

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Benime Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkantoran

Zulkifli N¹, Handy Ferdiansyah², Rita Gustianti³, Wahyudi Sofyan⁴

^{1,2,4}Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

³Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Email: zulkiflin73@gmail.com¹, handyferdiansyah888@gmail.com², rithagustiyanti21@gmail.com³, wahyudisofyan09@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkantoran 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini terdiri dari 2 variabel. variabel bebas yaitu pengaruh penggunaan Benime (x) dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkantoran 1 (y). Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Sidrap. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes yang kemudian dianalisa menggunakan rumus mean. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap media pembelajaran Benime terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SMKN 2 Sidrap dengan hasil nilai rata-rata lebih tinggi daripada siswa yang belajar tanpa menggunakan Benime. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian dari siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar media pembelajaran hendaknya dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Aplikasi, Benime, Hasil Belajar.*

Abstract

This study uses a quantitative approach and experimental research type which aims to examine the effect of using an application on student learning outcomes in class X Automation of Office Management 1 in the Indonesian language subject. This study consists of 2 variables. the independent variable is the effect of using Benime (x) and the dependent variable is the learning outcomes of class X students of Office Management Automation 1 (y). This research was conducted at SMKN 2 Sidrap. Data collection techniques used observation, documentation, and tests which were then analyzed using the mean formula. The results showed that there was an influence on Benime learning media on student learning outcomes in the Indonesian language subject at SMKN 2 Sidrap with higher average scores than students who studied without using Benime. These results were obtained from the assessment of the experimental group students and the control group students. Based on the results of the research, it is suggested that learning media should be utilized optimally in the learning process.

Keywords: *Application, Benime, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu yang sangat penting untuk kita perhatikan dimasa perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat yaitu dimana media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan suatu proses belajar dan mengajar. Dalam menyampaikan materi pelajaran penggunaan media dapat membantu tugas guru menyampaikan materi, karena media tersebut berisi bahan-bahan yang harus dipelajari siswa sehingga ketidak pahaman siswa terhadap materi yang guru jelaskan dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru mempunyai peranan yang sangat penting, dan tugas guru ialah menyampaikan dan memberi pelajaran yang baik kepada anak didiknya melalui interaksi komunikasi dalam proses mengajar. Menurut Pasal 1 Ayat 1 UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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 (Hakim, 2016)

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Penilaian kelas bertujuan menilai hasil belajar yang telah dicapai peserta didik dan proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas.

Hasil belajar dikelompokkan dalam tiga aspek yaitu: aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Hasil belajar psikomotor adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak individu. Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya. Contohnya adalah model. Model sekali pun gambaran nyata dari objek dalam bentuk tiga dimensi tidak dapat dikatakan realistik sepenuhnya. Dengan demikian model sebagai media pengajaran dapat memberi makna terhadap isi pesan dari keadaan yang sebenarnya. Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungannya.

Guru dapat dikatakan berhasil dalam menyampaikan materi tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Pendidik harus menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif sehingga diperoleh hasil belajar yang sesuai keinginan. Media pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan hendaknya dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan menggunakan potensi yang mereka miliki secara optimal. Belajar yang diharapkan bukan sekedar mendengar, memperoleh informasi yang disampaikan guru. Namun, belajar harus menyentuh kepentingan peserta didik secara mendasar. Belajar harus dimaknai sebagai kegiatan pribadi peserta didik dalam menggunakan potensi pikiran dan nuraninya baik itu terstruktur maupun tidak terstruktur untuk memperoleh pengetahuan,

membangun sikap, dan memperoleh keterampilan tertentu melalui penggunaan media pengajaran yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya e-learning yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, compact disc (CD), dan internet (Marryono Jamun, 2016). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi menjadi hal yang paling penting untuk model pembelajaran. Media sangat di perlukan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar karena dengan adanya media siswa lebih proaktif dalam ruangan kelas. Model pembelajaran harus memiliki kualitas untuk menciptakan SDM yang unggul, sebagai negara yang berkembang kita sangat menginginkan peserta didik menjadi orang-orang berprestasi dan bisa mengharumkan nama bangsa dan Negara.

Video ialah media elektronik yang dapat menyatukan suara dan tampilan bersamaan yang menghasilkan tayangan yang atraktif (Nugroho dll., 2022). Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi (Yarshal dll., 2021).

Benime merupakan sebuah aplikasi *Whiteboard Animation Creator* yang di kembangkan oleh Benzveen tercantum dalam katagori seni dan desain. Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat *video* untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *Benime* ini iyalah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa *video* serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah. Ada beberapa pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *Benime* ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan *video* animasi pembelajaran yang menarik dan lucu. *Benime* juga bermanfaat untuk menghasilkan *video* pembelajaran bagi guru, *video* presentasi dan sebagainya. *Benime* menyediakan aset bawaan untuk membuat *video* animasi dan papan tulisan tangan bergerak, benime bisa menambahkan musik atau suara di dalam *video*. Ekspor *video* dalam bentuk mp4 sehingga mudah untuk dibagikan ke siswa.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi , pelajaran bahasa Indonesia sering sekali disepelekan oleh siswa karena dianggap membosankan dan mudah. Guru harus berupaya keras menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan keberhasilan, seperti melakukan cara, atau inovasi pembelajaran yang efektif, kreatif dan aktif. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran terpenting di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar formal di seluruh Indonesia, hasil belajar merupakan catatan rekapitulasi kegiatan belajar siswa yang sangat penting dalam proses pengembangan potensi diri siswa sehingga hasil belajar adalah target penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Secara garis besar hasil belajar terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Maka ketiga aspek tersebut harus saling berkaitan untuk mencapai proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap sulit karena membutuhkan waktu yang panjang untuk kegiatan pengajarannya, maka guru harus menciptakan model dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis (Siagian et al., 2022). Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian yang akan

