

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN (PKK)

A. Wijaya<sup>1</sup>, I.W. Kertih<sup>2</sup>, I.M. Pageh<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja  
e-mail: apukwijaya230895@gmail.com<sup>1</sup>, wayan.kertih@undiksha.ac.id<sup>2</sup>, made.pageh@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar; (2) mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap proses dan hasil belajar siswa di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar. Penelitian menggunakan rancangan penelitian Research & Development (R&D) dengan tiga tahap yaitu define, design, dan develop yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, analisis dokumen, tes dan nontes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengembangan sumber belajar dengan memanfaatkan lingkungan yang sangat potensial untuk dijadikan sumber materi dan media audio visual (2) Penerapan media pembelajaran sangat perlu dan sesuai untuk dikembangkan menjadi media audio visual khususnya di SMK Werdhi Sila Kumara (3) Pengembangan didasarkan pada lingkungan SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar yang secara potensial untuk menggunakan lingkungan untuk mengembangkan karakter kewirausahaan secara efektif untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Potensi utama yang ada di lingkungan sekolah yaitu pariwisata dengan nilai-nilai karakter yang mencerminkan tumbuh dan berkembangnya semangat untuk berwirausaha, efektif meningkatkan proses dan hasil belajar.

**Kata kunci:** Media Audio Visual; Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan; SMK

### Abstract

*This study aims to (1) develop of audio visual learning media on the learning of Creative Products and Entrepreneurship at SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar; (2) to determine of effectiveness of the application of audio-visual learning media in learning Creative and Entrepreneurship Products on the process and outcomes of learning student at SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar. The study uses a Research & Development (R&D) research design with three stages namely define, design, and develop which produces products in the form of audio visual learning media. Data collection uses observation, interview, document analysis, test and non-test techniques. The results showed that (1) the development of learning resources by utilizing a very potential environment to be a source of material and audio visual media (2) The application of instructional media is very necessary and appropriate to be developed into audio visual media, especially in SMK Werdhi Sila Kumara (3) Development based on the Werdhi Sila Kumara Silakarang Vocational School in Gianyar which has the potential to use the environment to develop entrepreneurial character effectively to improve student learning processes and outcomes. The main potential in the school environment is tourism with character values that reflect the growth and development of the spirit of entrepreneurship, effectively improving the process and learning outcomes.*

**Keywords:** Audio Visual Medi;, Learning Creative And Enterprenuerial Products; SMK

### PENDAHULUAN

Peningkatan Mutu Pendidikan Berkelanjutan (PMPB) merupakan kunci keberhasilan pendidikan dalam menjalankan misinya mencerdaskan kehidupan bangsa. Depdiknas (2006), menyatakan pembangunan pendidikan nasional berfokus pada tiga sasaran, yaitu, (1) pemerataan dan perluasan akses pendidikan, (2) peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing pendidikan, dan (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik. Salah satu cara untuk mencapai sasaran tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada khususnya untuk perluasan akses peningkatan mutu dan daya saing pendidikan. Hal ini seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini begitu

pesat dan kebutuhan manusia yang semakin beragam sehingga dunia pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan tersebut (Yuberti, 2015).

Berkembangnya berbagai macam kebutuhan pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan (Mustakim 2019). Pengaruh pendidikan terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa sangatlah besar. Pendidikan adalah sarana dan wahana yang strategis dalam perkembangan sumber daya manusia (Yanti 2021). Oleh sebab itu pendidikan memerlukan rasa simpati dan bantuan oleh orang-orang yang ahli dibidangnya untuk lebih berusaha mengelola pendidikan dan mengembangkan pendidikan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan mengoptimalkan sumber daya pendidikan yang tersedia. Peningkatan kualitas pembelajaran menuntut Guru mengembangkan pembelajaran inovatif yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal baik yang dilakukan secara mandiri maupun dilakukan di kelas. Berkenaan dengan itu Guru dituntut dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memasyarakatkan pendidikan agar lebih ekstensif dan intensif sehingga masyarakat tidak hanya berpikir bahwa pendidikan hanya ada di Sekolah (Chairiyah, 2014). Hal ini sejalan dengan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (2013) tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa salah satu prinsip dalam menyusun suatu perencanaan pembelajaran ialah menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan ialah yang terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Munculnya berbagai sumber belajar dari kemajuan teknologi informasi, menjadikan guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik (Padmini 2015). Perubahan pola pembelajaran dari yang semula *teacher centered* menjadi *student center learning* pada kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk lebih aktif menggali informasi terkait topik yang dibahas. Guru tidak hanya menyampaikan informasi tetapi guru sebagai fasilitator belajar peserta didik. Sebagai penyampai ilmu pengetahuan, guru memerlukan media pendukung dalam kegiatan pembelajaran Miftah (2014). Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Inanna (2018), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Inovasi dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini mulai diterapkan di sekolah-sekolah, salah satunya dalam bentuk satuan pendidikan formal yaitu SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP/MTs.

