

**PENGARUH MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR  
MENGAMBAR BENTUK DALAM PELAJARAN SENI RUPA  
DI SMP NEGERI 3 PADANG**

**ARTIKEL**



**Sinta Widiani Putri**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode September 2017**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

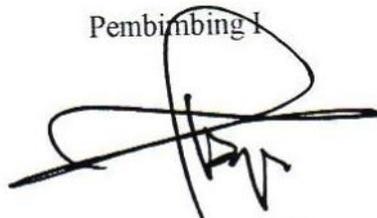
**PENGARUH MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR  
MENG GAMBAR BENTUK DALAM PELAJARAN SENI RUPA  
DI SMP NEGERI 3 PADANG**

Sinta Widiana Putri

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Sinta Widiana Putri untuk persyaratan  
wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/disetujui oleh  
kedua pembimbing

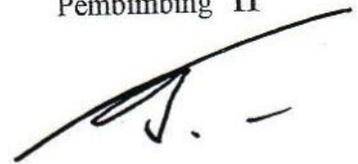
Padang, 7 Agustus 2017

Pembimbing I



Dra. Zubaidah, M.Pd.  
NIP.19600906.198503.2.008

Pembimbing II



Drs. Eswendi, M.Pd.  
NIDK. 8853940017

## *Abstrak Berbahasa Indonesia dan Inggris*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video tutorial terhadap hasil belajar Menggambar Bentuk dalam pelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 3 Padang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan penentuan sampel menggunakan teknik *purposive random sample* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Padang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar (tes perbuatan). Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan tahap pengujian hipotesis. Kesimpulan dari penelitian bahwa media video tutorial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Menggambar Bentuk dalam pelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 3 Padang.

### Abstract

The purpose of this study is to determine the effect of video tutorial media on the result of learning to draw a form in art lesson in SMP Negeri 3 Padang. This study uses a quantitative type of experimental research with the determination of samples using *purposive random sample* technique to grade VII students in SMP Negeri 3 Padang. The sample in this research is class VII.1 as the experimental class and class VII.2 as the control class. Data collection is done through the instrument of learning result test (action test). Data analysis techniques performed are normality test, homogeneity test, and hypothesis testing phase. The conclusion of the research that video tutorial media has a significant influence on the result of learning to draw a form in art lesson in SMP Negeri 3 Padang.

**PENGARUH MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR  
MENGGAMBAR BENTUK DALAM PELAJARAN SENI RUPA  
DI SMP NEGERI 3 PADANG**

**Sinta Widiana Putri<sup>1</sup>, Zubaidah<sup>2</sup>, Eswendi<sup>3</sup>**

**Program Studi Pendidikan Seni Rupa**

**FBS Universitas Negeri Padang**

**email: [sinta.widianaputri@yahoo.com](mailto:sinta.widianaputri@yahoo.com)**

Abstract

The purpose of this study is to determine the effect of video tutorial media on the result of learning to draw a form in art lesson in SMP Negeri 3 Padang. This study uses a quantitative type of experimental research with the determination of samples using purposive random sample technique to grade VII students in SMP Negeri 3 Padang. The sample in this research is class VII.1 as the experimental class and class VII.2 as the control class. Data collection is done through the instrument of learning result test (action test). Data analysis techniques performed are normality test, homogentas test, and hypothesis testing phase. The conclusion of the research that video tutorial media has a significant influence on the result of learning to draw a from in art lesson in SMP Negeri 3 Padang.

Keywords: Media Video Tutorials, Student Learning Results.

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung (Rusman, 2012:134). Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Priode September 2017

<sup>2</sup> Dosen Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup> Dosen Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

Pencapaian tujuan pembelajaran perlu didukung dengan kualitas pembelajaran yang baik. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah guru. Menurut Hamzah (2011:27) peranan guru dalam pembelajaran, guru harus menempatkan diri sebagai:

1. Pemimpin belajar, dalam arti guru sebagai perencana, pengorganisasi, pelaksana, dan pengontrol kegiatan belajar siswa.
2. Fasilitator belajar, guru sebagai pemberi kemudahan siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya melalui upaya berbagai bentuk.
3. Moderator belajar, guru sebagai pengatur arus kegiatan belajar siswa.
4. Motivator belajar, guru sebagai pendorong siswa agar mau melakukan kegiatan belajar.
5. Evaluator belajar, guru sebagai penilai yang objektif dan komprehensif.

Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran terkadang masih ditemukan yang bersifat *teacher centered*, *text book oriented*, dan pendidik menggunakan media belajar seadanya. Pendidik menyampaikan materi sesuai dengan apa yang ada pada buku ajar yang digunakan. Keadaan seperti ini menyebabkan kurang optimal jalannya pembelajaran. Dalam hal ini siswa menjadi kurang aktif, minat belajar kurang dan siswa tidak bisa belajar secara mandiri tanpa adanya pendidik.

Kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 3 Padang, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana, seperti media buku (bahan ajar), media papan tulis, media suara dan gambar yang sudah ada. Sehingga perhatian siswa terhadap pembelajaran seni rupa terlihat masih kurang, mereka sering merasa bosan, apalagi materi yang sulit dipahami oleh

siswa. Konsekuensinya banyak dari mereka yang acuh tak acuh terhadap pembelajaran seni rupa, hal itulah yang membuat hasil belajar siswa rendah.

Sudjana dan Ibrahim (2016:111), mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman. Faktor pengajar dalam proses kegiatan belajar-mengajar memang sangat berpengaruh sekali terhadap motivasi pembelajaran dan hasil dari pembelajaran. Hal ini dijelaskan Suryabrata (2015:233) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, digolongkan menjadi faktor fisiologis dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri pelajar, digolongkan menjadi faktor nonsosial dan faktor sosial. Dalam hal ini peneliti memandang bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa adalah dengan menggunakan media yang paling tepat untuk digunakan, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan lebih berpartisipasi aktif saat pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media video tutorial.

Menurut Gerlach dalam Sanjaya (2006:163) secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan menurut Kustandi dan Bambang (2011:9) bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan ukuran serta

kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer. Menurut Kustandi dan Bambang (2011:33), media pembelajara dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio visual*, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media video adalah mdia yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Arsyad, 2011:49). Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.

Sedangkan menurut Arsyad (2011:158) program tutorial merupakan pembelajaran dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan guru atau instruktur. Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:1230), “tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor”. Hal ini juga dijelaskan oleh Pramudito (2013:4) video tutorial/*training* dapat diproduksi untuk menjelaskan secara

detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para instruktur/guru/dosen/ manajer.

Peneliti memilih menggunakan media video tutorial karena media video tutorial dapat menyajikan materi pembelajaran secara lengkap dan lebih menarik dibandingkan media yang lainnya, serta menjadikan fokus perhatian peserta didik tertuju pada aspek yang diberikan. Daryanto (2010:79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain:

1. video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
2. video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap hasil belajar Menggambar Bentuk siswa pada pelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 3 Padang.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian pada dasarnya adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah. Oleh karena itu, penelitian ini dikatakan penelitian kuantitatif karena data yang diolah berupa angka-angka, yaitu dalam bentuk skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video tutorial. Hal ini sejalan dengan pendapat

Arikunto (2010:12) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka, dimulai dari pengumpulan data, kemudian penafsiran dan terakhir ditampilkan hasilnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012:107). Bentuk eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi-experiment*), dengan rancangan penelitian Pretest-Posttest Control Group Design.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 3 Padang yang berjumlah 507 siswa yang mengambil mata Pelajaran Seni Budaya. Menurut Sugiyono (2012:117), populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012:118). Pengambilan sampel tersebut, dilakukan dengan teknik *Purposive random sample*.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas, yaitu media video tutorial dan media konvensional. Sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data

dengan cara memberikan test pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang diberikan berupa tes perbuatan.

### C. Pembahasan

#### 1. Hasil Tes Awal (*Pretest*)

Hasil tes awal pada materi menggambar bentuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui dari nilai tes siswa. Adapun deskripsi hasil tes awal siswa (*pretest*) pada kedua kelompok siswa dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal (*pre-test*) Kelas Eksperimen dan Kontrol**

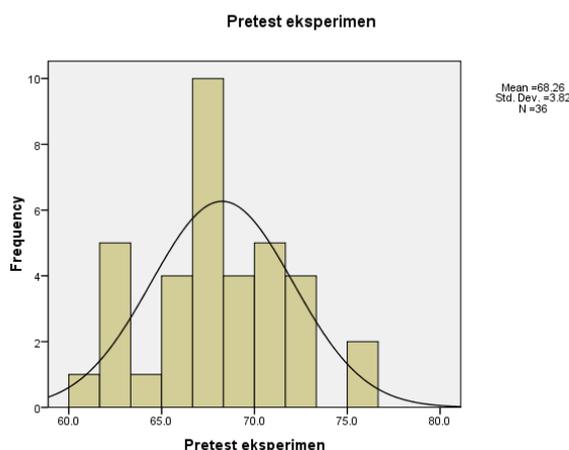
No	Skor Pretest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
1	60 - 64	7	19.4	9	25.8
2	65 - 69	18	50	12	34.2
3	70 - 74	9	25	9	25.8
4	75 - 79	2	5.6	5	14.2
<b>Jumlah</b>		36		35	
<b>Rata-rata</b>		68.17		68.45	

