

PENGARUH MEDIA *POWTOON* DALAM PEMBELAJARAN TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELAS VII SMPN 1 KREMBUNG

Kiki Yuni Murtiyastuti¹

ABSTRACT: The purpose of this study was to show the effect of *Powtoon* media on the learning of text based on the observations of class VII students of SMPN 1 Krembung. This study uses a quantitative approach with the type of experiment one group pretest posttest design. The subjects of this study were students of class VII-5 SMPN 1 Krembung in the academic year 2021/2022. The research sample was determined by purposive sampling technique. The instruments used are questionnaires and test questions. The data in this study were the results of the questionnaire and the pretest posttest scores. Testing the validity and reliability of the instrument as well as data processing using the SPSS 16.0 for windows program. The results showed that testing the hypothesis using the paired sample t-test t-test obtained results $t_{count} = -6.854$, while t_{table} with $df N-1 = 30$ and a significance level of 5% (0.05) of 2.042. So, $t_{count} > t_{table}$ ($-6.854 > 2.042$) with Sig. (2 tailed) $0.000 < 0.05$ then H_a is accepted and H_0 is rejected. This is reinforced by the results of student responses to the use of *Powtoon* media by 81%. The percentage is categorized as good. Thus, this *Powtoon* media can be said to be influential and effective in learning the observational report text in class VII SMPN 1 Krembung for the 2021/2022 academic year.

Key words: *Powtoon* media, text of observation reports, learning

¹SMPN 1 Krembung, E-mail: ymkiky@gmail.com

Received: 20-10-2022
Revised: 28-10-2022
Accepted: 30-10-2022

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diajarkan kepada peserta didik baik jenjang dasar maupun menengah. Hal ini dibuktikan dengan dicantumkannya mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam dokumen Kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2013) yang menjadi acuan dalam pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang perlu diajarkan secara intensif kepada siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Dawson (dalam Tarigan, 2008), setiap keterampilan tersebut mempunyai hubungan erat dengan proses-proses berpikir. Semakin terampil seseorang/siswa berbahasa, semakin nampak cerah dan jelas pula jalan pemikirannya. Hal ini didasarkan pada

prinsip bahwa bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 2008: 1).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keempat keterampilan berbahasa tersebut disisipkan melalui pembelajaran beragam teks. Salah satunya adalah teks laporan hasil observasi yang diajarkan pada kelas VII sekolah menengah. Teks laporan hasil observasi adalah jenis teks yang menyajikan informasi umum mengenai sesuatu setelah diadakannya investigasi penelitian. Jenis teks ini biasanya berisi fakta-fakta tentang suatu hal, deskripsi dan informasi tentang kebiasaan dan kualitas suatu hal yang dapat dibuktikan secara ilmiah dalam teks laporan hasil observasi. Teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu yang faktual, disajikan apa adanya teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis (Anderson dalam Azizi, 2017:11). Jadi, pada dasarnya teks laporan hasil observasi adalah teks yang lahir dari hasil pengamatan yang kemudian dituangkan menggunakan bahasa yang sistematis.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap siswa di sekolah, yaitu kelas VII SMPN 1 Krembung, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan karena terlalu banyak ditemui berbagai macam teks yang mengharuskan siswa untuk membaca, terlebih lagi dalam pembelajaran teks hasil observasi yang cenderung lebih rumit dibandingkan dengan teks lainnya. Kemudian, diketahui pula bahwa pembelajaran teks laporan hasil observasi di SMPN 1 Krembung masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan perangkat pembelajaran yang baik, seperti penggunaan media digital. Hal inilah yang menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan pemahaman materinya menjadi rendah. Dari fakta yang terungkap, menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran teks laporan observasi di SMPN 1 Krembung selama ini masih memiliki kualitas pembelajaran yang kurang. Padahal, menurut Marsigit (dalam Utama, 2000: 1), mutu pendidikan bergantung pada kualitas guru dan kualitas pembelajarannya.

