

**MEDIA EDUKASI VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN
MAHASISWA TUNA RUNGU PADA MATA KULIAH PSIKOLOGI ABK**

Submit, 18-04-2022 Accepted, 30-06-2022 Publish, 30-06-2022

Bhennita Sukmawati¹, Nostalgianti Citra², Khusna Yulinda³

Universitas Argopuro IKIP Jember^{1,2,3}

bhennita.sw@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman mahasiswa tuna rungu terhadap mata kuliah psikologi abnormal dengan menggunakan media edukasi video animasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, katagorisasi data, sintesisasi dan diakhiri dengan menyusun hipotesis kerja. Uji kredibilitas dengan menggunakan triangulasi. Hasil penelitian, menunjukkan subjek A dan B adalah; 1. menambah pemahaman, yang ditandai dengan mampu menjelaskan materi secara singkat dan tepat 2. Mampu menjelaskan kata- kata yang kurang dipahami 3. Mampu bertanya dan menjawab pertanyaan. Simpulan, pembelajaran dengan menggunakan media edukasi video animasi dapat memberikan dampak yang baik bagi mahasiawa tuna rungu. Pembelajaran menggunakan video animasi dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mahasiswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Kata kunci : Afektif dan Psikomotor, Media Animasi, Tuna rungu

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the understanding of deaf students towards abnormal psychology courses using animated video educational media. This research uses descriptive qualitative research method with the type of case study research. The technique of taking research subjects using purposive sampling technique. The data analysis technique was carried out by data reduction, data categorization, synthesis and ended by compiling working hypotheses. Test credibility by using triangulation. The results showed that subjects A and B were; 1. increase understanding, which is marked by being able to explain the material briefly and precisely 2. Able to explain words that are not understood 3. Able to ask and answer questions. In conclusion, learning using animated video educational media can have a good impact on deaf students. Learning using animated videos can improve and develop students' abilities in the cognitive, affective and psychomotor domains.

Keywords: Affective and Psychomotor, Animation Media, Deaf

PENDAHULUAN

Belajar ialah suatu proses transfer pengetahuan yang menjadikan seseorang memahami atas suatu permasalahan. Proses tersebut akan menghasilkan perubahan tingkah laku, bertambahnya pengetahuan dan pemahaman meliputi kognitif, afektif dan psikomotor yang secara terus menerus. Belajar juga dapat dijabarkan dalam bentuk pemahaman, pengetahuan, kecakapan dan sikap, tingkah laku, keterampilan dan kemampuan (Santoso dan Subagyo, 2016)

Ketika seseorang belajar, hasil yang didapatkan adalah meningkatnya aspek kognitif seseorang. Aspek tersebut berkaitan dengan pemahaman, pengetahuan, analisis dan evaluasi, serta meningkatnya aspek afektif yang berkorelasi dengan sikap penerimaan, jawaban, dan penilaian. Selanjutnya manfaat lain dari belajar ini adalah meningkatnya aspek psikomotorik, diantaranya dapat meningkatkan gerakan reflek, keterampilan motorik kasar dan halus, ketepatan, keterampilan umum, dan gerakan spontanitas.

Setiap individu memiliki kesempatan untuk belajar dengan baik, hal tersebut dapat ditempuh dengan mendapatkan pendidikan yang layak. Pemerintah memberikan perhatian dan peluang yang besar bagi anak peserta didik khususnya bagi anak yang berkebutuhan khusus untuk memperoleh kesempatan yang sama dalam mendapatkan pendidikan yang baik dan berkualitas, sehingga di dalam keterbatasannya peserta didik tersebut mampu belajar dengan baik. Anak tuna rungu merupakan satu bagian dari individu berkebutuhan khusus, dimana individu ini mengalami gangguan dalam hal percakapan dan pendengaran dengan derajat pendengaran yang bervariasi, yaitu 27- 40 dB (*very light*), 41-55 dB (*light*), 56-70 dB (*moderate*), 71-90 dB (*heavy*), serta diatas 91 dB (*deaf*). Keterbatasan dan kesulitan dalam berbicara memunculkan pendapat bahwa tuna rungu dalam mendengar percakapan orang lain pendengarannya kurang atau tidak mampu dalam menangkap suara, sehingga dia sulit berkomunikasi secara verbal (Putranto, 2015).