Tujuan didirikannya Sekolah Menengah Kejuruan yaitu untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja. Misi dan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan tercantum dalam Permendikbud (2018), yaitu menyiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja serta mengembangkan sikap profesional, menyiapkan peserta didik agar mampu memiliki karir, kompetensi, mampu mengembangkan diri, menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif dan kreatif. Sekolah Menengah Kejuruan memiliki banyak program keahlian salah satunya Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Perhotelan. Salah satu mata pelajaran keahlian perhotelan adalah PKK.

PKK merupakan mata pelajaran yang dimunculkan pada kurikulum 2013 revisi 2016 yang lebih mengedepankan aspek kognitif, *softskill*, dan *hardskill* dari peserta didik dalam pembelajarannya. Mata pelajaran PKK menggabungkan perkembangan teknologi dengan wirausaha. Mata pelajaran PKK dilihat dari perkembangan kurikulum sebelumnya merupakan perubahan dari mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Sebelumnya mata pelajaran PKWU merupakan mata pelajaran non produktif di SMK, hanya saja sebagai mata pelajaran secara umum dan tidak dituntut menghasilkan suatu karya.

Setelah dirubah dalam kurikulum 2013 menjadi PKK, mata pelajaran tersebut menjadi mata pelajaran produktif sesuai program keahlian masing-masing di SMK (Kemendikbud, 2016).

Berkenaan dengan itu, para guru dituntut untuk mengikuti program keahlian ganda agar dapat menjadi guru produktif. Selain itu di beberapa sekolah, pihak sekolah mempunyai cara sendiri untuk mengatasi perubahan pada mata pelajaran tersebut, yakni penyampaian materi dilaksanakan oleh satu guru dalam 7 jam diantaranya tiga jam pelajaran menerangkan materi dan empat jam pelajaran sisanya digunakan untuk praktik pengembangan terkait program keahliannya masing – masing serta bentuk realisasi dari teori yang telah disampaikan oleh guru PKK.

Hasil interpretasi pada dokumen kurikulum 2013 mata pelajaran PKK di kelas XI , tersirat Kompetensi Inti (KI) yaitu, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Selain itu dilihat dari berapa Kompetensi Dasar (KD) bersangkutan adalah, (1) melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. (2) Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung, dan (3) Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Sejalan dengan kompetensi dasar tersebut, dapat dikembangkan sebuah indikator dan materi ajar yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Oleh karena itu, peluang usaha cukup berpotensi untuk dikembangkan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) (Fauzia 2017).

Hasil observasi awal di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar yang sudah menerapkan kurikulum 2013 diperoleh bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah sebagai pengayaan materi dalam pembelajaran PKK belum banyak dilaksanakan. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas XI di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar menyatakan bahwa belum pernah diajarkan materi PKK yang mengintegrasikan peluang usaha diambil dari sekitar lingkungan sekolah. Pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah memang belum pernah dijadikan sebagai pengayaan materi dalam pembelajaran PKK. Namun pihak sekolah, khususnya guru PKK SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar sudah memanfaatkan komponen lingkungan lain sebagai media dan sumber belajar dalam pembelajaran PKK. Salah satu yang dimanfaatkan oleh guru PKK sebagai media pembelajaran adalah perindustrian yang sulit untuk dapat dibayangkan oleh peserta didik.

Menurut salah satu guru PKK, bapak Ida Bagus Bayu Putra Permana, S.Pd., mengatakan bahwa pengembangan materi dalam pembelajaran PKK dengan menghasilkan produk berupa suplemen materi, media, dan perangkat pembelajaran, belum pernah dilaksanakan. Berkaitan dengan hal tersebut, pengembangan dengan tujuan menciptakan sebuah produk baik media, materi ajar, perangkat pembelajaran yang relevan sangat diperlukan, mengingat mata pelajaran PKK diharapkan menjadi mata pelajaran yang memberikan pengalaman dan bekal kepada peserta didik.

