teacher center* dan monoton sehingga siswa cenderung pasif saat pembelajaran.

Kecenderungan siswa yang pasif pada saat pembelajaran terjadi karena dominasi guru lebih besar pada saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi serta membuat keadaan kelas tidak kontributif sebab peserta didik yang pengajaran yang tidak menarik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Peneliti yang fokus pada lingkungan belajar ini menyadari perlunya peningkatan dalam proses pembelajaran di kelas, ramah lingkungan kelas, dan hasil belajar siswa dalam kompetensi dasar perawatan kulit wajah. Penggunaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran. Peserta didik dapat lebih tertarik melalui penjelasan materi yang disampaikan jika menerapkan media pembelajaran.

Pada era digital ini, pendidik diajak agar lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat

peserta didik. Saat kegiatan pengajaran, penggunaan media tentu diperlukan. Peneliti memutuskan agar menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran karena media tersebut membantu guru dengan mudah menyampaikan materi, menciptakan kelas lebih aktif, membuat siswa lebih memahami apa yang dijelaskan, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya batas masalah bertujuan supaya ruang lingkup di pembahasan permasalahan tidak menyimpang, serta agar terstruktur menurut tujuan penelitian. Batasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Buduran Kelas X SK 1 sebanyak 36 siswa pada kompetensi dasar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual dengan media pembelajaran yang digunakan berupa video interaktif. 2. Pengukuran kelayakan video interaktif menggunakan hasil validasi ahlimedia, ahli materi, ahli Bahasa, dan respon peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media berbasis video interaktif dalam pembelajaran kelas X SK 1 di SMK Negeri 1 Buduran pada kompetensi dasar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual. 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X SK 1 di SMK Negeri 1 Buduran terhadap penerapan media pembelajaran video interaktif pada kompetensi dasar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual. 3) Untuk mengetahui respon siswa kelas X SK 1 di SMK Negeri 1 Buduran terhadap pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran video interaktif pada kompetensi dasar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual.

METODE

Sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian, jenis penelitian ini menggunakan desain *one group pretest and posttest design*. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui hasil perlakuan. *Pretest* diberikan untuk mengetahui keadaan sebelum diberikan suatu perlakuan, dan *posttest* diberikan setelah perlakuan. Oleh karena itu, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat. (Sugiyono,

2013). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SK 1 di SMK Negeri 1 Buduran yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang dipakai di penelitian ini adalah observasi, tes, dan angket. Instrumen pengumpulan data yang dipakai berupa : 1) Lembar ujikelayakan media pembelajaran video interaktif; 2) Tes; 3) Angket.

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah berupa observasi, tes dan kuesioner. Observasi pada penelitian ini adalah observasi validasi kelayakan media video interaktif perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual. Validasi ini dilakukan oleh lima observer sebagai validator yaitu empat dosen Tata Rias Unesa dan satu guru tata kecantikan kulit SMK Negeri 1 Buduran. Validasi dilakukan secara sistematis terhadap instrument dan media pembelajaran yang dilampirkan peneliti pada validator. Tes digunakan oleh peneliti untuk mengukur pengetahuan siswa tentang perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual. Tes pada penelitian ini menggunakan *pretest-posttest* pada tes kognitif dan psikomotor. Angket atau kuisisioner pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa yang berupa *check list* menggunakan pilihan “ya” atau “tidak”.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Listiani (2017) penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan guna mendeskripsikan, meneliti, menjelaskan, serta mengambil simpulan dari masalah yang bisa dianalisis. Dan menurut Marlina (2020) penelitian deskriptif kuantitatif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan isi variabel penelitian.

