

PENERAPAN MULTIMEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM SENI DRAMA DI KELAS IX SMP NUSANTARA PALANGKA RAYA

¹Ichyatul Afrom, ²Yulianti Eka Asi, ³Jimmy O. Andin, ⁴Kenny Yohanes Tiado.

¹Prodi Pendidikan Sendratasik, ²Prodi Pendidikan Sendratasik, ³Prodi Pendidikan Sendratasik, ⁴Prodi Pendidikan Sendratasik

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya.

Email: ¹ichyatula@gmail.com, ²yulianti.unpar@gmail.com, ³jimyandin169@gmail.com,
⁴tiadokenny@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya (seni drama) dengan menerapkan multimedia audio visual dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IX SMP Nusantara Palangka Raya. Penelitian pra siklus diperoleh hasil rata-rata nilai siswa kelas IX yaitu 59,63 nilai ini masih dibawah dari kriteria ketuntasan yaitu 65. Hasil ketuntasan peserta didik pun hanya memperoleh 46,6%. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 70,86. Nilai ini sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan. Hasil ketuntasan klasikal belajar peserta didik pun meningkat yakni memperoleh nilai 80% nilai ini hampir mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan. proses pembelajaran pada siklus II yang mana memperoleh nilai rata-rata 82,22 nilai ini mengalami peningkatan dan ketuntasan klasikalnya menjadi 100%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerepan multimedia audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam seni drama di kelas IX SMP Nusantara Palangka Raya.

Kata kunci: Penerapan, multimedia audio visual, meningkatkan hasil belajar, seni drama

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal 1 ayat 1 UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003). Kurikulum perlu didesentralisasikan terutama dalam pengembangan silabus dan pelaksanaannya yang berperan dalam salah satu subntansi Pendidikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa keadaan sekolah dan kondisi sekolah atau daerah.

Pendidikan berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu mengusai tujuan-tujuan Pendidikan yang dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Setiap warga negara Indonesia mempunyai hak yang sama untuk memperoleh Pendidikan, dalam hal ini menyangkut upaya untuk mencerdaskan kehidupan

bangsa. Undang-undang dasar negeri Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menegaskan bahwa :

“Pemerintah republik Indonesia melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial”.

Berdasarkan uraian tersebut, sangat jelas bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan Pendidikan. Untuk menghadapi tantangan sesuai dengan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.

Nasution (1996: 35) menyatakan bahwa Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua peserta didik kepada keberhasilan, dan apa yang diajarkan hendaknya dipahami sepenuhnya oleh semua anak didik. Dalam mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi secara intergritas dengan seni. Membahas masalah pendidikan, dalam lembaga pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari berbagai jenis pelajaran yang diberikan baik itu pendidikan dalam ruang lingkup sekolah.

Pendidikan sangat penting sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga tenaga pendidik sebagai guru menjadi unsur yang berperan penting didalamnya. Pada dasarnya pembelajaran dikatakan berhasil apa bila guru dapat menguasai kelasnya dan hasil belajar dapat meningkat. Akan tetapi guru cenderung mengabaikan menggunakan media pembelajaran karena gurunya tidak yakin menggunakannya dalam proses pembelajaran. Akhirnya siswa menjadi malas mendengarkan guru dan materi yang telah disampaikan tidak semuanya dipahami siswa, sehingga hasil belajar siswa berdampak rendah. Dalam proses pembelajaran disekolah ada beberapa bidang ilmu yang disajikan kepada siswa, semuanya bertujuan agar siswa dapat menguasai ilmu pengetahuan maupun keterampilan, yang nantinya bisa bermanfaat bagi dirinya. Setiap bidang ilmu itu sendiri ada mengandung tiga unsur yaitu kognitif (Pengetahuan), efektif (Sikap), dan juga sikap psikomotorik (Keterampilan). Salah satu bidang tersebut adalah pembelajaran seni budaya di sekolah menengah pertama (SMP) khususnya pembelajaran seni budaya materi pokok seni drama. Dalam pembelajaran seni drama itu sendiri pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan perkembangan kreativitas siswa, sehingga terbentuk sikap apresiatif, kritis, dan proses kreatif dalam diri siswa.