Metode pembelajaran yang diberikan kepada anak tuna rungu selama ini menggunakan metode konservatif dengan pemberian materi secara klasikal sehingga berdampak anak menjadi pasif dan kurang responsif. Hal ini menyebabkan pemahaman anak menjadi kurang, sehingga anak tidak mampu menjelaskan kembali materi yang diberikan sesuai dengan pemahamannya, maka dari itu diperlukanlah media edukasi untuk menambah pemahaman mahasiswa anak tuna rungu. Menurut Febriyanto,dkk (2018) menyampaikan bahwa indikator pemahaman yang dimiliki seorang anak dalam menerima suatu pelajaran tampak dari kemampuan anak tersebut untuk mengerti atau memahami sesuatu yang diketahui dan diingatnya, kemudian anak dapat memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas tentang materi yang didapat dan mampu menyampaikan kembali secara baik.

Hasil pengamatan kepada mahasiswa tuna rungu yang mengambil jurusan PLB Fakultas Ilmu Pendidikan UNIPAR Jember terlihat pasif, jika ditanya atau diminta untuk menjelaskan kembali materi yang diberikan mahasiswa tersebut hanya merespon dengan senyuman dan tidak bertanya kembali atas sesuatu yang belum diketahuinya. Sehingga dari hasil pengamatan ini, mahasiswa tuna rungu tersebut belum mampu untuk diukur tingkat pemahamannya atas mata kuliah yang diberikan. Beberapa Mahasiswa tunarungu menempuh mata kuliah psikologi ABK, dalam mata kuliah ini terdapat beberapa istilah-istilah yang sulit untuk dipahami dan membutuhkan daya abstraksi untuk memahaminya.

Mahasiswa tuna rungu tersebut nampak kesulitan dalam memaknai dan mengembangkan istilah-istilah tersebut, hal ini disebabkan kemampuan pendengaran yang hilang sehingga berdampak pada berkurangnya informasi yang dia dapat dan kesulitan memahami istilah yang asing dan baru dikenal. Seorang

anak tuna rungu memiliki perkembangan kemampuan verbal yang berbeda dibandingkan dengan anak normal. Perkembangan verbal ini meliputi beberapa tahapan kaitannya dengan proses penerimaan bahasa dan kemampuan menangkap makna dari informasi yang disampaikan.

Berikut ini adalah perkembangan kemampuan verbal anak tuna rungu, diantaranya sebagai berikut: 1. Tahapan motorik, pada fase ini anak mulai dapat menangis dan bernafas, secara alami semua anak mampu melakukannya dan tidak mengalami kendala; 2. Tahapan meraba, fase ini merupakan awal masa meraba dimana anak tidak mengalami masalah, karena meraba merupakan bagian dari kemampuan alami motorik yang terdapat dalam sistem pernapasan dan pita suara. Disaat akhir masa meraba ini tampak mulai terjadi perbedaan antara anak normal dengan anak tuna rungu. Anak-anak yang memiliki perkembangan normal pada umumnya merasakan dan menghayati dalam meraba, karena dapat mendengarkan suara-suara yang keluar dari mulutnya, namun untuk anak tuna rungu hal-hal seperti ini tidak dapat dilakukan, karena terdapat hambatan pendengaran; 3. Tahapan meniru, pada tahapan ini anak tuna rungu memiliki kemampuan yang terbatas disaat meniru bahasa secara visual (penglihatan) hal ini disebabkan peniruan bahasa dilakukan dengan pendengaran (auditif), sedangkan pada umumnya anak tuna rungu tidak dapat meniru melalui pendengarannya. Mereka hanya mampu meniru dan menerima bahasa melalui gerak-gerik dan isyarat. 4. Tahapan jargon, bagi anak penyandang disabilitas tuna rungu bahasa isyarat menjadi bahasa ibu dalam berkomunikasi, sedangkan bahasa lisan merupakan bahasa asing bagi mereka; 5. Tahap perkembangan bahasa sebenarnya.