Selain permasalahan yang telah dikemukakan, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran PKK di SMK Werdhi Sila Kumara, juga ditemukan masalah dalam pembelajaran PKK, antara lain: (1) Sumber belajar peserta didik yang terbatas karena peserta didik tidak memiliki buku paket sendiri dan LKS, (2) Kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran karena pembelajaran yang konvensional dan cenderung monoton, sehingga pada proses pembelajaran peserta didik berbicara sendiri, (3) Kurangnya

pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) sehingga aktivitas belajar rendah, peserta didik lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru dan sesekali dilakukan diskusi maupun tanya jawab, (4) Kurangnya pemahaman terhadap materi karena hanya disampaikan secara verbal sehingga pengamatan dan pemahaman peserta didik tidak seragam. Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan terjadi ketimpangan nilai yang cukup tinggi. Perlu adanya tindakan nyata untuk mengatasi permasalahan yang terjadi agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Alternatif tindakan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya adalah melalui pengaplikasian media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dinilai inovatif dan kreatif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dan juga sekaligus sebagai bahan ajar, adalah media pembelajaran Audio visual (Nurrita, 2018). Kolaborasi yang dilakukan dengan guru kemudian menetapkan media kreatif dan inovatif yang menunjang proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMK Werdhi Sila Kumara adalah media pembelajaran Audio visual yang mengintegrasikan Peluang usaha sebagai pengembangan materi ajar. Pilihan ini dilakukan karena media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Mempermudah proses pembelajaran, (2) meningkatkan efisiensi pembelajaran, (3) menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, dan (4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran (Miftah, 2013). Selain itu, secara umum media juga mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai masalah dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya hambatan komunikasi, keterbatasan ruang belajar, sikap peserta didik yang pasif, pengamatan peserta didik yang kurang seragam, daya ingat peserta didik yang berbeda, dan tempat belajar yang terpencil.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk mata pelajaran PKK. Peluang usaha dapat dijadikan sebagai pengayaan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Audio visual guna mempermudah proses pembelajaran di sekolah dan diharapkan memberikan manfaat yang positif, sehingga penelitian ini dianggap penting untuk dilaksanakan. Pengembangan materi ajar yang dilaksanakan pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audio visual dalam pembelajaran PKK di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar.

## **METODE**

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian dan pengembangan Research & Development (R&D) dengan tiga tahap yaitu define, design, dan develop (Sri, 2012). Rancangan uji coba produk terdiri dari uji coba lapangan tahap awal dan uji pelaksanaan lapangan dengan dua siklus. Pada tahap uji coba pada siklus 1 dan siklus 2 menggunakan rancangan Pretest-Posttest kelompok tunggal (the one group, pretest-posttest design). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Agustini (2018) Tes awal atau pretest dan tes akhir atau posttest dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan produk terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Pada desain rancangan the one group, pretest-posttest design, sebelum perlakuan, subjek diberikan tes awal dan di akhir pembelajaran subjek diberikan posttest. Objek penelitian ini menggunakan dua objek pertama, Media audio visual mengenai peluang usaha. kedua, aktivitas pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terkait penerapan produk media pembelajaran peluang usaha dengan dua siklus di kelas XI PH9. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah subjek uji coba para ahli, tahap Define dan Design, dan tahap Develop sejalan dengan penelitian yang dilakukan Damayanti, (2019) dan Rupawati, (2017). Metode pengumpulan data yang diklasifikasikan menjadi dua yaitu; tahap define, design, dan develop, serta; pada tahap uji efektifitas. Pada tahap define, design, dan develop. metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, metode analisis dokumen. Pada tahap uji efektifitas yang digunakan adalah metode

kuesioner/angket, jenis data meliputi data uji coba siklus satu dan siklus dua. Pada penelitian ini Metode analisis data terdiri dari dua analisis; Metode analisis deskriptif kualitatif dan Metode analisis kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Kondisi Awal Pembelajaran di SMK Werdhi Sila Kumara**

Kondisi pembelajaran di SMK Werdhi Sila Kumara dapat dikatakan kondusif. Secara umum sama dengan sekolah lainnya. Ditinjau dari kelengkapan perangkat pembelajaran dan persiapan sebelum proses pembelajaran, guru di SMK Werdhi Sila Kumara sudah melaksanakan dan mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran demi mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Ditinjau dari kegiatan selama pelajaran berlangsung, interaksi dalam kelas tidak seluruhnya mengarah kepada guru. Guru sebisa mungkin melibatkan peserta didik agar pembelajaran lebih didominasi oleh keaktifan peserta didik. Selain itu, peserta didik kadang-kadang tidak menyimak apa yang disampaikan oleh guru dan memilih bercanda dengan teman sebangkunya. Hal ini terjadi kebanyakan pada peserta didik yang duduk di belakang, sehingga guru harus sering mengawasi lajur belakang.