Teknik analisis deskriptif kuantitatif dipakai guna menjelaskan tata penerapan media video interaktif. Analisis deskriptif kuantitatif mengumpulkan data, termasuk kritik dan saran dari validator, dan menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran video interaktif. Teknik perhitungan presentase digunakan untuk menentukan kelayakan media

pembelajaran video interaktif dan respon siswa sedangkan untuk hasil belajar dihitung dengan analisis uji-t. Perolehan nilai validasi kelayakan media dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\%$$

Kelayakan media dapat dinilai dengan menggunakan skala interpretasi berikut untuk mengetahui hasil dari rumus di atas:

Tabel 3.7 Kriteria Skala Interpretasi Skor Validasi Ahli

Skala Penilaian	Pernyataan
0%-20%	Sangat Kurang Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Metode analisis uji-t berpasangan melalui SPSS dengan dua sampel yang saling berhubungan yaitu hasil *pretest* dan *posttest* dipakai dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data kemudian diperiksa berdasarkan temuan. Dengan menggunakan hipotesis berikut:

Ho : Tidak ada peningkatan nilai pada perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual setelah menerapkan pembelajaran menggunakan video interaktif.

Ha : Ada peningkatan nilai pada perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual setelah menerapkan pembelajaran menggunakan video interaktif.

Menggunakan ambang signifikan 0,05, pilihan dibuat berdasarkan nilai probabilitas; khususnya, jika kemungkinannya > 0,05, Ho diterima, dan jika probabilitasnya 0,05, Ho ditolak. Rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan ketuntasan

belajar selain metode analisis yang digunakan untuk menentukan hasil belajar:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Respon siswa akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Hasil perhitungan presentase siswa akan dikategorikan sesuai dengan kriteria skor angket respon siswa berikut:

Tabel 3.10 Kategori Respon Siswa

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Penelitian

1. Kelayakan Media Video

Terdapat beberapa aspek yang diujikan untuk mengetahui tingkat kelayakan video interaktif antara lain: (1) Format Video, format video mencakup delapan aspek yang diujikan. (2) Isi Video, isi video mencakup empat aspek yang berhubungan dengan materi perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual. (3) Format Bahasa, dalam format Bahasa mencakup empat aspek. Video interaktif perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual memiliki keunggulan dibandingkan video tutorial yang sudah ada yaitu soal tes yang ada didalam video serta dalam penerapan yang dilakukan peneliti pada kelas X SK 1, media pembelajaran video interaktif dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun terdapat beberapa kekurangan dalam video interaktif perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual yang

perlu diperbaiki yaitu pada *dubbing*, intonasi *dubber* yang terlalu lama pada beberapa cuplikan.

Hasil uji kelayakan media video interaktif mendapatkan persentase nilai pada format video 88,5% dan pada isi video serta format Bahasa mendapatkan 91%. Persentase diatas termasuk kriteria sangat layak sesuai dengan kriteria skala interpretasi Riduwan (2016). Hasil uji kelayakan video interaktif telah dikembangkan menjadi bentuk diagram sebagai berikut:

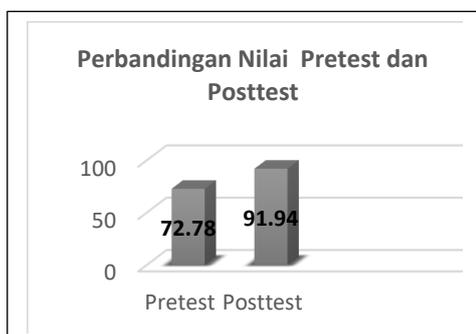
Diagram 4.1 Uji Kelayakan Media



2. Hasil Belajar

Menurut Toto Sugiarto (2020), hasil belajar didefinisikan sebagai sesuatu yang dicapai siswa melalui upaya yang ditunjukkan dalam penugasan materi, pengetahuan, dan keahlian dasar. Hasil belajar kognitif dan psikomotor peserta didik didapatkan melalui pembelajaran yang dibagikan melalui video interaktif. Nilai kognitif diperoleh dari *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan nilai. Nilai psikomotor diperoleh dari tes kinerja perawatan kulit wajah yang tidak bermasalah secara manual. Hasil Belajar Kognitif

Diagram 4.2 Hasil Belajar Kognitif



Untuk lebih mendalam, data diproses menggunakan SPSS guna memahami hasil dari Uji-t. Hasil dari Uji-t yaitu nilai perbedaan dalam *pretest* dan *posttest* ranah kognitif adalah 19 dengan nilai signifikansi 2 arah (*t-tailed*) $0,01 < 0,05$. Sehingga, H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya, terdapat peningkatan nilai pada perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan video interaktif.