Penjelasan diatas menjadi suatu indikator, bahwa mahasiswa tuna rungu memiliki perbedaan metode belajar dibandingkan dengan mahasiswa normal. Sehingga dengan adanya perbedaan tersebut diperlukan suatu media edukasi yang tepat dan relevan untuk mempermudah mahasiswa tuna rungu dalam memahami materi. Media edukasi ini menjadi pilihan yang efektif, sehingga anak didik menjadi tidak bosan, meningkatkan semangat dan keinginan untuk belajar karena berisi penjelasan singkat, mudah dipahami, diiringi dengan bahasa isyarat serta gerakan, sehingga mahasiswa tuna rungu tersebut mampu memahami makna dari penjelasan yang diberikan. Mahasiswa akan mudah mengikuti pembelajaran dan memudahkan mereka untuk menerima pembelajaran ataupun penjelasan.

Media edukasi merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik. Media edukasi ini berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan materi yang sulit dipahami jika hanya dengan ucapan verbal. Hari (2020) menyatakan bahwa media edukasi memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran berlangsung dengan menarik serta menyenangkan, sehingga anak memiliki minat untuk belajar.

Adapun macam macam media edukasi berdasarkan jenisnya 1. Media visual merupakan jenis media yang berupa media gambar atau visual yang bisa dilihat dengan mata misalnya kartun, poster dll. 2. Media Audio merupakan jenis media pembelajaran berupa suara atau audio yang bisa didengar radiooleh pendengaran kita misalnya radio. 3. *Projected still* media pembelajaran yang berupa media proyeksi dengan gambar diam atau bergerak misalnya OHP. 4. Media *projected motion* media merupakan media pembelajaran berupa media proyeksi dengan gambar bergerak misalnya film, televisi (Indah & Safaruddin, 2022)

Pada kesempatan yang lainnya ragam media edukasi menurut Johari (2014) adalah sebagai berikut; audio, visual, video, animasi, alat peraga, dan *mockup* (benda tiruan). Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran memberikan kesan yang lebih, karena terdapat gambar bergerak yang akan memberikan penjelasan yang lebih mendalam. Media video animasi ini memungkinkan untuk mengkombinasikan sinyal audio yang didalamnya terdapat gambar yang melakukan gerakan secara bersamaan. Animasi ini dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran karena animasi yang ditangkap oleh mahasiswa memberikan kesan yang positif bagi peserta didik. Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran, ketika dalam pembelajaran tidak menggunakan media animasi dan hanya menggunakan media seadanya maka siswa akan cenderung merasa bosan dan menurunkan hasil belajar, pemahaman dalam menangkap pembelajaran (Andriani,2019)

Pembelajaran dengan media video animasi ini memiliki peluang yang besar untuk menambah pemahaman anak dalam pembelajaran, hal ini dapat dikaji dalam penelitian terdahulu. Hasil penelitian Yunita (2017) menyatakan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan media edukasi video animasi lebih berpengaruh nyata jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode konvensional. Penelitian yang lainnya dilakukan oleh Turyatin,dkk (2016) membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media video edukasi terhadap belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini di perkuat Rizky (2014) yang menyatakan bahwa, pemanfaatan media edukasi berbasis animasi ini menjadikan peserta didik mampu bekerjasama dengan anggota yang lain dalam menyelesaikan tugas yang diberikan