dilakukan penulis berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Benime* Terhadap Hasil Belajar siswa Bahasa Indonesia Siswa Kelas X OTKP SMK Negeri 2 Sidrap”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metodologi survey desain survey sekali waktu. pendekatan penelitian kuantitatif berdasarkan filsafat positivisim yang menganggap segala sesuatu bisa diamati, dan diukur sehingga menghasilkan angka dan dianalisis dengan statistika deskriptif ataupun inferensial (No & Pamulang, 2022)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi *benime* terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *Benime* (x), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas X OTKP 1 (y).

Metode eksperimen merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik melaksanakan eksperimen/percobaan, mengamati setiap proses dari percobaan tersebut, menuliskan hasil percobaan serta menganalisisnya kemudian disampaikan di depan peserta didik lainnya dan dievaluasi oleh pendidik (Rohmantika & Pratiwi, 2022). Populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas X OTKP Bahasa Indonesia SMK Negeri 2 Sidrap, yaitu berjumlah 101 siswa. Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai keadaan populasi penelitian ini, dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Keadaan populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	X OTKP 1	19	15	34
2	X OTKP 2	13	21	34
3	X OTKP 3	14	19	33
	Jumlah	46	55	101

Adapun sampel penelitian yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 keadaan Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi
1	X OTKP 1	34
	Jumlah	34

Penelitian ini digunakan tiga macam teknik pengumpulan data yaitu:

1. Teknik Observasi

Teknik *observasi* merupakan teknik yang sangat lazim dipakai dalam penelitian kualitatif, penelitian berbasis teknik observasi dalam kancah penelitian dunia telah lama didominasi oleh *observasi* dengan mengandalkan indra penglihatan (*visual*) sebagai alat superior dibanding indra pendengaran (*auditif*) yang sampai saatini masih inferior dan minim dilakukan. Hal ini dapat kita temukan pada catatan lapangan sangat bergantung dengan apa yang kita lihat secara visual, baik oleh mata peneliti maupun mata kamera sebagai alat bantu dalam mengobservasi (Ichsan & Ali, 2020).

Melalui observasi, peneliti akan memilih hal yang akan diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. *Observasi* yang dilakukan pada penelitian ini adalah proses belajar mengajar Siswa Kelas X OTKP SMK Negeri 2 Sidrap.

2. Teknik dokumentasi

Menurut (Ulfah et al., 2022) teknik dokumentasi yaitu mengadakan *survey* bahan kepustakaan untuk mengumpulkan bahan-bahan, dan studi literatur yakni mempelajari bahan-bahan yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang keadaan siswa yang aktif mengikuti proses belajar mengajar dan jumlah kelas X OTKP 2 Sidrap.

3. Teknik Tes

tes adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item (yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas), dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut. (Hubungan) antara butir item dengan tes hasil belajar sebagai suatu totalitas adalah bahwa semakin banyak butir-butir item yang dapat dijawab oleh peserta didik, maka skor total hasil tes tersebut akan semakin tinggi. Untuk sampai pada kesimpulan bahwa item-item yang ingin diketahui validitasnya, dapat digunakan teknik korelasi sebagai teknik analisisnya. Sebutir item dapat dinyatakan valid apabila skor item yang bersangkutan terbukti memiliki kesejajaran dengan skor total (Nayla Amalia & Widayati, 2012).

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan. Adapun tes yang digunakan dalam bentuk *multiple choice* (pilihan ganda) dalam bentuk google formulir. Teknik analisis data yang digunakan dalam presentasi ini adalah rumus mean sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

SP : Skor perolehan

SM : Skor maksimum

N : Nilai

100 : Skor tertinggi

Adapun rumus mean adalah sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N_x} \quad M_y = \frac{\sum fy}{N_y}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas X OTKP 1. Kelas tersebut merupakan sampel dari kelas X OTKP 1 SMKN 1 sidrap yang di pilih. Dalam penelitian ini akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok *experiment* dimana dalam proses kegiatan pembelajaran akan menggunakan *Benime* dan di kelompok kontrol dimana dalam proses pembelajaran tidak menggunakan *Benime*. Setelah melakukan proses pembelajaran kedua kelompok tersebut diberikan tes.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan dokumentasi dan tes pilihan ganda sebagai instrument pengumpulan data, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- Data variabel X, adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia yang menggunakan *benime* (kelompok eksperimen)
- Data variabel Y, adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia yang tidak menggunakan *Benime* (kelompok kontrol).