Tujuan belajar sebenarnya dapat dilakukan peserta didik dengan cara membaca buku, atau mengamati peristiwa di lingkungannya. Dalam proses pembelajaran juga melibatkan beberapa komponen-komponen. Komponen-komponen tersebut adalah subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi, dan penunjang lainnya. Namun justru siswa kebanyakan tidak mengulangi pelajaran yang sudah diajarkan, terbukti saat peneliti melaksanakan PPL, pada saat peneliti melakukan atau melaksanakan proses tanya jawab, hanya sebagian kecil siswa yang aktif menjawab pertanyaan. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang tepat itu penting karena dapat menunjang tersampainya materi ke peserta didik dengan baik. Pentingnya penerapan media dalam proses pembelajaran yaitu untuk membantu siswa agar semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dapat memahami materi dengan baik, karena siswa biasanya akan mengingat pembelajaran yang berkesan. Salah satu media pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi pokok

seni drama adalah multimedia audio visual yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran. Media pembelajaran sendiri dapat disajikan secara tekstual, animasi, video dan gambar. Perpaduan penyajian tersebut diharapkan mampu termotivasi, tidak cepat merasa bosan dan meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

Penelitian ini lebih meneliti tentang pembelajaran seni budaya (Seni Drama), menerapkan multimedia audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam seni drama. Dengan menerapkan penggunaan media dalam pembelajaran maka akan menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak terkesan membosankan terhadap peserta didik, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru, peserta didik akan lebih semangat belajarnya.

Munir (2012: 2) mengatakan “ multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu terjadi lebih menarik. Contoh dari multimedia adalah satu modul pembelajaran yang terdiri dari bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual yang dikemas dalam satu paket.

Media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realistik, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman Pendidikan yang nyata ke pada siswa). Cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman Pendidikan (Ishak dan Deni, 2013: 84). Media audio merupakan segala yang berhubungan dengan indera pendengaran dengan macam-macam bentuk media yang berkaitan, termasuk kedalam kelompok media audio (Hujair Sanaky, 2013: 6). Karena media audio berkaitan dengan indera pendengaran, maka pesan yang akan disampaikan melalui lambang- lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan), maupun non verbal. Media visual merupakan bentuk media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata). Media berbasis visual dapat memperlancarkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Untuk itu media visual memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan menghasilkan suara, media audio visual ini menggunakan indera penglihatan dan pendengaran (Hujair Sanaky 2013 : 199). Alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah : televisi, video VCD, sound, LCD proyektor, laptop dan film. Menerapkan media audio visual ini sangat lah membantu untuk meningkat hasil belajar siswa dalam pelajaran seni budaya (Seni Drama).

Seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum Pendidikan. Didalam pembelajaran seni budaya terdapat beberapa pembelajaran meliputi seni, rupa, tari, musik dan teater. Seni budaya sendiri bisa atau dapat diartikan segala sesuatu yang diciptakan manusia mengenai cara hidup berkembang bersama pada suatu kelompok yang mengandung estetika. Seni budaya di SMP sangat merupakan salah satu pelajaran yang membantu siswa untuk belajar kreatif mungkin. Seni budaya sendiri bukan hanya aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang untuk mengasah kompetensi keterampilan siswa. Seni budaya sendiri harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan karya seni budaya dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni budaya.