Berdasarkan latar belakang diatas yang memaparkan media edukasi video animasi dengan anak tunarungu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul media edukasi video animasi terhadap pemahaman mahasiswa tuna rungu pada mata kuliah psikologi ABK. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pemahaman anak tuna rungu terhadap matakuliah psikologi abnormal dengan menggunakan media edukasi video animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus dimana informasi dikumpulkan secara aktual dan terperinci terkait pemahaman anak tuna rungu setelah mendapatkan media edukasi video animasi. Dengan interview terbuka kepada subjek ini didapatkan suatu hasil telaah terhadap permasalahan, sikap, cara pandang, perasaan dan perilaku subyek dalam penelitian (Moleong, 2018). Teknik pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling yakni dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2015) Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tuna rungu sebanyak dua orang. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis secara mendetail kemudian dijadikan *baseline* dan pedoman untuk mendeskripsikan permasalahan yang dihadapi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengamatan / observasi dan wawancara. Pengamatan / observasi merupakan melihat dan mengamati serta menuliskan peristiwa yang terjadi (Moleong, 2018). Pengamatan dilakukan untuk melihat perilaku mahasiswa selama menonton video animasi

edukasi. Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu dengan pertanyaan yang sudah disediakan oleh pewawancara (Moleong,2018). Wawancara digunakan untuk mendapatkan respon dan tingkat pemahaman mahasiswa tuna rungu terhadap materi yang disajikan dalam video animasi edukasi tersebut.

Analisis data menggunakan metode perbandingan tetap yang sering disebut dengan grounded research dimana proses analisis datanya reduksi data yang sudah didapat kemudian dilanjutkan dengan memberikan kategorisasi data dengan memilah dan memilih yang memiliki kesamaan data. Setelah itu mencoba untuk sintesis mencari kaitan antara data data yang ada yang kemudian diakhiri menyusun hipotesis kerja dengan mencari keterkaitan dengan data hasil pengamatan dan wawancara. Sedangkan untuk uji Kredibilitas dapat dilakukan dengan mengecek kembali data yang dilaporkan secara detail dan cermat serta berkesinambungan dengan data yang ditemui dilapangan dengan menggunakan Triangulasi (Moleong,2018)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara kepada kedua mahasiswa yang merupakan subjek dalam penelitian ini menghasilkan bahwa mahasiswa tunarungu A dan B memiliki dampak yang positif. Dampak yang dirasakan oleh subjek A dan B sebagai berikut yaitu dampak pertama adalah pemahamannya bertambah. Hal ini diukur dengan kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan kembali materi secara singkat dan tepat. Subjek A menyampaikan bahwa dengan media pembelajaran Video animasi sangat senang karena memudahkan pemahaman dan lebih dimengerti. Sedangkan untuk subjek B mengatakan dengan menggunakan video animasi ini lebih menarik karena gambar yang dilihatnya menambah pengetahuan dan penjelasannya dipahami.

Dampak Kedua adalah, mahasiswa tunarungu A dan B mampu menjelaskan kata-kata yang dianggapnya kurang dapat dipahami. Menurut subjek A kemudahan yang didapat ketika ada kata-kata yang sulit dipahami dengan media video animasi merasa terbantuan dengan melihat gambar yang ditampilkan memberikan penjabaran mengenai kata-kata yang sulit dipahami. Sedangkan untuk subejk B merasa gambar yang ditampilkan menunjukkan penjelasan dari suatu kata yang sulit dipahami. Dampak ketiga, berdasarkan hasil observasi respon mahasiswa tunarungu A dan B terlihat lebih antusias dalam melihat video animasi seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, tertawa melihat gambar, menilai gambar yang dijadikan sebagai menambah pemahaman dan mampu mengerjakan tugas.