Melihat permasalahan tersebut, tentu perlu langkah perbaikan demi perubahan pembelajaran ke arah yang baik. Salah satunya dengan memperbaiki perangkat pembelajarannya, terkhusus pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Djamarah (2002: 20) mengemukakan media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara

alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Pada dasarnya, media pembelajaran sangat beragam jenisnya, baik berbasis cetak maupun digital. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini adalah media pembelajaran *Powtoon*. Media *Powtoon* merupakan layanan *online* berbasis web yang mampu menyediakan fitur animasi yang sangat menarik diantaranya banyak macam pilihan gambar serta mampu memasukan video dan animasi di dalamnya seperti memanipulasi benda, menambahkan gambar, menyediakan musik, dan dapat menambahkan teks maupun audio (Qurrotaini, 2020: 2).

Dengan kelebihan-kelebihan media *Powtoon* tersebut, tentu dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudrajat (2010:10) yang menyatakan bahwa media *Powtoon* merupakan video animasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan singkat, jelas, dan menarik perhatian siswa.

Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelum-sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Suprihatin (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Powtoon* mempunyai efektivitas yang lebih signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) kelas VIII di MTs Baitul Arqom Al-Islami Bandung. Secara khusus dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *Powtoon* menunjukkan efektivitas yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada ke empat aspek: (1) Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada aspek motif kognitif (cognitive motives); (2) Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada aspek penampilan diri (self expression); (3) Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada aspek (self engancement) antara yang menggunakan media *Powtoon* dengan media prezi.

Selain itu, terdapat penelitian lain seperti yang telah dilakukan oleh Agustin (2021), Setyanto (2021), dan Nugraha (2020) yang juga menyatakan bahwa penggunaan media *Powtoon* membuat siswa lebih antusias terhadap pembelajaran serta motivasi belajar siswa meningkat. Dengan meningkatnya antusias dan motivasi belajar tersebut, otomatis membuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih baik. Dari beberapa hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa media *Powtoon* merupakan media yang efektif digunakan untuk pembelajaran, khususnya pada materi yang dianggap membosankan oleh siswa.

Dari uraian di atas, menarik untuk dilakukan pengkajian terhadap pengaruh media pembelajaran *Powtoon*, khususnya pada pembelajaran teks laporan observasi di SMPN 1 Krembung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan pengaruh media *Powtoon* terhadap pembelajaran teks hasil observasi siswa kelas VII SMPN 1 Krembung.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Krembung tahun ajaran 2021/2022. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yang kemudian merujuk pada kelas VII-5. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan soal tes. Peneliti menggunakan angket atau kusioner untuk mendapatkan data siswa tentang pengaruh penggunaan media *Powtoon*. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan yang berjumlah 15 item. Jenis angket yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket tertutup dimana responden diminta untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom atau tempat alternatif jawaban yang sesuai. Sedangkan soal tes digunakan untuk memperoleh data pemahaman siswa kelas VII-5 SMPN 1 Krembung dalam materi teks laporan hasil observasi serta untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada materi teks laporan hasil observasi. Soal yang diberikan, berisi 15 soal tes pilihan ganda (objektif) dengan kategori C1 sampai C3. Soal yang memiliki jawaban benar mendapatkan skor 1, sedangkan soal yang memiliki jawaban salah mendapatkan skor 0. Data dalam penelitian ini adalah hasil angket dan skor hasil *pretest posttest*. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen serta pengolahan data menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penggunaan Media *Powtoon*

Data variabel ini diperoleh melalui hasil pengisian angket siswa. Dalam penelitian ini deskripsi data disajikan dalam bentuk tabel untuk mengetahui persentase respon siswa terhadap penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi. Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa nilai terendah angket respon siswa kelas VII-B terhadap penggunaan media *Powtoon* sebesar 75. Sedangkan nilai tertingginya sebesar 85. Total nilai angket 31 siswa kelas VII-B sebesar 2.512, sehingga nilai rata-ratanya sebesar 81,032 atau dibulatkan menjadi 81. Jadi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa merespon dengan baik terhadap penggunaan media *Powtoon*. Dari hasil angket yang telah disebar, mereka merespon bahwa penggunaan media *Powtoon* dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian. Selain itu, peneliti juga melihat suasana ketika pembelajaran sedang berlangsung keterlibatan siswa terhadap materi pembelajaran lebih aktif dibandingkan sebelum menggunakan media *Powtoon*. Siswa menjadi lebih berani bertanya, menyanggah, maupun berpendapat. Daya tangkap mereka juga cepat, mereka dapat memahami

materi yang telah dijelaskan sehingga mereka bisa menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan guru.

