PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO POWTOON DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL PADA MATERI KEMANDIRIAN BELAJAR DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh
Nama: Lensus Susilawati
Nim : 06071381520064
Program studi Bimbingan Dan Konseling

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2019

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO POWTOON DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL PADA MATERI KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA

SKRIPSI

Oleh

LENSUS SUSILAWATI

NIM: 06071381520064

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan:

Pembimbing1,	Pembimbing 2,
Dra. Harlina, M.Sc.	Rani Mega Putri, M.Pd. Kons.
NIP. 195904251987032001	NIP. 198808182015042001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,	Koordinator Program studi,
Dr. Azizah Husin, M.Pd.	Dra. Harlina, M.Sc.
NIP. 19600111987032001	NIP. 195904251987032001

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO POWTOON DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL PADA MATERI KEMANDIRIAN BELAJAR DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA

SKRIPSI

Oleh

LENSUS SUSILAWATI

NIM: 06071381520064

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing1,	Pembimbing 2,
Dra. Harlina, M.Sc	Rani Mega Putri, M.Pd. Kons.
NIP. 195904251987032001	NIP. 198808182015042001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Dra. Harlina, M.Sc
NIP. 195904251987032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lesus Susilawati

NIM : 06071381520064

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh isi skripsi dengan judul 'Pengembangan Media Video Powtoon Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Pada Materi Kemandirian Belajar Di Sma Negeri 1 Indralaya' adalah benar-benar karya saya sendiri da saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penangulangan plagiat di perguruan tinggi.

Atas pernyataan saya ini, apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya siap menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada saya.

Inderalaya, Mei 2019

Pembuat pernyataan,

Lesus Susilawati

06071381520064

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Harlina, M.Sc dan Rani Mega Putri M.Pd.,Kons. sebagai pembimbing dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dra. Harlina, M.Sc Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan Skripsi ini.

Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, Kepala SMA Negeri1Indralaya Utara, Damayanti, S.Pd dan Guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri1 Indralaya Utara.

Semoga Skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling dan Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya,

Lensus Susilawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iii**
PERNYATAAN ..... **iv**
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTO ..... **vi**
UCAPAN TERIMAKASIH ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
ABSTRAK ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Media 6
2.1.1 Defenisi media 6
2.1.2 Media Pembelajaran 7
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran 8
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran 9
2.1.5 Prinsip-prinsip Pengunaan Media Dalam Pembelajaran 10
2.1.6 Kedudukan Media Pembelajaran 11
2.1.7 Jenis-jenis Media 14
2.1.8 Media Berbasis Audio Visual 15
2.1.9 Media *Powtoon* 16
2.2 Bimbingan Klasikal

2.2.1 Pengertian Bimbingan Klasikal 16
2.2.2 Tujuan Bimbingan Klasikal 19

2.3 Kemandirian
2.3.1 Defenisi Kemandirian 21
2.3.2 Dimensi Kemandirian 21
2.3.3 Ciri-ciri Kemandirian 22
2.3.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian 19
2.3.5 Proses Terbentuknya Kemandirian 24