Pembahasan

Pembelajaran dapat dikatakan dapat diterima oleh mahasiswa jika ada perubahan secara perilaku dan memberikan tambahan pemahaman serta adanya hasil yang diperoleh dari belajar. Hal ini seperti disampaikan Bloom bahwa pembelajaran harusnya mengacu kepada tiga hal yang melekat pada individu peserta didik yaitu: a. Aspek proses berfikir (kognitif); b. Aspek sikap atau nilai (afektif); c. Keterampilan (psikomotorik). Hal ini diperkuat oleh peraturan pemerintah bahwa pelaksanaan pembelajaran dan pemberian penilaian harus

dilandasi dengan mengembangkan kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik (Sawitri, 2014)

Pembelajaran psikologi ABK dengan menggunakan media edukasi video animasi secara kognitif dapat memberikan penambahan pemahaman dan ilmu baru terkait materi psikologi ABK kepada mahasiswa A dan mahasiswa B. Pemahaman dan penambahan ilmu ini berkaitan dengan kognitif, seperti halnya Sawitri (2014) mengatakan bahwa aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk berpikir, mendapatkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran yang dapat diartikan sebagai kemampuan intelektual. Asesmen dengan tes lisan digunakan untuk mengetahui jawaban kedua mahasiswa tuna rungu dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Syah (2003) bahwa dalam mengukur keberhasilan yang berdimensi kognitif, dapat dilakukan dengan berbagai cara, melalui tes tulis, tes lisan dan perbuatan. Hasil dari tes lisan tersebut menghasilkan, dimana kedua mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dengan penjelasan secara terperinci.

Dalam kesempatan yang lainnya Mahasiswa A dan B mampu memahami dengan baik ketika menggunakan video edukasi ini, hal ini nampak saat subyek menjawab pertanyaan yang diberikan, subyek mampu memaparkan tema secara jelas dan terperinci, namun hal yang berbeda ketika media yang digunakan berupa aplikasi power point, subyek mampu menjawab namun kurang maksimal. Hal ini disebabkan ketika belajar dengan menggunakan media pembelajaran mahasiswa lebih memahami karena adanya video animasi yang memberikan gerakan dan menggambarkan penjelasan tersebut. Hal tersebut diperkuat oleh Mais (2002) bahwa penggunaan multimedia yang didalamnya terdapat teks, grafik, animasi dan video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah. Hal ini diperkuat oleh Yunita (2017) menyampaikan bahwa pemanfaatan media edukasi animasi dalam bentuk video pembelajaran mampu menjelaskan sesuatu yang rumit dan kompleks secara kreatif dan mudah untuk dipahami.

Pada ranah afektif mahasiswa A dan mahasiswa B memiliki antusias terhadap media pembelajaran hal ini terlihat ketika sikapnya dalam menyimak video dengan baik, tertawa ketika ada gambar yang lucu dan mampu menilai serta mampu merasakan tentang pelajaran ABK yang disajikan dengan bentuk media pembelajaran video animasi. Hal ini sepertinya disampaikan Sawitri (2014) ranah afektif mencakup perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi atau nilai. Mahasiswa tuna rungu terlihat adanya rasa tertarik dengan melihat media video pembelajaran seperti halnya Sawitri (2014) menyampaikan bahwa bahwa ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang, jika peserta didik yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal.

Pada ranah afektif ini asesmennya menggunakan skala Likert yang bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan dan sikap orang. Pada asesmen yang dilakukan pada mahasiswa A dan B berisi pertanyaan tentang minat, sikap dan nilai perbuatan. Hasilnya seperti dipaparkan diatas bahwa mahasiswa A dan B menjawab setuju memiliki minat, sikap dan memahami nilai pada media pembelajaran video animasi dengan matakuliah psikologi ABK. Selain itu peneliti menggunakan observasi dalam melihat aktivitas mahasiswa A dan b selama pelajaran dilaksanakan serta pertanyaan secara langsung. Sehingga dapat

memperkuat hasil asesmen. Hasil observasi mahasiswa A dan B terlihat memperhatikan, ketika ada gambar yang lucu tertawa seperti teman-teman yang lainnya.