Sumber : Olah data SPSS

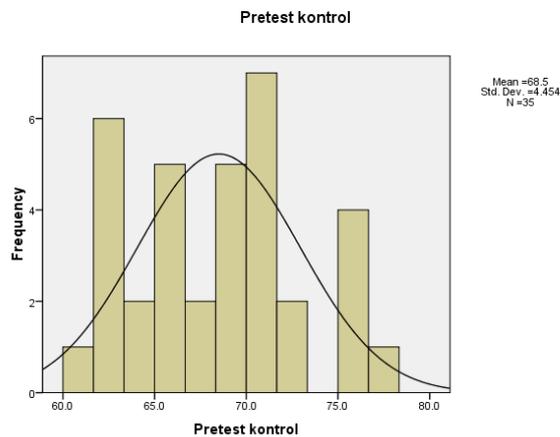
Berdasarkan Tabel 1 rata-rata frekuensi hasil tes awal di atas dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 68.17. skor *pretest* 60 – 64 merupakan skor terendah yang didapatkan sebanyak 7 orang atau 19.4%, skor 65 – 69 merupakan interval skor yang paling banyak didapatkan siswa yaitu 18 orang atau 50%, skor 70 – 74 dengan jumlah sebanyak 9 orang atau 25%, dan skor 75 – 79 merupakan skor tertinggi yang didapatkan sebanyak 2 orang atau 5.6%.

Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 68.45. Skor *pretest* 60 – 64 skor terendah yang didapatkan sebanyak 9 orang atau 25.8%, skor 65 – 69 merupakan interval skor yang paling banyak didapatkan siswa yaitu 12 orang atau 34.2%, skor 70 – 74 dengan jumlah sebanyak 9 orang atau 25.8%, dan skor 75 – 79 merupakan skor tertinggi yang didapatkan sebanyak 5 orang atau 14.2%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat bahwa nilai *pre-test* tes sebelum diberi perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol masih jauh dari batas KKM. KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 78. Nilai rata rata *pre-test* pada kelas eksperimen  $68.50 < 78.00$ . Sedangkan Nilai rata rata *pretest* pada kelas kontrol  $68.26 < 78.00$ . Rendahnya nilai *pre-test* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan siswa belum memahami materi yang akan dipelajari.



**Gambar 1.** Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal (pretest ) Kelas Eksperimen.



**Gambar 2.** Histogram Distribusi Frekuensi Tes PengeHaisl Tes Awal (pretest) Kelas Kontrol.

## 2. Hasil Test Hasil Belajar (*Posttest*)

Berdasarkan hasil belajar diperoleh setelah kedua kelas diberi perlakuan, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen pada proses pembelajarannya menggunakan media video tutorial, sedangkan kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan media konvensional. Tes hasil belajar ini diberikapan akhir pertemuan ke tiga yang diberikan kepada kedua kelas sampel. Hasil belajar (*posttest*) dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (*post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

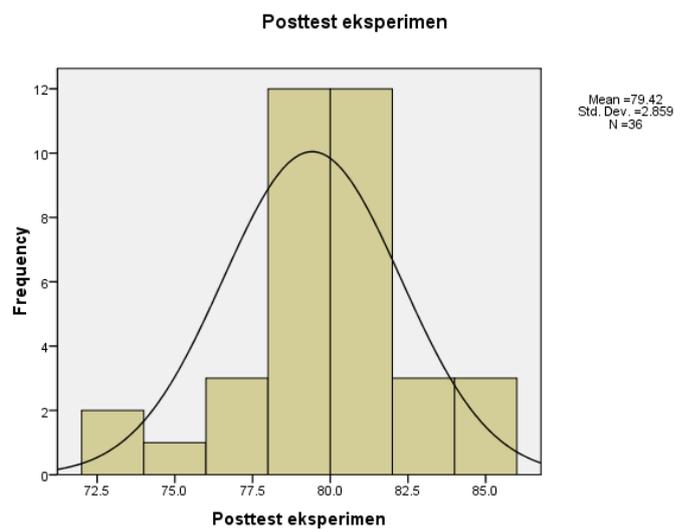
No	Skor Posttest	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
3	70 – 74	3	8.3	13	37.2
4	75 – 79	15	41.7	15	42.8
5	80 – 84	18	50	7	20
<b>Jumlah</b>		36	100	35	100
<b>Rata-rata</b>		79.27		76.90	

Berdasarkan Tabel 2 rata-rata frekuensi hasil belajar di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 79.27. skor *pretest* 70 – 74