a) Hasil Belajar Psikomotorik

Diagram 4.3 Hasil Belajar Psikomotorik

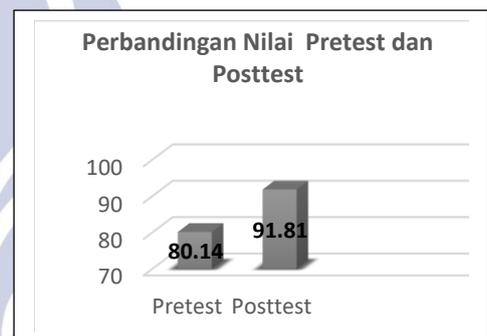


Diagram 4.3 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada ranah psikomotor. Nilai rata-rata pada tes keterampilan *pretest* adalah 80 kemudian meningkat pada rata-rata hasil *posttest* menjadi 92. Untuk hasil lebih mendalam dilakukan pengujian dengan uji statistic pada hasil *pretest posttest* psikomotor dengan menggunakan Uji-t. Untuk lebih lanjut, data diolah menggunakan SPSS guna memahami hasil dari Uji-t. Hasil dari Uji-t yaitu nilai perbedaan dalam *pretest* dan *posttest* ranah kognitif adalah 19 dengan nilai signifikansi 2 arah (*t-tailed*) $0,01 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya, terdapat peningkatan nilai pada perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan video interaktif.

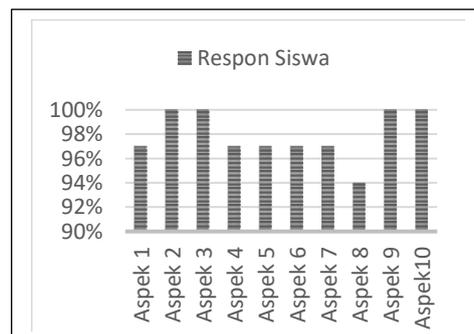
Hasil belajar siswa tentang penggunaan video interaktif perawatan kulit wajah dianggap tuntas secara manual karena 36 siswa memenuhi kriteria ketuntasan yang berlaku di SMK Negeri 1 Buduran, yaitu nilai lebih dari 75. Hasil belajar siswa mencapai 100%, yang menjadikannya masuk di kriteria yang sangat baik.

Bisa diambil simpulan jika dengan menggunakan video interaktif dalam pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih hidup, yang berarti hasil belajar siswa meningkat. Lebih lanjut dari penelitian sebelumnya oleh Riyanti (2021) dan Astuti (2019) bahwa memakai media pengajaran interaktif bisa menunjang hasil belajar siswa dan praktis digunakan.

3. Respon Siswa

Hasil respon siswa yang sudah ikut kegiatan belajar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual didapatkan melalui memberikan angket pada siswa yang kemudian diisi oleh siswa. Dalam angket respon siswa terdapat 10 aspek yaitu: (1) Huruf dan kalimat dalam media jelas dan mudah dimengerti. (2) Perpaduan warna antara teks, video, gambar, dan background selaras. (3) Gambar dan video menarik. (4) Sistematika penyajian materi baik. (5) Maksud gambar dan video mudah dipahami. (6) Gambar dan video yang ditampilkan dapat membantu siswa memahami materi. (7) Dubbing jelas. (8) Lebih memahami materi perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual dengan menggunakan video interaktif. (9) Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami. (10) Lebih termotivasi belajar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual dengan menggunakan media pembelajaran yang sejenis. Data respon siswa bisa dilihat di diagram dibawah ini:

Diagram 4.4 Hasil Respon Siswa Terhadap Video Interaktif Perawatan Kulit Wajah Tidak Bermasalah Secara Manual



Hasil respon siswa diukur secara manual dengan memberikan angket kepada siswa, yang berisi berbagai aspek pernyataan. Siswa menjawab pernyataan dengan memilih "YA" atau "TIDAK", pilihan "YA" berarti setuju dengan pernyataan tersebut, dan "TIDAK" berarti tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Hasil respon siswa dengan banyak 36 siswa memilih 10 aspek pernyataan dalam angket, sehingga perhitungan persentase dari 10 aspek tersebut mencapai 87% serta masuk di kategori sangat baik.