Deskripsi Data Pemahaman Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa

Data variabel ini diperoleh melalui hasil pengisian soal pilihan ganda siswa. Dalam penelitian ini deskripsi data disajikan dalam bentuk tabel untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Data yang disajikan berupa nilai hasil pretest dan posttest pemahaman materi teks laporan hasil observasi siswa. Berdasarkan penelitian, diperoleh nilai tertinggi *pretest* pemahaman siswa sebesar 80, sedangkan nilai terendahnya sebesar 27. Adapun nilai rata-rata siswa sebesar 59,193 atau dibulatkan menjadi 60. Selanjutnya, dilakukan analisis distribusi frekuensi dengan menggunakan Microsoft Excel 2007. Hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman siswa sebelum menggunakan media *Powtoon* (*pretest*) pada kategori sangat tinggi memiliki frekuensi 5 siswa. Sedangkan pada kategori sedang dan tinggi memiliki frekuensi yang sama yaitu 9 siswa. Selanjutnya pada kategori rendah terdapat 6 siswa, dan kategori sangat rendah terdapat 2 siswa.

Selanjutnya, nilai tertinggi *posttest* pemahaman siswa sebesar 93, sedangkan nilai terendahnya sebesar 40. Adapun nilai rata-rata siswa sebesar 75,032 atau dibulatkan menjadi 75. Berdasarkan analisis distribusi frekuensi, diketahui bahwa pemahaman siswa sesudah menggunakan media *Powtoon* (*posttest*) mayoritas pemahaman siswa pada kategori tinggi yaitu memiliki frekuensi 14 siswa. Pada kategori sangat tinggi terdapat 3 siswa. Selanjutnya pada kategori rendah terdapat 3 siswa, dan kategori sangat rendah terdapat 1 siswa.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks laporan hasil observasi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan media *Powtoon* menunjukkan adanya peningkatan jumlah frekuensi pada beberapa kategori. Frekuensi siswa berkategori tinggi yang semula berjumlah 9 siswa setelah menggunakan media *Powtoon* menjadi berjumlah 14 siswa ada peningkatan 16%. Untuk kategori sedang yang semula berjumlah 9 siswa setelah menggunakan media *Powtoon* menjadi berjumlah 10 siswa ada peningkatan 3%. Sedangkan untuk kategori rendah yang semula berjumlah 6 siswa setelah menggunakan media *Powtoon* menjadi berjumlah 3 siswa ada penurunan 9%, dan untuk kategori sangat rendah yang semula berjumlah 2 siswa setelah menggunakan media *Powtoon* menjadi berjumlah 1 siswa ada penurunan 3%. Jadi, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data populasi normal atau tidak. Peneliti menggunakan rumus statistik *Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05* artinya *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Kolmogrov-smirnov*, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* pada data angket sebesar 0,333, *Asymp. Sig (2-tailed)* pada data pemahaman *pretest* sebesar 0,412, dan *Asymp. Sig (2-tailed)* pada data pemahaman *posttest* sebesar 0,508. Hal ini menunjukkan nilai-nilai signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi data-data tersebut menyebar secara normal.

Uji Hipotesis

Uji T (*paired sample t-test*) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media *Powtoon* terhadap pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII-5 SMPN 1 Krembung, yakni dengan membandingkan antara hasil pemahaman sebelum pemberian *treatment* (perlakuan) dan sesudah pemberian *treatment* (perlakuan). Uji T dilakukan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara pemahaman teks laporan hasil observasi pada data *pretest* dan *posttest*.