Seni drama juga bagian dari pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk watak peserta didik yang berkarakter, peranan penting itu sendiri muncul karena drama merupakan wujud penggambaran kehidupan yang dapat memberikan contoh secara langsung kepada siswa untuk diaplikasikan. Akan tetapi, peranan tersebut tidak dapat dilihat hasilnya secara optimal karena pembelajaran drama yang diterapkan ke sekolah lebih mengarah pada teori. Pembelajaran teori yang dimaksud adalah pembelajaran drama yang hanya di fokuskan ke pada kegiatan pengenalan unsur-unsur drama dan menulis naskah, namun tidak sampai pada pengembangan pembelajaran pementasan drama yang maksimal, paling hanya pementasan drama yang sederhana dilaksanakan di depan kelas. Pada hakikatnya pembelajaran drama tidak hanya berkaitan dengan naskah, namun juga pementasan. Teater adalah salah bentuk kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai unsur utama untuk menyatakan dirinya yang diwujudkan dalam suatu karya seni suara, bunyi dan rupa yang dimuatkan dalam cerita kehidupan manusia. Dalam seni pertunjukan, penguasaan dasar-dasar seni pertunjukan khususnya cara bermain drama, sangat lah penting.

Alasan penulis memilih untuk melakukan penerapan multimedia audio visual dalam seni drama, karena guru di SMP Nusantara Palangka Raya cenderung mengabaikan penerapan multimedia audio visual, khususnya guru seni budaya di SMP Nusantara Palangka Raya. Alasan nya tidak yakin menerapkan/tidak bisa mengoprasionalnkan multimedia audio visual sebagai media pembelajaran. SMP Nusantara Palangka Raya adalah sekolah swasta di kota Palangka Raya yang terletak di jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 18, kelurahan Langkai Kecamatan Pahandut kota Palangka Raya dengan jumlah guru 15 orang dan itu pun guru seni budaya di SMP Nusantara Palangka Raya masih belum ada kerena memang masih belum ada lulusan yang memang sfesifik untuk guru seni budaya. Dalam acuan pembelajaran (silabus) alokasi waktu yang diberikan 40 menit pembelajaran (1 kali tatap muka), karena guru seni budaya di SMP Nusantara Palangka Raya sering menggunakan metode ceramah dan tidak dibarengi dengan media yang bisa membuat siswa tertuju terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Akhirnya siswa menjadi malas mendengarkan guru dan materi yang telah disampaikan tidak semuanya dipahami siswa, sehingga hasil belajar siswa berdampak rendah. Dan disini peneliti mencoba untuk melakukan penerepan multimedia audio visual untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta siswa dalam seni drama. Seni drama sendiri termasuk kedalam mata pelajaran Seni Budaya.

Mengingat multimedia audio visual sangat lah penting dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran seni budaya, penulis tertarik untuk melihat hasil pembelajaran siswa dengan melakukan penerapan multimedia audio visual, apakah meningkatkan hasil belajar siswa atau malah sebaliknya. Berangkat dari latar belakang tersebut , maka penulis mengangkat judul : “ PENERAPAN MULTIMEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM SENI DRAMA DI KELAS IX SMP NUSANTARA PALANGKA RAYA”

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang memberikan gambaran khusus terhadap suatu kasus yang mendalam. Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu Observasi dan Tes.

Adapun untuk menganalisis keberhasilan siswa dalam pembelajaran hendaknya setelah proses belajar mengajar memberikan beberapa soal, untuk menghitung menggunakan rumus sebagai berikut:

1). Menghitung nilai rata-rata (Mean) dengan rumus :

$$x = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan : x = Nilai rata-rata hitung

$\sum f_i x_i$ = Total nilai interval kelas

$\sum f_i$ = Frekuensi interval kelas

2). Menghitung presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dimana indikator ketuntasan belajar yang digunakan yakni 85 % dengan rumus:

$$TB = \frac{\sum s \geq 65}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum s \geq 65$ = Jumlah peserta didik yang mendapat nilai lebih besar dari atau sama dengan

65 N = Banyaknya siswa

100% = Bilangan

genap TB = Ketuntasan

belajar

Sumber : Santyasa (dalam Miftah Farid 2013:53)

Kriteria tingkat penguasaan peserta didik yang dikemukakan oleh Santyasa (dalam Miftah Farid, 2013:53) yaitu :

80% - 100% = Sangat tercapai

70% - 79,9% = Tercapai

50% - 69.9% = Cukup tercapai

0% - 49,9% = Sangat kurang tercapai

Sumber: Santyasa (2007: 23).