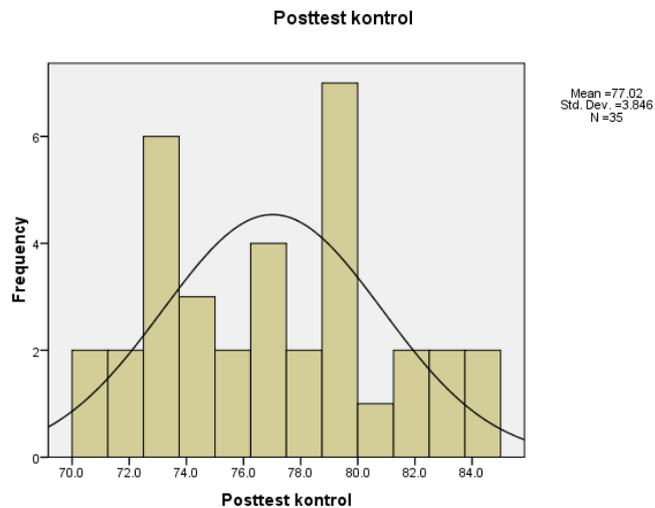
merupakan skor terendah yang didapatkan sebanyak 3 orang atau 8.3%, skor 75 – 79 dengan jumlah 15 orang atau 1.7%, dan skor 80 – 84 merupakan skor tertinggi dan interval skor yang paling banyak didapatkan siswa yaitu 18 orang atau 50%.

Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol yaitu 76.90. Skor *prost-test* 70 – 74 merupakan skor terendah yang didapatkan sebanyak 13 orang atau 37.2%, skor 75 – 79 merupakan interval skor yang paling banyak didapatkan siswa yaitu 15 orang atau 2.8%, dan skor 80 – 84 merupakan skor tertinggi yang didapatkan sebanyak 7 orang atau 20%.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan nilai siswa sudah mencapai dari batas KKM yang telah ditentukan. Sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol masih dibawah KKM. KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 78. Nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen  $79.41 > 78.00$ . sedangkan nilai rata-rata post-tset kelas kontrol  $77.01 < 78.00$ .



**Gambar 3.** Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (post-test ) Kelas Eksperimen



**Gambar 4.** Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (post-test) Kelas Kontrol

### 3. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis melakukan analisis terhadap data tes akhir penelitian. Untuk dapat menganalisis data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kedua kelas sampel, kemudian dilanjutkan menganalisis data menggunakan uji hipotesis.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data pada kelas sampel dapat digambarkan menggunakan uji *Normal Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ). Berikut adalah tabel uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol :

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (*Pre-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest Eksperimen	Pretest kontrol
N		36	35
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	68.1667	68.4476
	Std. Deviation	3.83675	4.41991
Most Extreme Differences	Absolute	.156	.110
	Positive	.091	.110
	Negative	-.156	-.093
Kolmogorov-Smirnov Z		.937	.652
Asymp. Sig. (2-tailed)		.343	.790

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol
N		36	35
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	79.2685	76.9048
	Std. Deviation	2.89260	3.89030
Most Extreme Differences	Absolute	.140	.117
	Positive	.092	.117
	Negative	-.140	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.839	.695
Asymp. Sig. (2-tailed)		.482	.720
a. Test distribution is Normal.			

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data hasil belajar (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variasi yang homogen atau tidak. Berikut adalah tabel analisis *Oneway Anova* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 5. Uji Homogenitas Tes Pengetahuan Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.257	1	69	.138

**Tabel 6. Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.316	1	69	.014

**c. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan Uji-t (*Independent Samples t Test*) dengan signifikan ( $\alpha = 0,05$ ). Berikut adalah hasil data menggunakan *SPSS for windows version 16.00*.

**Tabel 11. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis**

Model Pembelajaran	N	Mean	Std.D	Std.EM	t	Df	Sig. 2 (tailed)
Eksperimen	36	11.10	2.155	0.35926	6.393	69	0.000
Kontrol	35	8.45	1.178	0.19854			
t hitung	6.393						
t tabel	2,000						
Kesimpulan	<b>Penggunaan Media Video Tutorial Memiliki Pengaruh yang Signifikan Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk</b>						

#### **D. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video tutorial pada hasil belajar menggambar bentuk dalam pembelajaran seni rupa di kelas VII SMP Negeri 3 Padang. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai  $t_{hitung} = 6.393$  dan  $t_{tabel} = 2.000$ . hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , artinya rata-rata (mean) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Menggambar Bentuk dalam pelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 3 Padang.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas sebagai saran peneliti yang diharapkan adalah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk bahan inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah serta memvariasikan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan, menarik bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai yang diharapkan dan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satunya dengan menggunakan media video tutorial yang menekankan pembelajaran berpusat kepada peserta didik.

**Catatan :** artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Dra. Zubaidah, M.Pd. dan pembimbing II Drs. Eswendi, M.Pd.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta. Ga.a Media.
- Hamzah & Nina . 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. *Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kustandi dan Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pramudito, Aria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen (Jurnal)*. Yogyakarta: Program Sarjana Pendidikan Teknik Mesin UNY.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2016. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suryabrata, Sumadi. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rajawali pers.