BAB III METODELOGI PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 25
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian 25
3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan 26
3.3.1 Model Pengembangan 26
3.4 Teknik Pengumpulan Data 29
3.4.1 Validitas Produk Media 29
3.4.2 Kuesioner/Angket 31
3.5 Teknik Analisis Data 31
3.5.1 Teknik Analisis Lembar Validasi 31
3.5.2 Analisis Data Angket 32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitan 33
4.1.1 Deskripsi Persiapan Penelitian 33
4.1.2 Deskripsi Pengembangan Media 33
4.1.2.2 Analisis (*Analysis*) 34
4.1.2.3 Perancangan (*Desing*) 34
4.1.2.2 Pengembangan (*Devloment*) 30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Media.....25
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Materi 25
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Angket Tanggapan Siswa 26
Tabel 3.5 Kategori Nilai Validasi 27
Tabel 3.6 Kriteria Persentase.....27
Tabel 3.7 Rumus Persentase.....27
Tabel 3.8 Kriteria Persentase.....28
Tabel 4. 19 Tabel Saran Untuk Revisian Dari Ahli Media 44
Tabel 4.20 Tabel Saran Untuk Revisian Dari Ahli Materi.....44
Tabel 4.21 Tabel Daftar Penilaian Validator Terhadap Media Dan Materi.44
Tabel 4.22 Saran Untuk Revisi Materi Dan Media 46
Tabel 4.21 Tabel Saran Untuk Revisian Dari Ahli Mater dan Media.....47
Tabel 4.23 Rata-rata Hasil Uji Validasi Small Group.....50
Tabel 4.24 Rata-rata Hasil Uji Validasi Field Trial 52
Tabel 4.25 Skor Pemahaman Siswa dengan Materi Kemandirian 53
Tabel 4.26 Skor hasil Tes Pemahaman 54
Tabel 4.27 Distribusi Frekuensi Hasil Test Pemahaman 54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2 Proses Pendaftaran Untuk Masuk Ke Aplikasi *Powtoon* 31
Gambar 4.2 Tahap Awal Pembuatan.....32
Gambar 4.3 Tahap Pemilihan Jenis Powtoon Apa Yang Akan Dibuat.....32
Gambar 4.4 Tahap Mengatur Penampilan Yang Akan Dipilih 33
Gambar 4.5 Mengatur Dan Memilih *Background* Penampilan.....34
Gambar 4.6 Pemilihan Karakter Dan Mengatur Geraknya 34
Gambar 4.7 Mengatur Bentuk, Warna Dan Huruf 35
Gambar 4.8 Mengatur Teks Dan Atau Jenis Tulisan 35
Gambar 4.9 Mengatur Durasi Video Dan Tampilan 36
Gambar 4.10 Mengatur Warna Dalam Setiap Tampilan.....36
Gambar 4.11 Proses Penyimpanan Video Diaplikasi *Powtoon* 37
Gambar 4.12 Tampilan Awal Aplikasi *Filmarago* 38
Gambar 4.13 Proses Pengabungan Beberapa Video 39
Gambar 4.14 Proses Pemotongan Video.....39
Gambar 4.15 Proses Pemilihan Musik 40
Gambar 4.16 Proses Perekaman Suara.....40
Gambar 4.17proses Pengaturan Volume Suara.....41
Gambar 4.18 Proses Penyimpanan Video Di Aplikasi *Filmarago* 41

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN

1.1 Usul Judul Skripsi

1.2 Surat Pengesahan Seminar Usul Proposal

1.3 Surat Pengesahan Seminar Hasil Penelitian

1.4 Surat Pengesahan Draf Skripsi

1.5 Surat Keputusan Dekan Tentang Penunjukan Dosen Pembimbing

1.6 Surat Izin Penelitian Dari Dekan

1.7 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan

1.8 Surat Keterangan Penelitian Di SMA Negeri I Indralaya Utara

1.9 Kartu Bembimbing Skripsi

LAMPIRAN 2 PERANGKAT PEMBELAJARAN

2.1 Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

2.2 Percakapan Dari Isi Video

LAMPIRAN 3 INSTRUMEN PENELITIAN

3.1 Lembar Validasi Media

3.2 Lembar Validasi Materi

3.3 Lembar Validasi Materi Dan Media

3.4 Instrumen Siswa Pada Uji *One-To-One*

3.5 Instrumen Siswa Pada Uji *Small Group*

3.6 Instrumen Siswa Pada Uji *Field Trial*

LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN

1.5 Foto Penelitian

DEVELOPING MEDIA OF POWTOON VIDEO IN CLASSICAL GUIDANCE WITH LEARNING INDEPENDENLY AT 1 ST PUBLIC HISH SCHOOL IN NORTH INDRALAYA