Berdasarkan hasil penelitian, kondisi pembelajaran khususnya pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Werdhi Sila Kumara dapat dikatakan kurang. Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentunya menjadi suatu hal yang wajib untuk dilaksanakan, mengingat pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) mengkaji tentang lingkungan usaha yang nyata. Pengayaan dan pengembangan materi dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sangat perlu untuk dilaksanakan sebagai dasar bahwa apa yang diajarkan pada peserta didik tidaklah hayalan atau kondisi tidak nyata, melainkan kondisi yang benar-benar ada dan terjadi di lingkungan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian ditinjau dari segi geografis, posisi sekolah dengan lingkungan sekitarnya sangat mendukung proses pembelajaran. Lingkungan sekolah yang sangat dengan destinasi pariwisata menjadikan SMK Werdhi Sila Kumara dekat dari pariwisata itu sendiri yang berpotensi meningkatkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, potensi pemanfaatan lingkungan sekitar untuk sumber belajar sangat memungkinkan dilaksanakan dengan mengembangkan media pembelajaran audio visual.

Pembelajaran dengan mengembangkan media audio visual dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) bertujuan memberikan tambahan referensi mengajar guru yang dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran di kelas. Selain itu, media audio visual juga dapat membantu peserta didik sebagai media belajar secara mandiri. Pendapat ini didasarkan pada observasi dan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar. Berdasarkan observasi menunjukkan fakta bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar yang dibuktikan dengan hasil ulangan yang belum mencapai KKM. Keterbatasan sumber belajar yang ada di sekolah merupakan salah satu faktor yang menyebabkan belum optimalnya hasil belajar peserta didik. Kendala lain yang dihadapi guru saat proses pembelajaran yaitu belum adanya inovasi-inovasi baru pada penggunaan media pembelajaran.

#### **Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar**

Penerapan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan harus memperhatikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan lingkup materi khususnya di kelas XI SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar.

Penentuan model penerapan tersebut, juga didasari hasil pengumpulan data, sesuai dengan tiga tahap penelitian dan pengembangan. Pada tahap (*define*), dilakukan observasi perangkat pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan potensi lingkungan sekolah yaitu peluang usaha untuk dimanfaatkan sebagai pengembangan materi ajar di sekolah. Pada materi mengenai peluang usaha dilaksanakan penelitian terkait komponen pemanfaatan peluang yang dapat dijadikan sumber materi pembelajaran pada media audio visual.

Pada saat observasi proses pembelajaran di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar, diperoleh analisis kebutuhan yaitu perlunya pengembangan sumber belajar yang memanfaatkan lingkungan yang berpotensi untuk dijadikan sumber materi dan yang paling berpotensi adalah pemanfaatan peluang usaha yang berada di sekitar lingkungan SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar. Hal tersebut dikarenakan SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar berada dekat dengan objek pariwisata serta dapat mendukung dan memperkaya materi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

### **Hasil Belajar Peserta Didik dengan menerapkan Media Audio Visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar**

Hasil analisis statistik hasil belajar kognitif siklus 1 dan siklus 2 yaitu, jumlah pada siklus I diperoleh 2792 sedangkan pada siklus II diperoleh 2932. Pada rata-rata Siklus I diperoleh hasil 77,56 sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 81,44. Median pada siklus I diperoleh hasil 80 sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 84. Modus pada siklus I diperoleh hasil 80 sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 84. Standar deviasi pada siklus I diperoleh hasil 9,91 sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 5,83. Varian pada siklus I diperoleh hasil 47,80 sedangkan pada siklus II diperoleh hasil yang sama dengan siklus I 47,80. Rentangan pada siklus I diperoleh hasil 24 pada siklus II diperoleh hasil yang sama dengan siklus I 24. Nilai Maksimum pada siklus I diperoleh hasil 88 pada siklus II diperoleh hasil 92, dan pada Nilai Minimum siklus I diperoleh nilai 64 dan pada siklus II diperoleh hasil 68.