3). Menghitung peningkatan hasil belajar.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Skor Post Test - Skor Pre Test
Skor Maksimal - Skor Pre Test

Tabel 1. Nilai N-Gain Ternormalisasi dan Klasifikasi

Nilai N-Gain Ternormalisasi	Klasifikasi
$0,70 < N - \text{Gain}$	Tinggi
$0,30 \leq N - \text{Gain} < 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} < 0,30$	Rendah

Sumber: Santyasa (2007: 23)

Tabel 2. Kriteria Aktivitas Guru dan Siswa

Kriteria Skor	Keterangan
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

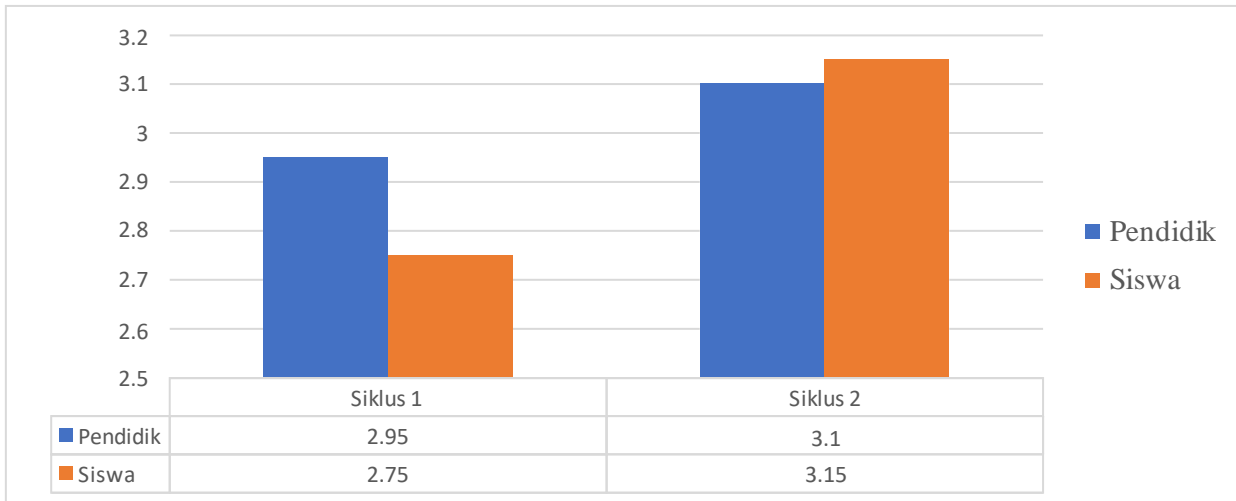
PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian dalam pengelolaan data hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi terhadap aktivitas pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran, yang dicatat oleh dua orang pengamat tergambar pada tabel berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Data Observasi Aktivitas Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di

Kelas IX SMP Nusantara Palangka Raya.

No	Aktivitas yang diamati	Nilai Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas pendidik	2,95	3,10
2	Aktivitas siswa	2,75	3,15



Gambar: 1 Rekapitulasi Data Observasi Aktivitas Pendidik Dan Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Kelas

IX SMP Nusantara Palangka Raya.

Sumber : Kenny Yohanes Tiado (2020)

Berdasarkan tabel dan gambar diagram diatas, melalui penggunaan multimedia audio visual pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IX SMP Nusantara Palangka Raya menunjukkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami perkembangan yang baik.