By
Lensus Susilawati
NIM: 06071381520064

ABSTRACT

This study aim was to produce a powtoon videos which is valid, practical and affeactive in carrying out classical guidance service. This research was development research, using the ADDIE model, counseling stages needs analysis, media design, development, implementation and evaluation. The results of the study showed that the media developed had met the feasibility and fulfilled the conditions as a media. This could be seen from the results of material and validation which were being appropriate according to the validato, the practice was also tested through a one-to-one, small group test it was concluded that 86% results were very practical. Band on danscal fuidance service, hectivewss of media was considered him level of mdershady countent of test administered in the and of class services. The results of the students comprehension test with very good value categories amounted to 11 peple, with good value catagories totaling 19 people. To it could he amcluded that media pontets video could implemented ky fuidance and counseling teacher at student.

Keywords: classicical guidance, powtoon, learning independence

Advisor 1,

Dra. Harlina, M. Sc.
NIP. 195902201986112001

Advisor 2,

Rani Mega Putri, M.Pd., Kons.
NIP. 198808182015042001

Acknowledge by,
Coordinator of the Guidance and Counseling Study Program,

Dra. Harlina, M.Sc.
NIP. 195904251987032001

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO POWTOON DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL PADA MATERI KEMANDIRIAN BELAJAR DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA

Oleh
Lensus Susilawati
NIM: 06071381520064

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video *powtoon* sebagai media yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam melaksanakan layanan bimbingan klasikal. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, mengunakan model ADDIE. Tahapan-tahapan meliputi menganalisis kebutuhan, desain media, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hail penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media. Hal ini dilihat dari hasil validasi materi dan media yang dinyatakan telah layak menurut validator, praktikalitas juga diuji melalui uji *one-to-one,small group* disimpulkan hasil 86% sangat praktis. Dari layanan bimbingan klasikal efektifitas media dilihat dari pemahaman siswa, tingkat pemahaman layanan bimbingan klasikal berupa tes pemahaman peserta didik denagan katagori nilai sangat baik berjumlah 11 orang, dengan katagori nilai baik berjumlah 19 orang. Hasil penelitian ini menujukkan bahwa media powtoon telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat digunakan oleh guru BK dan dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang kemandirian.

Kata Kunci: *bimbingan klasikal, powtoon, kemandirian bekajar*

Pembimbing 1,

Dra.Harlina, M. Sc.
NIP. 195904251987032001

Pembimbing 2,

Rani Mega Putri, M.Pd. Kons.
NIP. 198808182015042001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling,

Dra. Harlina, M.Sc.
NIP. 195904251987032001

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi yang didalamnya memuat struktur kurikulum, telah mempertajam perlunya disusun dan dilaksanakannya program pengembangan diri yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pengembangan diri difasilitasi dan atau dibimbing oleh konselor, guru, atau tenaga pendidikan yang dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pengembangan diri dilakukan melalui kegiatan pelayanan Bimbingan dan Konseling yang berkenaan dengan masalah diri pribadi, kehidupan social, belajar, dan pengembangan karir peserta didik.

guru BK di sekolah berhak memberikan pelayanan berkaitan pengembangan diri, sesuai minat dan bakat serta mempertimbangkan tahapan tugas perkembangan peserta didik dalam lingkup sekolah, mengingat adanya keberagaman individu (*individual deferencial*) Guru BK bersama wali kelas dan guru mata pelajaran menjadi pendamping dalam setiap proses pembelajaran. Hal itu dimaksudkan untuk membantu peserta didik agar mampu menuntaskan seluruh mata pelajaran seoptimal mungkin sesuai dengan potensi kemampuan akademik, bakat dan minatnya, sehingga hambatan dan kemungkinan kegagalan sudah dapat diprediksi, diketahui dan dibimbing sejak dini. Selain itu, untuk membimbing peserta didik dalam menentukan pilihannya secara mandiri dan mampu mengambil keputusan agar terciptanya siswa yang mandiri.