Hasil respon siswa memperlihatkan jika peserta didik lebih berminat untuk belajar melalui media pembelajaran video interaktif. Respon siswa dapat dikatakan positif jika peserta didik antusias serta termotivasi di kegiatan belajar dengan menggunakan komponen pembelajaran yang ada (Simanjuntak dan Imelda, 2018).

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan Media Video Interaktif

Video interaktif perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual memiliki keunggulan dibandingkan video tutorial yang sudah ada yaitu soal tes yang ada didalam video serta dalam penerapan yang dilakukan peneliti pada kelas X SK1 SMK

Negeri 1 Buduran, Video interaktif mendapat nilai efektif guna menunjang hasil belajar siswa. Namun terdapat beberapa kekurangan dalam video interaktif perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual yang perlu diperbaiki yaitu pada *dubbing*, intonasi *dubber* yang terlalu lambat pada beberapa cuplikan. Namun video interaktif perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual termasuk dalam kriteria sangat layak untuk diterapkan di pengajaran.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa terhadap penerapan media video interaktif yaitu hasil belajar siswa meningkat pada ranah kognitif dan psikomotor. Dapat dibuktikan melalui nilai rerata nilai *pretest* kognitif yang semula 72 kemudian meningkat pada nilai *posttest* kognitif menjadi 92. Dan nilai *pretest* psikomotorik yang semula 80 meningkat pada nilai *posttest* menjadi 92. Dilihat melalui tabel hasil Uji-t didapatkan nilai sig = 0,01 artinya lebih kecil dari α 0,05. Maka, terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Nilai ketuntasan siswa pada kompetensi perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual termasuk dalam kriteria sangat baik karena telah mencapai 100%.

3. Respon Siswa

Berdasarkan data penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran video interaktif, pemakaian media pembelajaran video interaktif di kompetensi dasar perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual mendapatkan nilai persentase 87% serta masuk dalam kriteria sangat baik.

Saran

1. Media pembelajaran berupa video interaktif perawatan kulit wajah tidak bermasalah secara manual dapat ditingkatkan dengan mengubah pengisi suara (*dubber*) sehingga video menjadi lebih menarik.
2. Penggunaan sarung tangan dalam video prakteknya boleh tidak digunakan mengingat sudah berakhirnya masa pandemi *covid* 19, cukup dengan melakukan cuci tangan memakai sabun serta

memakai *hand sanitizer*.

3. Sekolah perlu menunjang dan memberi dukungan pada pendidik agar melakukan pengembangan media pengajaran sehingga jadi lebih menarik serta situasi belajar mengajar oleh pendidik serta murid bisa berkelanjutan baik serta terciptanya hubungan positif yang saling menguntungkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150.
- Astuti, M. Dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, 2019
- Daryanto, D. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Gavamedia.
- Dewi, I. P., Mursyida, L., & Samala, A. D. (2021). Dasar-Dasar Android Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10, 1–21
- Haryadi, R., Vita, M., Utami, I. S.M., Ihsanudin, I., Setiana, Y., & Suherman, A. (2019). Briquettes production as teaching aids physics for improving science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1156(3), 32006.
- Kusantati, H. dkk. (2008). *Tata Kecantikan Kulit Jilid 2 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Depok: CV Arya Duta bersama Direktorat Pembinaan SMK, Kemendikbud
- Listiani, N. M. (2017). Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 263.
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Riyanti, R dan Dedy Setyawan. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol. 12, No. 2, 2021, 316-326
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sari, Dian Maya dan Siagian, Sahat. (2013). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut : *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No. 1, April 2013,

- Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Inovatif. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara
- Simanjuntak, Dameria Sinta dan Imelda. (2018). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Konteks Budaya Batak Toba : MES (Journal of Mathematics Education and Science) ISSN: 2579-6550 Vol 4, No. 1, 81-88
- Sugiarto, Toto. (2020). E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika: CV, Mine
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.