1. Pembahasan hasil penelitian berdasarkan pengelolaan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan yaitu ada tiga tahapan, (a) Pra tindakan, (b) Siklus I, (c) Siklus II dengan hasil rincian sebagai berikut :

a. Tahapan Pra Tindakan

Pada tahap pra tindakan membuktikan bahwa rendahnya hasil belajar dari siswa. Hal tersebut dilihat dari siswa yang kesulitan memahami materi yang disampaikan. Selain itu juga kegiatan belajar mengajar masih belum menggunakan software/application zoom, sehingga hasil tes yang diperoleh pada tahapan pra tindakan masih sangat rendah dan belum mencapai ketuntasan.

b. Tahap Siklus I

Pada tahap siklus I siswa terlihat pada pertemuan ini lebih meningkat sedikit disbanding pada tahapan pra tindakan. Dengan menggunakan multimedia audio visual

berbasis software/application yaitu zoom. siswa terlihat sedikit lebih aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Namun demikian pada tahap siklus I ini masih ditemukan peserta didik yang memperoleh nilai dibawah ketuntasan yaitu 65 dan juga masih belum mencapai ketuntasan klasikal, hal ini sendiri disebabkan peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga tidak fokus dalam memperhatikan penjelasan yang mengakibatkan siswa kesulitan memahami atau mencerna materi yang disampaikan oleh guru.

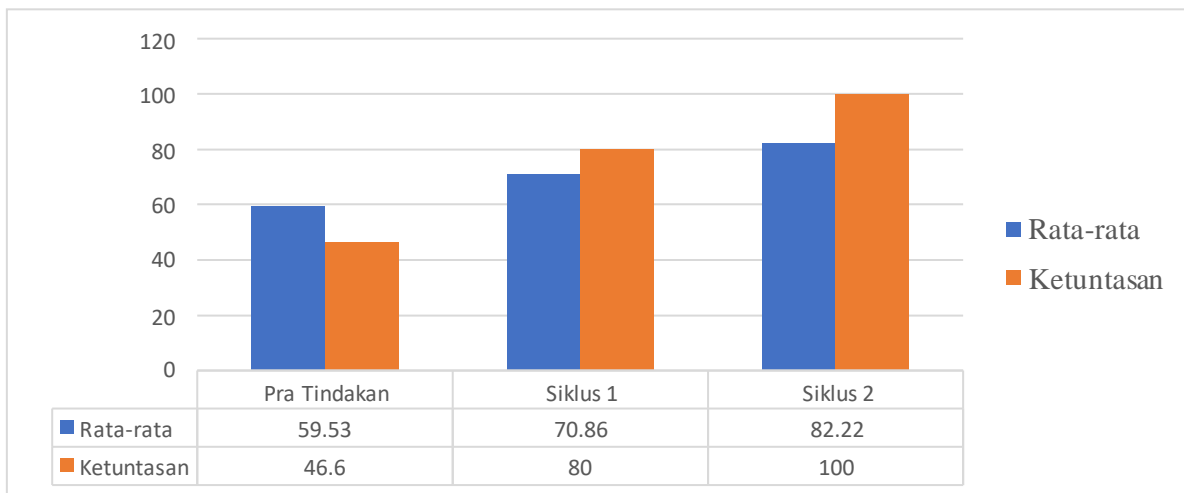
c. Tahap Siklus II

Pada siklus II hasil tes siswa juga sudah mencapai ketuntasan. Hal ini berarti sangat terlihat ada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan pembahasan diatas, diketahui persentase jumlah siswa yang tuntas dan mendapatkan nilai bagus disbanding siklus I hal ini menyatakan bahwa siklus II terdapat peningkatan yang sangat memuaskan dibanding siklus I. Hasil belajar diperoleh berdasarkan hasil tes pada siswa kelas IX SMP Nusantara Palangka Raya. Rekapitulasi hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Di Kelas IX SMP Nusantara Palangka Raya

No	Nama Siswa	Kode Siswa	Nilai		
			Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Andrea Yehuda	AY	66	73	80
2	Eca Rahayu	ER	66	73	86
3	Danie	D	46	66	73
4.	Kamalia	K	53	73	86
5	Lilis Vusvita Sari	LVS	46	66	73
6	Listiani Agustin	LA	46	60	73
7	Meriyanti	M	66	73	86
8	Novriana	N	53	60	80
9	Pitria	P	66	60	73
10	Rabi Anisa	RA	73	80	93
11	Tiberius Beno	TB	66	73	86

12	Tera Natalia	TN	60	73	80
13.	Yulia Lorensa	YL	73	80	93
14.	Yessi	Y	53	80	80
15	Zhakiel Rei	ZR	60	73	80
Jumlah			887	1.063	1.234
Rata-rata			59,53	70,86	82,22
Persentase Ketuntasan			46,6%	80%	100%



Gambar2. Hasil Rekapitulasi Nilai Rata-rata Dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Nusanantara Palangka Raya

Sumber : Kenny Yohanes Tiado

Berdasarkan tabel dan diagram diatas dapat dilihat bahwa pada data wal nilai rata-rata siswa memperoleh nilai 59,53 nilai ini masih dibawah dari kriteria ketuntasan yaitu 65. Hasil ketuntasan siswa pun hanya memperoleh 46,6%. Nilai ini sangat jauh dari kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan yakni 85%. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,86 nilai ini sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan. Hasil ketuntasan klasikal belajar siswa pun meningkat yakni memperoleh nilai 80% nilai ini hampir mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan. Sehingga harus mengoptimalkan lagi proses pembelajaran pada siklus II yang mana memperoleh nilai rata-rata 82,22 nilai ini mengalami peningkatan dari tindakan sebelumnya dan ketuntasan klasikalnya menjadi 100%. Berdasarkan uraian data tersebut maka hasil belajar menunjukkan peningkatan. Hal ini sesuai dengan hipotesis : Ada peningkatan hasil belajar siswa dalam seni drama di kelas IX SMP Nusanantara Palangka Raya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas maka dapat disimpulkan, bahwa ada peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas IX SMP Nusantara Palangka Raya Tahun pelajaran 2020/2021. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa memperoleh nilai 59,53 nilai ini masih dibawah dari kriteria ketuntasan yaitu 65. Hasil ketuntasan siswa pun hanya memperoleh 46,6%. Nilai ini sangat jauh dari kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan yakni 85%. Peningkatan hasil belajar itu dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I, untuk perolehan nilai rata-rata peserta didik yaitu 70,86, dengan ketuntasan klasikal 80% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 82,22 dan ketuntasan klasikal 100%. Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar peserta didik juga meningkat dengan atau melalui penerapan multimedia audio visual, peserta didik sendiri menjadi lebih aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

KEPUSTAKAAN

- Abdulhal, Ishak dan Deni Dermawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____. dkk, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arief S. Sadiman dkk. 2006. *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Manfaat*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Abdullah Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta : Genius Prima Media.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Press.
- Briggs, Leslie J. 1997. *Intructional Design, Educational Technology Publications Inc. New Jersey : Englewood Cliffs*.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*.
- Darsono. 2002. *Theori Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hujair Ah. Sanaky. 2013. *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaubaka Dipantara.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung : UPI
- Hasan, M. Iqbal, *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2002
- I Wayan Santyasa. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Prosiding Workshop Media Pembelajaran*. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.

Kunandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Perseda.

Kartidirdjo, S (1987). *Protest Movements in Rural Java: A Study Of Agrarian Unrest in The Nineteenth and early Twentieth Century's*. Singapore:Oxford University Press.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

M. Suyanto. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi. Yogyakarta.

Nasution. (1996). *Metode Penelitian Kualitatif Naturalistik*, Jakarta : Sinar Grafika

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjana, D. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung Falah Production.

Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)

Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.

Suyanto, Asep Herman. 2015. *Pengenalan Microsoft Powerpoint*.

www.jurnalkomputer.com

Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “ Teori Pembelajarannya “*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.

<http://kumparan.com/kumparantech/cara-pakai-aplikasi-zoom-di-hp-dan-laptop-untuk-video-conference-1t3CYhbkjwJ>. Diakses pada tanggal (26 Oktober 2020, Pukul 21.25 WIB).

<http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-powerpoint/>. Diakses pada tanggal (26 Oktober 2020, Pukul 22.15 WIB).