

74 /S1/KTP/NOVEMBER 2024

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS  
*POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP IT TAHSIN)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Program Studi Teknologi Pendidikan



**Disusun oleh:**

Moch Raka Fakhzikril  
1908269

**TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS  
*POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Oleh:

Moch Raka Fakhzikril

NIM 1908269

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

© Moch Raka Fakhzikril

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2024

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis

**HALAMAN PENGESAHAN**

Moch Raka Fakhzikril

NIM 1908269

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS  
POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Disetujui dan disahkan oleh:

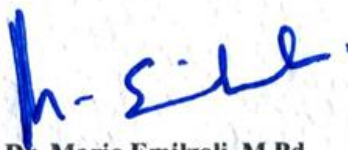
Pembimbing I



Drs. H. Toto Fathoni, M.Pd.

NIP. 19600508198503003

Pembimbing II



Dr. Mario Emilzoli, M.Pd.

NIP. 920230219880228181

Mengetahui,

Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., MT.

NIP. 920200119871105101

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch Raka Fakhzikril  
NIM : 1908269  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Sukabumi, Januari 2025

Yang Menyatakan,



**Moch Raka Fakhzikril**

NIM. 1908269

## UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas karunia kesehatan, kekuatan, dan kelancaran yang diberikan-Nya, memungkinkan peneliti menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah”.

Penyusunan skripsi ini tentu bisa terwujud dengan baik karena adanya dukungan dari berbagai segi, termasuk bantuan dalam bentuk dukungan moral, saran konstruktif, dorongan motivasi, serta inspirasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan hati yang dipenuhi rasa syukur, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Pertama, saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada keluarga saya, terutama orang tua, adek, alm.kakek, nenek yang selalu memberi dukungan, moral, semangat dan doa-doa yang sangat tulus kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sukses. Saya sangat bersyukur atas pengorbanan dan kasi sayang dari keluarga saya.
2. Kedua, saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada dosen pembimbing satu Bapak Drs. H. Toto Fathoni, M.Pd. dan dosen pembimbing kedua Dr. Mario Emilzoli, M.Pd. yang senantiasa membimbing peneliti dengan sabar dan memberikan yang terbaik sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
3. Ketiga, saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada Bapak Dr. Budi Setiawan, M.Pd dan Bapak Asep Hendryana, S.Pd yang telah bersedia untuk menjadi expert judgement untuk instrument penelitian ini.
4. Keempat, saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada kepala sekolah SMP IT Tahsin yaitu Bapak Asep Lukman Daris Salam, S.Pd.I, S.H, M.H yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian di SMP IT Tahsin.
5. Kelima, saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada rekan kerja saya yang telah memberi dukungan dan membantu untuk membimbing dalam mengerjakan skripsi ini dengan sukses.
6. Keenam, saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada Bapak Asep Hendryana, S.Pd yang telah membantu mengkoordinasikan siswa di Sekolah

dan mendukung setiap jalannya penelitian.

7. Ketujuh, saya ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada seluruh teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2019, yang senantiasa menyemangati peneliti dalam menuntaskan penelitian ini.

Tentunya masih banyak pihak terkait yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh peneliti Semoga Allah SWT. memberikan kemudahan dan membalas kebaikan kepada pihak yang telah dengan senang hati membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

## ABSTRAK

### **Moch Raka Fakhzikril (1908269), Efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah.**

Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 januari 2023, masalah yang ditemukan peneliti adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran sejarah, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 76. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektifivitas belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis media video animasi pembelajaran dengan pembelajaran berbasis power point pada mata pelajaran sejarah. Aspek kognitif yang menjadi cakupan dalam penelitian ini adalah aspek pemahaman (C2), menerapkan (C3), dan menganalis (C4) dengan rumusan masalah 1. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam aspek memahami (C2) dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang kelas VIII? 2. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam aspek menerapkan (C3) dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang kelas VIII? 3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam aspek menganalisis (C4) dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang kelas VIII?. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan metode kuasi eksperimen berupa Nonequivalent Control Group Design menggunakan teknik Purposive Sampling. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan ganda, dengan soal pre-test dan post-test. Sampel pada penelitian ini berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen, dan 25 siswa sebagai kelas kontrol, dengan cluster sampling. Hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada ketiga aspek kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan hasil penelitian dengan kelas control yang memperoleh nilai pre-test yaitu 52, nilai post-test yaitu 68,4, nilai rata-rata yaitu 52, dan nilai gain yaitu 33,31% dan kelas eksperimen yang memperoleh nilai pre-test yaitu 56.2, nilai post- test yaitu 92, nilai rata-rata yaitu 52, dan nilai gain yaitu 81,73% yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, pengujian hipotesis menggunakan Uji-T Test dengan program SPSS 29 diperoleh hasil bahwa Sig. (2- tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti hipotesis alternatif dalam penelitian ini dapat diterima. Kesimpulan penelitian ini mengungkapkan bahwa media video animasi berbasis powtoon efektif dalam pembelajaran sejarah dibandingkan dengan media power point dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Media video animasi berbasis powtoon, Sejarah