Hipotesis yang diuji adalah "Media *Powtoon* berpengaruh dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII". Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *t paired sample t-test* diperoleh hasil *t*-hitung = -6.854, sedangkan *t*-tabel dengan *df* $N-1 = 30$ dan taraf signifikansi 5% (0,05) sebesar 2.042. Jadi, *t*-hitung $>$ *t*-tabel ($-6.854 > 2.042$) dengan taraf *Sig. (2 tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Powtoon*

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa rendahnya pemahaman siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu beberapa siswa kurang memerhatikan penjelasan guru, ada yang berbisik-bisik dengan teman sebelah, dan juga ada yang melamun melihat luar kelas. Hal tersebut yang memengaruhi rendahnya pemahaman siswa.

Mengetahui permasalahan tersebut, maka dilakukan tindakan yang tentunya berbeda dengan proses pembelajaran sebelumnya. Jika pada pembelajaran sebelumnya menggunakan metode ceramah saja tanpa bantuan media, maka pembelajaran sekarang menggunakan media *Powtoon* untuk menyampaikan materi, kemudian guru memberi penguatan materi dengan metode ceramah. Dipilihnya tindakan berupa pemilihan media disebabkan karena media pembelajaran dianggap perangkat pembelajaran yang paling mudah dan efektif

untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sufanti (2010:62) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Lebih lanjut, pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Indriana (2011: 25) yang menyatakan bahwa pada intinya media pengajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa, yang bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media *Powtoon* ini diterapkan pada saat eksperimen dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa agar mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media *Powtoon* ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi teks laporan hasil observasi. Selain itu, media ini juga menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Qurrotaini (2020: 27) yang mengatakan bahwa *Powtoon* merupakan layanan *online* berbasis web yang mampu menyediakan fitur animasi yang sangat menarik diantaranya banyak macam pilihan gambar serta mampu memasukan video dan animasi di dalamnya seperti memanipulasi benda, menambahkan gambar, menyediakan musik dan dapat menambahkan teks maupun audio. Hal ini sepadan dengan pendapat Dwi (2018: 71) yang mengatakan bahwa *Powtoon* adalah aplikasi yang dijalankan secara *online* yang berguna membuat sebuah penjelasan yang di dalamnya mempunyai fitur animasi sehingga membuat kesan lebih menarik seperti adanya animasi kartun, hingga animasi tulisan tangan serta efek transisi sehingga menjadikan kesan lebih hidup dan penggunaannya sungguh mudah.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Powtoon* adalah salah satu sarana yang tepat untuk pembelajaran teks hasil observasi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan data pemahaman siswa setelah menggunakan media *Powtoon* mayoritas siswanya berada pada kategori tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap pembelajaran teks hasil observasi siswa kelas VII SMPN 1 Krembung. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t paired sample t-test diperoleh hasil thitung = -6.854, sedangkan ttabel dengan df N-1 = 30 dan taraf signifikansi 5% (0,05) sebesar 2.042. Jadi, thitung > ttabel (-6.854 > 2.042) dengan taraf Sig. (2 tailed) 0,000 < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Hal itu diperkuat dengan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media *Powtoon* sebesar

81%. Persentase tersebut dikategorikan baik. Dengan demikian, media *Powtoon* ini dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas VII SMPN 1 Krebung tahun ajaran 2021/2022.

Akhirnya, dapat direkomendasikan bahwa media *Powtoon* perlu diujicobakan pada pembelajaran materi lain agar kualitas pembelajaran meningkat, mengingat bahwa hasil penelitian ini menyatakan media *Powtoon* efektif dan menimbulkan pengaruh yang baik untuk pembelajaran teks laporan hasil observasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Astuti, P. P., dkk. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Unsur Pembangun Puisi Kelas X TITL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. *In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*. FBS Unimed Press.
- Dewi, R., Widodo, M., & Prasetya, R. A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 8(1).
- Djamarah Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ernalida, dkk. 2018. "Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif." *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran* 5(2).
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Izzah, L., Bahar, H., & Putri, G. 2020. Pengaruh Animasi Dalam Aplikasi *Powtoon* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1)*.
- Khotimah, Khusnul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Audiovisual dan Metode Inkuiri untuk Kelas VII SMP*. Skripsi: Universitas Jember.
- Kosasih, E. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Molani dan Rukasih. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta, Raja Grafindo Persada
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesias Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Siregar, Syofain. 2014. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metedologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Wardoyo. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta