



TINGKAT KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MELALUI PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN

Afriati¹, Haifaturrahmah², Yuni Mariyati³, Saddam⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas, Indonesia

⁴Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹afryafriati62877@gmail.com, ²haifaturrahmah@yahoo.com, ³yunimariyati31@gmail.com

⁴saddamalbimawi1@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 31-03-2021

Disetujui: 30-04-2021

Kata Kunci:

Vidio

Pembelajaran

Keaktifan

Kemampuan Kognitif

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan keterampilan kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan subjek siswa kelas V SD, yaitu 19 siswa di kelas kontrol dan 21 siswa di kelas eksperimen. Desain yang digunakan adalah *quasi exsperiment* dengan adanya kelompok *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data adalah *non-test* berupa observasi untuk mengukur keaktifan dan tes pilihan ganda untuk mengukur keterampilan kognitif siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan keterampilan kognitif siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari perhitungan menggunakan uji independen MANOVA diperoleh tingkat signifikansi $.000 < \alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Abstract: *This study aimed to determine the effect of using instructional videos on the students' activeness and cognitive skill in class V theme 5 in elementary schools. The research is quantitative research with the 19 students in the control class and 21 students in the experimental class as subjects. The design used was the Pre-Test and Post-Test groups. In this study, the data collection technique was a non-twst in observation to measure students' activeness and cognitive skill using a multiple-choice test. Based on the results of hypothesis testing, it can be concluded that there is a significant effect between the use of instructional videos on the students' activeness and cognitive skills in class V theme 5 in Elementary Schools. This can be seen from the calculation using the independent MANOVA test obtained a significant level of $.000 < \alpha = 0.05$. So that H_0 is rejected, and H_a is accepted.*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan serta usaha meningkatkan daya pikir atau pola pikir seseorang, dimana pendidikan itu sendiri merupakan pembelajaran yang mengkaitkan antara guru dengan siswa agar melakukan suatu proses belajar mengajar untuk membentuk karakter individu. Pembentukan karakter di sekolah dasar dapat dilakukan melalui mengintegrasikan dalam pembiasaan, kegiatan ekstrakurikuler maupun dalam mata pelajaran (Hidayatullah et al., 2018). Secara tidak langsung pendidikan di sekolah dasar bertanggungjawab membentuk siswa menjadi pribadi yang mandiri dan berakhlak mulia dalam kehidupan sosialnya (Haifaturrahmah et al., 2018).

Tugas guru dalam pembelajaran merupakan perbuatan yang kompleks, yaitu penggunaan secara integratif sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan harapan pesan pembelajaran dapat diterima siswa sehingga terjadi perubahan perilaku pada dirinya. Pembelajaran di sekolah dasar pada saat ini sudah

menerapkan Kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran abad 21 dengan menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan kreatif (Haifaturrahmah et al., 2018). Sebagai seorang guru, tentunya sudah menjadi kewajiban dan tugas guru untuk menciptakan sistem pembelajaran yang kreatif (Kirom, 2017). Dalam hal ini peran guru dalam proses pembelajaran harus dibarengi dengan kemampuan guru sebagai pendidik, kemampuan guru disini meliputi bagaimana mengelola siswa, mengelola kelas, dan kemampuan dalam berkreasi agar siswa terpancing untuk lebih aktif.

Berdasarkan hasil observasi di dua sekolah yang ada di Kecamatan Kilo yaitu di SDN 07 Kilo dan di SDN 08 Kilo masih terlihat kurangnya interaksi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran, sehingga suasana belajar kurang efektif. Siswa belum dapat aktif mengerjakan tugas kelompoknya, ketika satu kelompok yang terdiri dari 5 orang dalam kelompok hanya ada 1-2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya

mengobrol. Siswa tidak mampu mengerjakan tugasnya sendiri, siswa terbiasa melihat tugas temannya yang sudah di nilai oleh gurunya, selain itu masalah lainnya yang ditemukan yaitu siswa tidak dapat mengungkapkan pendapatnya sendiri, cenderung menunggu temannya yang lain menjawab baru serentak ikut menjawab. Hanya ada beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru, siswa lainnya cenderung menjawab pertanyaan yang bernilai ya dan tidak saja. Ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya, hal ini dikarenakan guru kurang inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini didukung dengan data hasil nilai ujian harian siswa dari 40 orang siswa kelas V dibawah rata-rata KKM sekolah.

Dengan demikian perlu adanya penerapan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keaktifan dan tentunya kemampuan kognitif siswa. Media merupakan faktor pendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa media, pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Mengingat bahwa karakter siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga media sebagai alat menyampaikan pesan secara konkret/nyata (Haifaturrahmah et al., 2018). Tuntutan pembelajaran abad 21 adalah memungkinkan guru untuk mengoptimalkan pembelajaran melalui teknologi (Gani & Saddam, 2020), salah satunya yaitu media video (Rahman et al., 2020). Media video mempunyai fungsi untuk menciptakan sesuatu yang nyata, meskipun tidak berbentuk fisik. Belajar dengan menggunakan indera ganda pengelihat dan pendengaran dapat memberi keuntungan untuk siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Dari & Siswa, 2017).

Media video adalah salah satu media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam waktu yang bersamaan. Hal tersebut dilakukan agar menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan motivasi belajarnya (Wati, 2019). Daryanto juga mengemukakan keunggulan media video yaitu bisa menunjukkan gambar bergerak dan bersuara adalah satu daya tarik sendiri, karena siswa bisa lebih cepat menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera. Maka dengan adanya media yang tepat merupakan suatu usaha untuk menyiapkan kondisi belajar yang lebih baik yang kemudian dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa (Agustina et al., 2019). Hal ini berarti dengan menggunakan media yang cocok dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif.

Interaksi antara guru dan siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat dikatakan sebagai indikator keberhasilan dalam pembelajaran (Wibowo, 2016). Suasana pembelajaran yang aktif terlihat dari aktivitas siswa terhadap dirinya sendiri maupun mampu bekerjasama dengan kelompok belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2002), pembelajaran menjadi efektif ketika siswa aktif melakukan aktivitas fisik, sosial maupun mental.

Kemudian pada penelitian ini juga akan mencari pengaruh media video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif. kognitif dapat diartikan setiap aktivitas fisik maupun mental yang berkaitan dengan pemahaman dan kemampuan menyelesaikan masalah (Khadijah, 2016). Kemudian Pudjiati & Masykouri (2011) menekankan pada kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan baru dengan menghubungkan keterampilan yang dimiliki untuk memahami dan berpikir tentang lingkungan sekitar. Senada dengan pendapat (Sujiono & Zainal, 2007) bahwa kemampuan kognitif siswa terlihat dari kemampuan berpikir dalam mencari solusi dari suatu permasalahan yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Sehingga melalui proses pembelajaran yang aktif, siswa dapat berpikir pada tahap tingkat tinggi untuk mengintegrasikan pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki (Juliaifah & Haifaturrahmah, 2019).

B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment pre-test and post-test group*, peneliti membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan video pembelajaran dan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasa.

Subyek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar sebanyak 40 siswa. Kelas eksperimen sebanyak 21 siswa di SDN 07 Kilo, dan 19 siswa kelas kontrol di SDN 08 Kilo. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2020, dan materi pembelajaran tematik dalam penelitian ini hanya dibatasi pada Tema 5 "Ekosistem" Subtema 1 "Komponen Ekosistem" pada pembelajaran ke 1 yang terdiri dari muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

Variabel bebas adalah video pembelajaran sedangkan variabel terikat adalah keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik non tes, dimana teknik tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sedangkan teknik non tes berupa lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa.

Data yang diperoleh dianalisis dengan uji MANOVA. Sebelum melakukan uji MANOVA perlu dilakukannya uji persyaratan analisis data. Pada pengujian persyaratan analisis data harus berdistribusi normal dan homogen. Uji persyaratan analisis data ini bertujuan untuk memastikan bahwa MANOVA bisa digunakan dan hasil pengujiannya dapat diinterpretasikan dengan tepat (Sutrisno & Wulandari, 2018).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a) Hasil Uji Instrumen

1) Hasil Uji Validasi Soal

Jumlah soal tes pilihan ganda yang valid sebanyak 25 butir soal dari 30 soal yang dibuat oleh peneliti. Berdasarkan korelasi koefisien *product moment* taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh indeks $r_{tabel} = 0,361$.

2) Hasil Validasi Lembar Observasi Keaktifan

Lembar observasi divalidasi oleh tim ahli, dalam hal ini oleh dosen pembimbing. Data hasil validasi kelas eksperimen memperoleh nilai 87%, sedangkan pada kelas kontrol 84%. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa lembar validasi observasi keaktifan baik digunakan.

3) Hasil Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas pada siswa berjumlah 30 orang dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361 hal ini berdasarkan derajat kebebasan $(dk) = 30 - 2 = 28$ sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Maka dapat dikatakan reliabel.

4) Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran untuk melihat mana soal yang baik untuk digunakan dalam melakukan penelitian. Diperoleh hasil bahwa 6 soal pada kategori sedang, dan 16 soal bernilai mudah.

5) Hasil uji Uji Daya Beda Soal

Daya beda 25 soal pilihan ganda, terdapat 13 soal masuk dalam kategori cukup, 5 soal masuk dalam kategori baik dan 7 soal masuk kategori sangat baik.

b) Uji Hipotesis

Uji MANOVA dapat dilakukan apabila data tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Nilai	Keaktifan				Kemampuan Kognitif				Keterangan
	V	V	V	V	V	V	V	V	
									Sig > Berdistribus

Sig	.061	.006	.202	.069	α	i Normal
A	0,05	0,05	0,05	0,05		

Dapat dilihat pada tabel diatas, data terdistribusi normal. Data variabel Keaktifan kelas eksperimen mendapatkan nilai sig .006, sedangkan untuk nilai kelas kontrol didapatkan nilai sig sebesar .061.

Data kemampuan kognitif kelas eksperimen nilai sig .069 untuk kelas kontrol mendapatkan nilai sig .202.

Tabel 2. Uji Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	1.706
F	.536
df1	3
df2	3.991E5
Sig.	.658

Nilai Box's M = 1.706 sedangkan nilai sig .658 sesuai dengan kriteria yang ada jika nilai sig > 0,05 maka H_a nya diterima jadi dapat disimpulkan bahwa *matrik covarian* variabel Y (Keaktifan dan Kemampuan Kognitif) itu sama dengan *matrik covarian* variabel X (video pembelajaran).

Tabel 3. Levene's Test of Equality of Error Variances^a

	F	df1	df2	Sig.
Keaktifan (Y1)	3.786	1	38	.059
Kemampuan Kognitif (Y2)	.643	1	38	.428

Pada tabel 3 di atas, diperoleh nilai signifikan yang menunjukkan bahwa ada pengaruh antara keaktifan dan kemampuan kognitif.

Jika ketetapan nilai sig. keaktifan dan kemampuan kognitif > α . Maka H_a diterima, hal ini menunjukkan *matrik varians kovarian* pada variabel keaktifan dan kemampuan kognitif secara individu adalah sama untuk variabel perlakuan. Uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS 16.00.

Tabel 4. Multivariate Tests^b

Effect		Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.000
	Wilks' Lambda	.000
	Hotelling's Trace	.000
	Roy's Largest Root	.000

Dari tabel di atas keempat poin mendapatkan nilai signifikannya .000, dimana $.000 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 (menolak) dan H_a (menerima) maka variabel bebas video pembelajaran menunjukkan adanya pengaruh pada variabel terikat (keaktifan dan kemampuan kognitif).

Tabel 5. Tests of Between-Subjects Effects

Source Variabel	Dependent	F	Sig.
Media	Keaktifan (Y1)	8.570	.002
	Kemampuan Kognitif (Y2)	5.311	.003

Berdasarkan tabel 5 di atas, bahwa signifikan keaktifan menunjukkan $.002 < 0,05$ dapat disimpulkan rata-rata keaktifan menunjukkan pengaruh pada variabel X (video pembelajaran). Sedangkan pada kemampuan kognitif siswa nilai signya $.003 < 0,05$ berarti dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif menunjukkan pengaruh pada variabel X (video pembelajaran).

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN 07 Kilo dan di SDN 08 Kilo Kec. Kilo, Kab. Dompus, Nusa Tenggara Barat. Tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa pada kelas V di Sekolah Dasar. Penggunaan media sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi, media yang cocok dapat membangkitkan semangat dan keaktifan siswa, juga menambah daya tahan ingatan tentang objek belajar yang dipelajari.

Sebelum melakukan penelitian peneliti menyiapkan berbagai kebutuhan dalam melakukan penelitian seperti, materi pembelajaran, RPP, dan instrument penelitian. Peneliti mendapatkan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 59.62 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 58.74.

Setelah mendapatkan nilai *pretest* peneliti memberikan perlakuan di kelas eksperimen yaitu dengan pembelajaran menggunakan video pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan video pembelajaran, namun pembelajaran yang cenderung monoton dengan ceramah. Kemudian peneliti memberikan *posttest*, hal ini untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran ini terhadap variabel terikat pada penelitian. Dari pemberian *posttest* pada kedua kelas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 79.62, dan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 70.74. Berdasarkan data tersebut, bahwa penggunaan media video dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nizaar et al. (2020) bahwa video merupakan media pembelajaran yang penting dan guru membutuhkan lebih banyak video untuk menjelaskan materi-materi yang sulit didalam kelas.

Setelah itu, peneliti melakukan uji normalitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data pada kelas eksperimen

dan pada kelas kontrol. Dari hasil pengujian menggunakan SPSS 16.00 diperoleh nilai normalitas keaktifan pada kelas kontrol adalah .061, sedangkan pada kelas eksperimen bernilai .006, yang artinya berdistribusi normal. Kemudian nilai normalitas kemampuan kognitif pada kelas kontrol mendapatkan nilai .202, dan pada kelas eksperimen bernilai .069, juga berdistribusi normal. Dari hasil uji hipotesis pertama pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar melalui uji *Multivariate Test* menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan nilai $.000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa menurut kriteria H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian hipotesis yang kedua adalah mengenai pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif berdasarkan analisis data dari hasil penelitian menunjukkan pada tabel 4.6 *Test of Between Subjects Effects* diperoleh nilai keaktifan $.002 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan kemampuan kognitif memiliki nilai $.003 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka penggunaan media video pembelajaran sangat efektif dalam proses pembelajaran karena media video dapat menyajikan gambar yang bergerak dan warna yang dijelaskan melalui suara dan tulisan-tulisan yang terdapat didalamnya. Sesuai dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa pada usia 6-12 tahun anak berada pada tahap operasional kongkrit dimana anak lebih bersifat kongkrit dari pada bersifat abstrak. Sehingga anak disini akan lebih aktif dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Keaktifan belajar yang muncul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar terutama pada kemampuan kognitifnya. Sesuai yang diungkapkan oleh Wulantika bahwa tinggi atau rendahnya keaktifan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan siswa sekolah dasar, dengan nilai signifikan $.002$ yaitu lebih kecil dari pada nilai alfa yang artinya H_a diterima, dan terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar, dengan nilai signifikan $.003$ yaitu

lebih kecil dari pada nilai alfa yang artinya H_a diterima.

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dan sabar membimbing hingga penelitian ini terselesaikan tepat waktu. Terimakasih kepada pihak Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, dan pengelola jurnal Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Solihati, N., & Yatri, I. (2019). *Pemanfaatan Perpustakaan Guna Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Prosiding Seminar Nasional Berseri*, 686–693.
- Dari, D., & Siswa, K. (2017). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan SISWA Dwi Yunita*. 3(2), 153–160.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36–42.
- Haifaturrahmah, H., Maryati, Y., & Fujiaturrahman, S. (2018). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ulul Albab*, 22(2).
- Hidayatullah, R., Muhardini, S., & Haifaturrahmah, H. (2018). Pembelajaran Inovatif Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Meta-Sintesis). *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 486–494.
- Juliaifah, N., & Haifaturrahmah, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Carousel Feedback Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 44–48.
- Khadijah, K. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Mulyasa, E. (2002). Manajemen berbasis sekolah konsep strategi dan implikasi. *Bandung: PT. Remaja Rosda Karya*.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., & Maryati, Y. (2020). Science Learning through YouTube Channell. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Pudjiati, S. R. R., & Masykouri, A. (2011). Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun. *Jakarta: Dirjen PAUDNI*.
- Rahman, N., Maemunah, M., Haifaturrahmah, H., Fujiaturrahmah, S., & Sari, N. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru Smp. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 621–630.
- Sujiono, Y. N., & Zainal, O. R. (2007). Metode pengembangan kognitif. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Sutrisno, S., & Wulandari, D. (2018). Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2472>
- Wati, E. R. (2019). *Ragam media pembelajaran*.
- Wibowo, N. (2016). *Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. 1*.