## ABSTRACT

**Moch Raka Fakhzikril (1908269), *THE EFFECTIVENESS OF POWTOON-BASED LEARNING ANIMATION VIDEO MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN HISTORY LEARNING.***

*The research in this thesis is based on the results of observations made by researchers on January 5 2023. The problem found by researchers is the low learning outcomes of students, especially in history lessons, there are still many students who get grades below the minimum completeness criteria (KKM) that have been set by the school, namely 76. the aim of this research is to determine the effectiveness of learning between students who use learning based on animated video learning media and power point based learning in history subjects. The cognitive aspects covered in this research are the aspects of understanding (C2), applying (C3), and analyzing (C4) with problem formulation 1. What is the effectiveness of using Powtoon learning animation video media on students' cognitive learning outcomes in the understanding aspect (C2) in the history subject material on the arrival of the Japanese class VIII? 2. How effective is the use of animated learning video media on Powtoon on students' cognitive learning outcomes in the application aspect (C3) in the history subject material on the arrival of the Japanese in class VIII? 3. How effective is the use of animated learning video media on Powtoon on students' cognitive learning outcomes in the analyzing aspect (C4) in the history subject material on the arrival of the Japanese in class VIII? The research approach used is quantitative research, with a quasi-experimental method in the form of Nonequivalent Control Group Design using Purposive Sampling techniques. The research instrument used was a multiple choice test, with pre-test and post-test questions. The sample in this study consisted of 25 students as the experimental class, and 25 students as the control class, with cluster sampling. The results of data analysis prove that there are differences in student learning outcomes in the three cognitive aspects between the experimental class and the control class. This is proven by the results of research with the control class which obtained a pre-test score of 52, a post-test score of 68.4, an average score of 52, and a gain value of 33.31% and the experimental class which obtained a pre-test score. namely 56.2, post-test value is 92, average value is 52, and gain value is 81.73% which is higher than the control class. Apart from that, hypothesis testing using the T-Test with the SPSS 29 program resulted in Sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , which means the alternative hypothesis in this research can be accepted. The conclusion of this research reveals that PowerPoint-based animated video media is effective in learning history compared to PowerPoint media in learning history.*

**Keywords:** *Learning outcomes, Powtoon-based animated video media, History*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENRYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Belajar & Pembelajaran .....	9
2.2 Media Pembelajaran.....	12
2.3 Media Video Animasi Pembelajaran.....	22
2.4 Platform Digital Animasi <i>Powtoon</i> .....	29
2.5 Pembelajaran Sejarah.....	32
2.6 Hasil Belajar .....	34
2.7 Teori Kognitif .....	40
2.8 Hasil Penelitian yang Relevan .....	41
2.9 Kerangka Berpikir .....	42
2.10 Asumsi.....	43
2.11 Hipotesis Penelitian .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
3.1 Pendekatan Penelitian dan Metode.....	45
3.2 Populasi dan Sampel .....	46
3.3 Variabel Penelitian.....	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.6 Uji Asumsi Klasik .....	51