Berdasarkan hasil analisis statistik tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media audio visual dengan pemanfaatan peluang usaha. Pada siklus 1 dan siklus 2 rata-rata nilai yang diperoleh dengan standar klasifikasi nilai PAP terdapat pada kategori baik namun terjadi peningkatan nilai rata-rata. (2) Penerapan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Afektif (Sikap) pada penelitian ini yang dinilai adalah keyakinan, kemandirian, individualisme, optimisme, dan sikap sosial. Penilaian afektif atau sikap dilaksanakan dengan cara observasi atau pengamatan terhadap tingkah laku peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Penentuan skala sikap yang digunakan berdasar pada pedoman KI/KD edisi revisi kurikulum 2013 kelas XI tahun 2016. Penentuan skala sikap tersebut juga berdasar pada penyesuaian dengan sikap-sikap yang dapat dicontoh dari lingkungan sekitar yaitu masyarakat dengan berwirausaha. Hasil penelitian pada ranah afektif atau sikap berdasarkan hasil observasi sikap pada saat proses penelitian diperoleh hasil penelitian pada ranah afektif atau sikap yaitu pertama, perolehan nilai sikap berdasarkan hasil pengamatan tingkah laku peserta didik pada siklus 1 (*pretest*) dan siklus 2 (*posttest*), terjadi peningkatan hasil penilaian. Pada siklus 1 (*pretest*) diperoleh nilai sikap rata-rata sikap peserta didik yaitu sebesar 68 dengan kategori nilai cukup (C). Pada siklus 2 (*posttest*) diperoleh nilai sikap rata-rata sebesar 72 dengan kategori baik (B). Kedua, pada penilaian sikap antara *pretest* dan *posttest* tidak terlalu banyak mengalami perubahan nilai, sedangkan pada *posttest* terjadi peningkatan nilai yang melebihi dari *pretest*. Ketiga, secara keseluruhan dari dimensi sikap yang dinilai dengan proses pengamatan atau observasi, secara umum tidak terjadi peningkatan yang begitu signifikan, namun peningkatan tersebut sudah mampu mengubah kualifikasi nilai sikap peserta didik. (3) Penerapan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Psikomotor (Keterampilan) pada ranah psikomotor atau keterampilan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media audio visual hasil penerapan mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah keterampilan peserta didik. Ranah psikomotor dinilai dari kemampuan peserta didik secara berkelompok terkait keterampilan observasi lingkungan sekitar yang mencerminkan adanya interaksi terkait dengan materi peluang usaha. Penilaian juga terkait pada proses diskusi kelompok dan presentasi serta pelaporan hasil diskusi. Hasil akhirnya, pada siklus 2 yaitu pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media audio visual yang menintegrasikan peluang usaha, peserta didik menjadi lebih memahami bagaimana dinamika cara mengembangkan ide kreatif lewat media video audio visual yang tersirat pada Gambar 1.



Gambar 1. Suasana Pembelajaran di Kelas XIPH 9 MK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar, Senin, 2 Maret 2020 (Sumber: Dok. Wijaya, 2020)

### **Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar**

Hasil uji efektivitas media audio visual terhadap proses belajar dan hasil belajar, akan dibedakan antara proses belajar dan hasil belajar. (1) Efektivitas Pengembangan Media Audio Visual terhadap Proses Belajar, Penilaian proses belajar antara siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan dengan cara observasi pengamatan proses belajar. Indikator penilaian proses belajar yang digunakan yaitu, perhatian peserta didik, minat peserta didik, aktivitas peserta didik, semangat belajar, suasana pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran. Masing-masing indikator tersebut dikembangkan kembali menjadi beberapa aspek. Penilaian menggunakan teknik skoring skala lima. Skor tertinggi dari masing masing aspek adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Jumlah aspek penilaian adalah 18, maka nilai tertinggi adalah 90.

Berdasarkan hasil penilaian siklus 1 dengan persentase 73,3% termasuk pada kategori cukup. Sedangkan, penilaian pada siklus 2 diperoleh persentase sebesar 88,8% dengan kategori baik. Sehingga, kesimpulan akhir yang dapat dirumuskan adalah, pengembangan materi dengan memanfaatkan media audio visual efektif meningkatkan proses belajar peserta didik.

Tahap berikutnya adalah tahap pengujian hipotesis mengingat penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok, maka diasumsikan memiliki varians yang sama sehingga tidak perlu dilakukan uji homogenitas. Uji normalitas data pada penelitian ini digunakan analisis *Kolgomorov-Smirnov* berbantuan aplikasi *IBM SPSS 19*. Bahwa taraf signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05 yaitu 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebaran data tidak berdistribusi normal. Sesuai dengan asumsi yang berlaku, untuk menguji hipotesis data variabel yang tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji non-parametrik yaitu Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon (Dantes, 2016). Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon terdiri dari beberapa tahap analisis berbantuan dengan tabel kerja. Hasil perhitungan didapat bahwa  $N=27$ , hal tersebut dikarenakan ada 9 subjek memiliki beda 0. Karena  $N=27 (>25)$  maka pengujian hipotesis digunakan rumus Z. Hasil perhitungan Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon yang diperoleh adalah -2,89.

Berdasarkan hasil analisis uji nonparametrik Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon, diperoleh angka signifikansi sebesar -2,79. Nilai Z dalam tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) adalah -1,96. Kesimpulannya adalah media pembelajaran audio visual mengenai peluang

usaha sebagai pengembangan materi pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan efektif meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik kelas XI PH9 SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar.