Kemandirian seseorang dapat di lihat ketika ia mampu mencari solusi dan inisiatif saat di benturan dengan berbagai macam masalah termasuk adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan bertanggungjawab. Ia harus mengerahkan daya dan upaya untuk mencapainya. Salah satu potensi yang perlu ditumbuh

kembangkan dalam pembelajaran adalah sikap mandiri. Diharapkan siswa menunjukkan kemandirian dalam beraktivitas. Kemandirian yang melekat pada seseorang akan menjadi bekal penting bagi kehidupnya untuk menjalani hidup. Pengertian Kemandirian menurut Moeliono (2000 : 54), kemandirian adalah kemampuan seseorang dalam mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain. Namun kenyataannya di zaman yang serba instan ini ternyata sangat mempengaruhi kemandirian seseorang apalagi di dunia pendidikan. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran dan guru BK pada tanggal 1 Oktober 2018 informasi yang didapat adalah, siswa belum sepenuhnya memiliki nilai kemandirian. Hal ini dapat di lihat dari permasalahan yang nampak di kelas di antaranya adalah siswa tidak yakin dengan kemampuannya sendiri, siswa mintak di arahkan guru secara terus menerus dalam kegiatan belajar, siswa membutuhkan dukungan dari orang lain yang berlebihan dalam menyelesaikan permasalahan sendiri, tidak mampu belajar mandiri, siswa melaksanakan kegiatan harus atas perintah orang lain, siswa sering mencontek pekerjaan teman pada tugas maupun saat ulangan berlangsung, apabila ada pekerjaan rumah sering tidak mengerjakannya, siswa mengunakan waktu belajar di sekolah untuk bermain di saat jam kosong, siswa tidak memiliki tanggug jawab dalam melaksanakan tugas, dan siswa selalu ingin cepat-cepat mengakhiri kegiatan belajarnya. Fenomena di atas menggambarkan bahwa nilai kemandirian dalam diri siswa belum tampak. Apabila keadaanya seperti ini kita sebagai pendidik harus segera di tanggani di khawatirkan akan berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Menurut data yang ada di lapangan, peneliti merasa prihatin dengan siswa yang kurang mandiri dan bertanggung jawab. Disini peneliti ingin meningkatkan kemandirian siswa sejak dini dengan memberikan layanan klasikal, layanan klasikal merupakan proses pemberian bantuan dalam bentuk bimbingan pada seluruh peserta didik dalam satu kelas. Layanan di lakukan dengan tujuan menjaga atau sebagai upaya preventif agar tidak muncul

masalah atau menekan munculnya masalah yang di sebabkan oleh prilakunya. Perilaku di tampilkan pada kegiatan sehari-harinya.

Direktorat jendral peningkatan mutu pendidikan dan tenaga kependidikan depertemen pendidikan nasional (2007 : 4) mengemukakan pendapat layanan bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik dikelas secara terjadwal, konselor memberikan layanan bimbingan ini kepada peserta didik, kegiatan bimbingan kelas ini bisa berupa diskusi kelas atau curah pendapat.

Di zaman melenial ini memiliki karakteristik yang khas dari generasi sebelum-sebelumnya, dimana generasi ini lahir di zaman Tv sudah berwarna dan memakai remote,sejak masa sekolah sudah mengunakan handphone, dan internet menjadi kebutuhan pokok,berusaha untuk terkoneksi di manapun. Dalam memberikan layanan tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu seseorang guru dalam menyampaikan pesan bisa lebih jelas dan di pahami oleh siswa. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa juga mengungkapkan mereka merasa bosan dengan cara mengajar dalam layanan klasikal di mana guru menyampaikan materi dan lanjut dengan tanya jawab sistemnya sama dengan ceramah. Berkaitan dengan hal tersebut di perlukan media bimbingan yang dapat menarik minat siswa untuk mengarahkan siswa dan membimbingnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Niken Henu Jatiningtias (2017) “Pengembangan media pembelejaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS” Dengan hasil menunjukan bahwa pembuatan media powtoon setelah melalui uji kelayakan diperoleh hasil penelitian kelayakan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dari ahli materi masuk dalam kriteria layak digunakan dangan presentasi kelayakan 80. Hasil penilaian ahli media masuk dalam kriteria layak digunakan dangan presentasi kelayakan 79%. Dan pengunaan media powtoon sebagai media pembelajaran sangat efektif. Oleh karena itu peneliti mengunakan media