3.7 Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	56
4.2 Pembahasan .....	71
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Implikasi .....	79
5.3 Rekomendasi.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Desain Penelitian Non-equivalent Control Group .....	44
3.2 Hubungan Antar Variabel.....	46
3.3 Kisi - Kisi Tes Hasil Belajar .....	48
3.4 Indikator Soal.....	48
3.5 Interpretasi koefisien korelasi reliabilitas .....	52
3.6 Hasil uji reliabilitas Cronbach's Alpha variable .....	52
4.1 Hasil Tes Awal (pre-test) Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen .....	54
4.2 Hasil post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen .....	56
4.3 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen .....	58
4.4 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen .....	59
4.5 Hasil Hipotesis .....	60
4.6 Gain Pretest-Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	61
4.7 Nilai Rata-rata dan N-Gain Pre-Test dan Post-Test Pada aspek Memahami .....	62
4.8 Hasil Uji Hipotesis Memahami .....	64
4.9 Nilai Rata-rata dan Gain Pre-test-PostTest pada Aspek Menerapkan .....	65
4.10 Hasil Hasil Uji Hipotesis Menerapkan .....	66
4.11 Nilai Rata-rata dan Gain Pre-test-PostTest pada Aspek Menganalisis .....	67
4.12 Hasil Uji Hipotesis Menganalisis .....	68

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir Penelitian .....	41
3.1 Jumlah Sampel .....	45
3.2 Rumus Uji levene .....	49
3.3 Expert Judgement Ahli Materi .....	51
3.4 Rumus Alpha Cronbach Menurut Agus Purwonto.....	52
3.5 Rumus Uji-T Menurut Sugiyono.....	53
4.1 Hasil Pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen .....	57
4.2 Hasil Post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	59
4.3 Hasil Perolehan Skor Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	63
4.4 Hasil Perolehan Skor Pretest dan Posttest aspek Memahami pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	65
4.5 Hasil Perolehan Skor Pretest dan Posttest aspek Menerapkan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	67
4.6 Hasil Perolehan Skor Pretest dan Posttest aspek Menganalisis pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	70

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S., Rahman, T., & Hidayat, A. (2012). *Fungsi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 5(3), 112-120.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosda.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Atapukan, E, R. (2019) *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS terpadu di Smp Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan 2019
- Badan Pusat Statistik (BPS) *Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018*
- Bloom, B. S., Englehart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay Company.
- Cepi Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007), 11-14
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (3rd ed.)*. San Francisco: Pfeiffer.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Davison, J., & Scarratt, R. (2012). *The Conceptual Framework of Educational Media: Investigating and Understanding*. Journal of Educational Media and Technology, 18(1), 33-45.
- Dimiyati, M., & Mudjono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathoni, T, et al. (2023) *Urgensi Pembinaan dan Pelatihan Kompetensi Guru*

*dalam mengembangkan Microlearning Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal BUDIMAS (ISSN:2715-8926)*

- Fajar, S., Cepi, R., & Hanoum, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. Jurnal EDUTCEHNOLOGIA, 3(2), 101-114*
- Hidayati. 2010. *Penggunaan dan Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Yrama Widya.*
- Husni, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jambi*
- Johari, R., Ahmad, Z., & Yusof, M. (2014). *Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran: Sebuah Tinjauan. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Multimedia, 6(2), 45-53.*
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain. New York: David McKay Company.*
- Kustiono. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran. Rajawali Pers.*
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.*
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning: A research-based theory of multimedia design. In Handbook of multimedia for digital entertainment and arts (pp. 1-20). Springer.*
- Mulyana, E., et al (2022) *Efektifitas media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS. JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia) DOI: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.52706>*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang *Kegiatan Intrakurikuler, Kokurikuler, dan Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar dan Menengah*
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7.*
- Rahmawati, A. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Powtoon sebagai media pembelajaran. LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*
- Rahmatia, T., Monawati, M., & Darnius, D. (2017). *Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 4(1), 45-53.*
- Rahmayanti, L. (2016). *Pengertian dan Manfaat Media Video Animasi dalam*

- Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(2), 45-50.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Terknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Pengembangan Profesioanalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2013), 167.
- Rusman, & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Sanjaya, W. (2011). *Media Pembelajaran dalam Konteks Pembelajaran Efektif*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(3), 45-52.
- Sayono, J., (2013). *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Idealis*. *SEJARAH DAN BUDAYA*, 7, 9-17
- Sudjana, N. (2009). *Media Pengajaran*. Sinar Grafika.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sholihah, N., & Handayani, T. (2020). *PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*.  
DOI: <https://doi.org/10.1234/pdabkin.v1i2.84>
- Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. New York: Knopf.
- Sudjana dan Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudijono, A. (2011). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. Halaman 82.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Suyono, & Hariyanto. (2011). *Pembelajaran dalam Perspektif Kurikulum*. Jakarta

Simpson, E. J. (1972). *The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain*. Washington, D.C.: American Association of Colleges for Teacher Education.

Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Umar, M. (2013). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Winarno. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Yusuf, M. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media