## **Pembahasan**

### **Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar**

Hasil validasi media audio visual oleh ahli dan praktisi guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dapat ditentukan kategori kualifikasi kelayakan produk media audio visual dengan materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan berbasis Peluang usaha, dengan terlebih dahulu melakukan perhitungan dengan presentase penilaian ahli dengan hasil 89,09 %, dan presentase penilaian Guru PKK dengan hasil 85,45 %, dan presentase keseluruhan dengan hasil 87,27%. Presentase keseluruhan tersebut merupakan hasil akhir yang dijadikan dasar penentuan kualifikasi kategori produk yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli dan praktisi. Proses perhitungan memperoleh persentase keseluruhan sebesar 87,27%. Berdasarkan hasil tersebut, maka pengembangan media audio visual berbasis Peluang usaha sebagai sumber materi ajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan dengan hasil diatas, penerapan yang berkaitan dengan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dituangkan dalam bentuk media audio visual. Penerapan materi dengan media audio visual berbasis Peluang usaha disesuaikan dengan pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotor serta mampu memberikan daya tarik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas.

Penilaian media audio visual dilakukan oleh ahli pengembang media, ahli materi dan praktisi guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar, beberapa masukan yang diberikan oleh ahli produk dan materi antara lain 1) untuk masukan produk perlu ditambahkan opening dalam pembukaan video dan kerabat kerja yang terlibat dalam penelitian 2) video dalam apersepsi (pendahuluan) ditayangkan contoh wirausaha. 3) sedangkan untuk masukan materi disesuaikan dengan teori Pendidikan karakter yang terdapat dalam pemanfaatan usaha. Masukan dari praktisi guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) antara lain 1) media audio visual yang dikembangkan agar dibuat lebih luas, dan 2) materi yang dikembangkan lebih ditekankan pada materi ajar. Setelah selesai direvisi, hasil penilaian menunjukkan bahwa media audio visual termasuk dalam kategori baik dengan keterangan direvisi seperlunya. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Dengan penggunaan media audio visual berbasis Peluang usaha diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pembelajaran dengan media audio visual dapat merubah minat dan semangat belajar peserta didik dalam belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Diharapkan didik lebih tertarik melihat pembelajaran yang berbasis tayangan video.

Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan menggunakan media audio visual mengalami peningkatan kearah yang lebih baik diantaranya aspek minat peserta didik yang ditunjukkan dengan wajah yang semangat menyimak tayangan video yang diberikan, selain itu menambah wawasan peserta didik mengenai nilai-nilai apasaja yang didapat dari tayangan video yang diberikan oleh gurunya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan akan semakin menyenangkan apabila peserta didik diajak mengeksplorasi hal-hal baru. Salah satunya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar peserta didik dan lingkungan sekitar sekolah sebagai media pembelajaran.

### **Hasil Belajar Peserta Didik dengan menerapkan Media Audio Visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar**

Pada bagian pembahasan mengenai hasil belajar, yang terdiri dari hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif dinilai dengan tes objektif, hasil belajar afektif dinilai berdasarkan hasil pengamatan, dan hasil belajar psikomotor dinilai dari



keterampilan observasi lingkungan sekitar, diskusi dan presentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan media audio visual dengan mengintegrasikan lingkungan sekitar berupa Peluang usaha telah mampu dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik kognitif, afektif dan psikomotor. Berkaitan dengan itu, terdapat beberapa hal yang perlu dibahas terkait diperolehnya hasil penelitian.

Pertama, penerapan media audio visual dengan integrasi peluang usaha efektif meningkatkan hasil belajar kognitif atau pengetahuan peserta didik. Efektif tidaknya penerapan media audio visual tersebut tidak terlepas dari adanya proses penyusunan yang berpedoman pada teori penerapan media audio visual, proses penyesuaian dengan keadaan peserta didik, perangkat pembelajaran dan peraturan-peraturan yang melandasi pelaksanaan pendidikan dasar dan menengah, serta masukan dari ahli dan praktisi guru terkait tampilan media audio visual yang dikembangkan. Media audio visual yang telah disusun sesuai prosedur dan diberikan penilaian, dikategorikan pada kualifikasi baik. Tentunya dengan proses sedemikian rupa media audio visual yang diterapkan setidaknya dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada ranah kognitif atau pengetahuan.