yaitu powtoon, powtoon adalah web apps berbasis IT yang sangat canggih dan menarik untuk digunakan membuat persentasi atau video yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulis tanggan, animasi kartun, serta mampu mengabungakan dengan beberapa video. Media ini sangat cocok diterapkan untuk anak smp karena video powtoon merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer serta dapat mengabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi. Dan materi yang akan di bahas itu tentang kemandirian siswa dalam memanejemen waktu, diharapkan siswa mampu menyerap isi dari materi yang sudah di sampikan serta memberika pemahan dan mencapai tugas perkembangan yang ingin di capai secara optimal.

1.2 Rumusan masalah

Apakah media video powtoon yang dikembangkan valid, efektif dan praktis dalam pemberian layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dan mampu memberikan pemahan kepada siswa tentang kemandirian?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan media pembelajaran video powtoon yang valid, efektif dan praktis dalam memberikan layanan klasikal untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dan mampu memberikan pemahaman kepada siswa tentang kemandirian.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam memberikan layanan bimbingan konseling mengunakan media dalam penyampaiannya.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Mendorong guru untuk mengunakan mengunakan metode bervariasi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dan memberikan informasi pada

guru bahwa pengunaan media dalam memberikan layanan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Mampu mengambil isi dari materi yang disampaikan sehingga bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran bagi sekolah sebagai pengelola dan penyelenggara pendidikan sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi peneliti yaitu mendapatkan pengalaman secara langsung dalam memberikan layanan klasikal mengunakan video powtoon untuk meningkatkan kemandirian.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. & Mohammad, A. (2009). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.

Allen, A. (2004). *Strategi Membangun Tim Tangguh*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Andrianti, Y. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Crikssetra*. *Chem. Educ. Res. Pract* 5: 406-409.

Anggraini. (2015). Pengembangan Media Layanan Klasikal Berbasis Cerita Bergambar Bidang Sosial Pribadi dengan Materi Kesetiakawanan Sosial Di Kelas SD Negeri 179 Palembang. *Skipsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.

Arikunto, S. (1985). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Bima Aksara.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Arnold, B. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di SMK Ketitang Surabaya. *Chem. Educ. Res. Pract* 06: 2337-6708.

Canggara, H. (1998). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dariyo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Refika Aditama.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Effendi, O. (2000). *Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.J.B.

Farozin, M. (2016). *Panduan operasional penyelenggaraan bimbingan dan konseling.*

Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. Yogyakarta: FP UGM.

Hurlock. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.

Jatiningtias, H. N. (2017). Pemgembangan media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi penyimpangan sosial. Hhtp://Jornal.unnes.ac.id. Diakses pada 27 Agustus.2018.

Kustandi, Cecep. Dkk. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Listiyani M. A. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembejaran akutansi Pada Kompetensi Dasa Persamaan Dasar Akutansi Untuk Siswa SMA. *Chem. Educ. Res.* 02: 80-98.

Meliono. (2000). *Belajar Mandiri Konsep Dan Penerapannya*. Jakarta: Kencana.

Miarso, Y, H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Mesfiqon. (2012). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Permendiknas. (2006). Undang-Undang RI No. 22 Tahun 2006. *Tentang Standar Isi Stuktur Kurikulum.*

Rofidaw. (2017). *Media pembelajaran powtoon*://civitas. uns.ac.id. Diakses pada 30 Agustus. 2018.

Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta.

Sumarmo. (2009). *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Tingka Kemandirian Belajar Siswa*.http://responsitory//psychologi.uii.ac.id/.diakses tanggal 07 Maret 2018.

Sunaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sundayana, R. (2019). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran*: Alfabeta

Suryani, Nunuk. dkk. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* Bandung: Remaja Rosdakaria.

Wahab. (2011). *Media Pembelajran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.