Untuk mengetahui apakah penggunaan *Benime* akan mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas X OTKP I SMKN 2 Sidrap. Berdasarkan data analisis, table perhitungan uji teks akan digunakan untuk analisis, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Table 3 Perhitungan Mean

M_x	X	Nilai	Y	M_y
95	1	95	-	-
360	4	90	2	180
170	2	85	2	170
320	4	80	2	160
225	3	75	3	225
140	2	70	3	210
65	1	65	2	130
-	-	60	2	120
-	-	55	1	55
1.375	17	Σ	17	1.250

Berdasarkan table 3 dapat diketahui bahwa keseluruhan nilai yang diperoleh nilai yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 1.375, sedangkan kelas kontrol yaitu 1.250. nilai tersebut akan dikonversi menggunakan rumus mean untuk mengetahui nilai rata-rata siswa.

Mean kelompok eksperimen (x) dan kelompok kontrol (y) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{a. } M_x &= \frac{\sum fx}{N_x} \\
 M_x &= \frac{1.375}{17} \\
 M_x &= 80,88 \\
 \text{b. } M_y &= \frac{\sum fy}{N_y} \\
 M_y &= \frac{1.250}{17} \\
 M_y &= 73,53
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas ditemukan bahwa siswa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dari pada nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelompok kontrol. Ini berarti bahwa perbedaan tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Benime* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X Otomatisasi Tata Niaga Kelola Perkantoran SMK Negeri 2 Sidrap. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Benime* membuat siswa lebih tertarik dan semangat untuk proses pembelajaran, perhatian siswa lebih terpusat kepada video animasi dan daya tangkap siswa terhadap materi pada kelas experiment lebih dominan bila dibandingkan dengan kelas kontrol .

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Benime* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Otomatisasi Tata Niaga Kelola Perkantoran SMK Negeri 2 Sidrap". Dengan mengambil sample seluruh siswa kelas X SMKN 2 Sidrap yang berjumlah 34 siswa. Dalam menentukan siswa kelompok eksperimen dan kontrol dengan teknik sampling secara acak.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian yang menunjukkan perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X OTKP SMKN 2 Sidrap yang menggunakan *Benime* dalam proses Pembelajarann lebih baik dibandingkan siswa melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan

Benime. Hasil belajar tersebut dapat dilihat perbandingannya dari nilai yang di peroleh siswa pada tes akhir.

Hasil penelitian dengan menggunakan hipotesis melalui analisis data di peroleh nilai rata-rata kompetensi hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Benime* 80,88 > 73,53. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja menyatakan pada Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Benime* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkantoran SMK Negeri 2 Sidrap "diterima" sedangkan hipotesis nilai yang menyatakan bahwa tidak ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Benime* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkantoran SMK Negeri 2 Sidrap "ditolak".

Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan aplikasi benime terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkantoran SMK Negeri 2 Sidrap dapat memberkan pengaruh positif. Hal ini di tunjukan dengan menggunakan Benime dalam proses kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar siswa cukup memuaskan di banding dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Benime dalam proses kegiatan Pembelajaran

SIMPULAN

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Benime* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkantoran SMK Negeri 2 Sidrap dengan menggunakan *Benime* dikategorikan cukup memuaskan. Siswa yang belajar menggunakan *Benime* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dari pada siswa yang belajar tanpa menggunakan Benime yaitu 80,88 dibanding 73,53. Hasil analisis dengan rumus mean menunjukkan bahwa siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan *Benime* berdampak positif dibandingkan dengan siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan *Benime*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–64.
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85–93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>
- Marryono Jamun, Y. (1996). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. 10, 48–52.
- Nayla Amalia, A., & Widayati, A. (2012). Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas XII Sma Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X(1), 1–26.
- No, V., & Pamulang, U. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas KEMAMPUAN LITERASI KUANTITATIF SISWA KELAS V MENGGUNAKAN PENDEKATAN RASCH MODEL Abstrak Pendahuluan Kemampuan literasi sangat dibutuhkan dalam era digital 4 . 0 . Seseorang yang memilki sehingga dapat mengikuti perkembangan era dig. 1(8), 164–172.
- Nugroho, A. P., Syahri, B., & Aziz, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Teknik Otomasi Industri Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Padang Application of Video Tutorial-Based Learning Media To Improve Learning Outcomes i. 4(2), 59–64.
- Pasal 1 Ayat 1 UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional
- Rohmantika, N., & Pratiwi, U. (2022). Pengaruh Metode Eksperimen Dengan Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.26877/lpt.v1i1.10340>
- Siagian, B. A., Simanjuntak, H., & Pasaribu, R. D. (2022). Analisis Model Pembelajaran Berbasis E-

- Learning Berbantuan Media Youtube Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK Marisi Medan. KODE:Jurnal Bahasa, 11, 81–91.
- Ulfah, Supriani, Y., & Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Revolusi Industri. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(1), 153.
- Yarshal, D., Muslim, U., & Medan, N. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS BENIME TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS III SDN 101893 BANGUN REJO PENDAHULUAN Berdasarkan Permendikbud No . 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidik. 12(2), 125–132.