Kedua, dilihat dari hasil belajar afektif atau sikap, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan ke arah yang lebih baik dari sikap peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Pada sikap individualisme tidak mengalami perubahan yang besar, hal tersebut dikarenakan aspek-aspek penilaian sikap keyakinan sebagian besar peserta didik sudah melaksanakannya dengan baik bahkan sangat baik. Perubahan yang banyak terjadi ada pada sikap kemandirian dan optimisme. Peningkatan hasil belajar sikap kemandirian dan optimisme tersebut terlihat pada saat peserta didik mengerjakan tugas produksi berkelompok. Pada siklus 2, pemberian suplemen berupa media audio visual mampu meningkatkan sikap tanggung jawab dan kerjasama peserta didik, hal tersebut terbukti dari peserta didik terlibat aktif dalam kerja kelompok, memberikan motivasi kepada teman-teman anggota kelompoknya, melaksanakan tugas dengan baik serta bertanggung jawab atas tugas yang telah dibuat.

Ketiga, hasil belajar pada ranah psikomotor atau keterampilan peserta didik meningkat setelah diberikan suplemen materi berupa media audio visual yang mengintegrasikan Peluang usaha. Meningkatnya hasil belajar keterampilan peserta didik dikarenakan memotivasi peserta didik yang ada pada media audio visual yang merupakan gambaran nyata yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Pembelajaran dengan memberikan suplemen materi tambahan yang tersaji pada media audio visual, memberikan inspirasi kepada peserta didik untuk bisa mandiri dan kreatif dalam memanfaatkan peluang usaha dari lingkungan sekitarnya.

### **Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar**

Penerapan media pembelajaran audio visual dengan mengintegrasikan peluang usaha, mampu meningkatkan proses belajar peserta didik. Persentase yang diperoleh yaitu pada penilaian siklus 1 dengan persentase 73,3% termasuk pada kategori cukup. Sedangkan, penilaian pada siklus 2 diperoleh persentase sebesar 88,8% dengan kategori baik.

Meningkatnya persentase proses belajar tersebut dipengaruhi karena adanya pengintegrasian lingkungan sekitar berupa objek pariwisata, yang berada berdampingan dengan lokasi sekolah. Pada kegiatan pembelajaran siklus 1, peserta didik masih terlihat biasa-biasa saja dan cenderung kurang aktif, dengan materi yang hanya tersaji pada paparan guru. Hal tersebut terlihat dari raut wajah dari beberapa peserta didik. Saat guru menerangkan materi, beberapa peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Begitu juga saat proses diskusi kelompok, tidak semua peserta didik mencatat hal-hal penting yang diinstruksikan oleh guru. Bahkan kepedulian dari teman satu kelompok untuk menegur temannya yang lalai masih dirasa kurang.

Suasana yang berbeda terjadi manakala proses pembelajaran pada siklus 2. Perubahan minat, suasana dan semangat belajar peserta didik mulai terlihat setelah peserta

didik diberikan materi ajar dengan tayangan media video mengintegrasikan peluang usaha yaitu bagaimana cara memanfaatkan peluang usaha agar dapat diterapkan oleh peserta didik. Peserta didik terlihat semakin sibuk untuk belajar dan berdiskusi terkait materi tersebut. Saat guru memberikan tugas secara berkelompok, peserta didik terlihat lebih bersemangat. Sebagian besar peserta didik lebih senang melihat tayangan video yang disajikan guru. Tayangan video animasi tersebut diambil dari gambaran peserta didik untuk bagaimana cara peserta didik untuk dapat percaya diri dan berani mengambil resiko.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan produk media pembelajaran audio visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berbasis peluang usaha dengan presentase perhitungan keseluruhan sebesar 87,27%, yang terdiri dari presentase penilaian ahli sebesar 89,09% dan presentase penilaian guru PKK sebesar 85,45% jadi total presentase penilain adalah sebesar 87,27%. Persentase keseluruhan tersebut merupakan hasil akhir yang dijadikan dasar penentuan kualifikasi kategori produk yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli dan praktisi. Berdasarkan hasil tersebut, maka pengembangan media audio visual berbasis Peluang usaha sebagai sumber materi ajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan penggunaan media audio visual berbasis peluang usaha diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pembelajaran dengan media audio visual dapat merubah minat dan semangat belajar peserta didik dalam belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajran produk kreatif dan kewirausahaan dengan Menerapkan Media Audio Visual di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar adalah hasil belajar kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dengan dua siklus. Pada ranah kognitif/pegetahuan menunjukkan pada rentangan nilai 71-85 antara pretest dan posttest, jumlah peserta didik yang memperoleh nilai pada rentangan tersebut hanya berselisih satu angka. Rata-rata nilai pada rentang tersebut meningkat namun masih tetap pada kisaran 71-85, serta tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 0-55 pada siklus 1 maupun siklus 2, maka kemampuan peserta didik dari segi kognitif tergolong baik. Pada ranah afektif/sikap yang pertama, perolehan nilai sikap berdasarkan hasil pengamatan tingkah laku peserta didik pada siklus 1 (pretest) dan siklus 2 (posttest), terjadi peningkatan hasil penilaian. Pada siklus 1 (pretest) diperoleh nilai sikap rata-rata sikap peserta didik yaitu sebesar 68 dengan kategori nilai cukup (C). Pada siklus 2 (posttest) diperoleh nilai sikap ratarata sebesar 72 dengan kategori baik (B). Kedua, pada penilaian sikap antara pretest dan posttest tidak terlalu banyak mengalami perubahan nilai, sedangkan pada posttes terjadi peningkatan nilai yang melebihi daripretest. Ketiga, secara keseluruhan dari dimensi sikap yang dinilai dengan proses pengamatan atau observasi, secara umum tidak terjadi peningkatan yang begitu signifikan, namun peningkatan tersebut mampu mengubah kualifikasi nilai sikap peserta didik. Pada ranah psikomotor/keterampilan dinilai dari kemampuan peserta didik secara berkelompok terkait keterampilan observasi lingkungan sekitar yang mencerminkan adanya interaksi dengan materi peluang usaha, proses diskusi kelompok dan presentasi serta pelaporan hasil diskusi. Hasil akhirnya, pada siklus 2 yaitu pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media audio visual yang menintegrasikan peluang usaha, peserta didik menjadi lebih memahami bagaimana dinamika cara mengembangkan ide kreatif dan mampu membangun usaha.