Sedangkan pertanyaan secara langsung berkaitan dengan soal yang berhubungan dengan skala Likert dimana mahasiswa A dan B menyukai pelajaran dengan adanya video animasi karena lebih mudah memahami dan membuat lebih semangat dan suka serta tidak bosan. Arsyad (2014) menyampaikan bahwa media edukasi berbasis animasi memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dimana mampu memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan antusiasme peserta didik dan mengkorelasikan konteks pembelajaran dengan dunia nyata. Titik tekan visual animasi terletak pada konteks yang bermakna dan interaksi peserta didik dengan visual animasi. Pernyataan diatas dikuatkan oleh Mais (2016) menyampaikan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran media edukasi berbasis animasi ini nampak pada tingkat kenyamanan siswa ketika mempelajari teks bergambar dimana lambang visual ini dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Sejalan dengan penelitian Sunami dan aslam (2021) bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam memperhatikan secara aktif dan dapat meningkatkan nilai yang memuaskan IPA siswa siswi

Sedangkan untuk ranah psikomotorik, mahasiswa A dan B mampu mengerjakan tugas dengan baik. dimana tugas yang diberikan mampu dikerjakan sendiri dengan benar. Selain itu, mahasiswa A dan b mampu menjawab pertanyaan dari dosen dan adanya keinginan bertanya. Pertanyaan yang diajukan berupa kasus yang pernah ditemui dan dirasakan. Seperti disampaikan oleh Sawitri (2014) bahwa pembelajaran psikomotor dan kognitif maka starategi pembelajarannya berbeda, yang mana pembelajarannya lebih efektif bila dilakukan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerjakan. Asesmen dalam ranah psikomotor dengan menggunakan observasi Observasi sebagai jenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku atau fenomena lain dengan pengamatan langsung. Sedangkan ketika pembelajaran dengan menggunakan media yang lain mahasiswa A dan B kurang memiliki keinginan untuk bertanya.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan media edukasi video animasi dapat memberikan dampak yang baik bagi mahasiawa tuna rungu. Pembelajaran video animasi dapat meningkatkan dan mengembangkan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif anak tuna rungu mengalami peningkatan dalam pemahaman kata-kata abstraksi. Mahasiswa mampu menjelaskan kata-kata yang sulit dengan benar. Secara ranah afektif mahasiswa A dan B terlihat antusias terhadap media edukasi hal ini terlihat ketika sikapnya dalam menyimak video dengan baik, tertawa ketika ada gambar yang lucu dan mampu menilai serta mampu merasakan tentang pelajaran ABK yang disajikan dengan bentuk media edukasi video animasi. Sedangkan dalam ranah psikomotor mahasiswa dapat mengerjakan tugas sendiri dan mampu bertanya tentang kasus yang dialaminya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani & Yuli, Eneng., (2019). Pengembangan media Pembelajaran video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Tingkat Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1)
- Febriyanto, Budi, et al. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penggunaan media kantong bergambar pada materi perkalian bilangan di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2).

- Hari. (2020). Media pembelajaran: pengertian, fungsi, manfaat, jenis jenis & contoh. <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> Heri. 2020. Diunduh tgl 26 jam 16.00
- Indah & Safaruddin., (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Jurnal Ilmu Terapan JIRAN* 3(1)
- Johari, A. (2014). *Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Mais, A., (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.
- Moleong, Lexy J., (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Putranto, Bambang.,(2015).*Tips Menangani Siswa yang Membutuhkan Perhatian khusus*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rizky.,(2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (*Predict, Observe, Explain*) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 109
- Santoso & Subagyo. (2016). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan Metode problem basic learning (PBL) pada Mata Pembelajaran Tune Up Mptor bensin Siswa kelas XI di SMK Insan CEndekia Turi Sleman tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 5 (1).
- Sawitri, Dyah. (2014). *Modul Pelatihan Pengembangan Ketrampilan Dasar Instruksional*. Surabaya.
- Sunami & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan media pembelajaran Video Animasi berbasisi Zoom Meeting terhadap minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basecedu*, 5(4).
- Turyatin, et al., (2016). Pengaruh Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016, *11*(1). Diunduh 12 Mei 2022
- Yunita, L., (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam*. Diunduh pada tanggal 10 Juli 2019 <https://repository.ar-raniry.ac.id/504/1/skripsi%20gabungan.pdf>