Efektivitas hasil penilaian siklus 1 dengan persentase 73,3% termasuk pada kategori cukup. Sedangkan, penilaian pada siklus 2 diperoleh persentase sebesar 88,8% dengan kategori baik. Sehingga dapat dirumuskan pengembangan materi dengan memanfaatkan media audio visual efektif meningkatkan proses belajar peserta didik. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual mengenai peluang usaha sebagai pengembangan materi pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) efektif meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik kelas XI PH9 SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar.

Saran bagi peneliti berikutnya adalah lebih banyak menggali potensi yang terdapat disekitar lingkungan dan dijadikan sebagai sumber belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar. Seperti halnya

pengembangan sumber belajar media audio visual yang bisa dibelajarkan kepada peserta didik, dan sebagai pengembangan materi. Penggunaan produk dalam proses belajar pembelajaran akan memudahkan peserta didik mengerti dan memahami materi pembelajaran atau dalam penyampaian materi diharapkan mengaitkan lingkungan peserta didik dengan materi yang dibelajarkan atau bersifat aplikatif bukan hafalan. Mampunya memahami akan pentingnya pemanfaatan peluang usaha yang didapatkan oleh peserta didik dan dapat diimplemetasikan di lingkungan masyarakat agar peserta didik bisa hidup secara mandiri nantinya. Pada dasarnya, kegiatan pembelajaran selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi materi yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mandiri, kreatif, optimis, dan menjadikannya sebagai prilaku yang berlaku di masyarakat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, N. K. D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppg.v1i1.14211>
- Chairiyah. (2014). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan The Education Character in Education World. *Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan*, 4(1), 42–51.
- Damayanti, N. N., Sukadi, & Kertih, I. W. (2019). Pengaruh Penerapan Media Audiovisual Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas Vii SMP Ganesha Denpasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(2), 47–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/pips.v1i2.2824>
- Depdiknas. (2006). Buku Saku: Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama. In *Direktorat Pembinaan SMP, Ditjen Mandikdasmen*.
- Fauzia, E., Sulistyawati, Y., Wahyusari, D., & Khusnah, N. (2017). *Modul Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK Kelas XI*. 5.
- Inanna. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Kemendikbud. (2016). Jendela Pendidikan dan Kebudayaan. *Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–32.
- Liska, L., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6156>
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 53(9), 1689–1699.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Mustakim, & Saberan, R. (2019). Penerapan Manajemen Berbasis Sekolah. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 122–131. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.973>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Padmini, K. H., & Tyagita, B. P. A. (2015). Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Kompetitif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa: Studi Kasus Di Salah Satu SMA Di Salatiga. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November*, 60.
- Permendikbud. (2018). Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018*, 1–1369.
- Rupawati, D., Noviani, L., & Nugroho, J. A. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Video Dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas V MI Negeri Jambu. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1(1), 1–8.
- Sri, H. (2012). ( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Yuberti. (2015). Dinamika Teknologi Pendidikan. *Lembaga Penelitian Dan Penerbitan LP@M IAIN Raden Intan Lampung*, 295.