

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI Pengeritingan DESAIN

Luluk Iliatul Hasanah, [Dra. Hj. Suhartiningsih, M.Pd]

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias

e-mail: Lulukhasanah16050634088@mhs.unesa.ac.id, [Suhartiningsih@unesa.ac.id]

Abstrak

Penelitian ini ialah penelitian R&D yakni pengembangan video interaktif kepada mata pelajaran pengeritingan rambut yang adalah pengembangan dari model pembelajaran dengan bentuk lainnya, yang memiliki sifat sebagai bahan pelengkap pembelajaran yang telah ada. Video ini menyediakan materi dengan interaktif diikuti video, animasi, audio serta dilengkapi atas penilaian yang berbentuk latihan soal. Hasil yang hendak didapatkan dari pembuatan media pembelajaran ini ialah mengetahui kelayakan dari media video interaktif ini untuk mata pelajaran pengeritingan desain sesuai penilaian para ahli. Serta mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran ketika proses belajar mengajar jarak jauh ataupun pada saat proses belajar mengajar di sekolah. Hasil penilaian kelayakan terhadap media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain oleh ahli media serta ahli materi adalah: persentase jumlah skor penilaian dari para ahli yaitu 86,25% dengan perbaikan kecil, ahli media serta ahli materi menyatakan bahwa media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain ini layak untuk diuji cobakan pada proses belajar mengajar.

Kata kunci: *Pembelajaran, Video Interaktif, Pengeritingan Desain*

1. Pendahuluan

Saat ini dunia sedang mengalami musibah akibat munculnya suatu penyakit yang dikenal dengan istilah Covid-19. Jutaan ribu manusia terkena paparan virus tersebut diseluruh dunia termasuk Indonesia, sehingga *World Health Organization* atau disingkat WHO pada 11 Maret 2020 menetapkan wabah tersebut sebagai pandemi global. Salah satu penyebab semakin luasnya orang yang terkena virus ini adalah kegiatan sosial, penularan melalui kontak diantara manusia. Dalam artikel yang memiliki judul *coronavirus disease advice for the public: myth busters'* yang termuat disitus resmi WHO menyebutkan bahwa virus corona ialah virus yang menyebar lewat tetesan yang dihasilkan pada saat orang yang

terkena infeksi virus mengalami bersin maupun batuk ataupun lewat tetesan air liur maupun keluarnya cairan yang berasal dari hidung serta menyentuh bagian wajah seseorang seperti mata, hidung dan mulut. Sehingga dari pernyataan WHO tersebut pemerintah melakukan pembatasan interaksi sosial supaya dapat memutus rantai penyebaran virus tersebut tak terkecuali bidang pendidikan. Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No. 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan Pendidikan pada masa darurat covid-19 serta juga surat edaran No. 15 Tahun 2020 mengenai pedoman pelaksanaan belajar dari rumah pada masa darurat covid-19 atau pendidikan jarak jauh.

Pendidikan jarak jauh yakni proses pembelajaran yang terorganisasi yang menghubungkan keadaan yang terpisahkan

diantara peserta didik terhadap pendidik serta dimediasi dengan pemanfaatan teknologi sehingga siswa tetap memperoleh pendidikan selama masa darurat. Pendidikan jarak jauh merupakan system pembelajaran yang bersifat fleksibilitas bagi pengajar dan pelajar, dalam hal waktu dan tempat [4]. Sedangkan menurut Aristorahadi (2008) ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adanya sekelompok orang yang mengatur proses belajar agar terlaksana dengan baik, dan materi yang disampaikan menggunakan media serta tidak perlu adanya tatap muka antar pengajar dengan pelajar. Permendikbud No. 109 tahun 2013 bahwa pendidikan jarak jauh merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan jarak jauh lewat pemakaian media komunikasi. Ketetapan pemerintah yang secara mendadak melalui meliburkan ataupun memindahkan proses belajar mengajar dari sekolah menjadi di rumah menuntut guru untuk berpartisipasi pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, agar siswa tetap mendapat pendidikan meski dirumah saja. Metode serta media pengajaran baru perlu dilakukan pengembangan agar menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat ini. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk instrumen komunikasi yang dimanfaatkan guna menyampaikan pesan serta dapat menstimulasi pikiran serta perasaan maupun meningkatkan kemampuan siswa sehingga bisa menjadikan proses belajar mengajar yang efektif maupun efisien. [9]

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi atas sejumlah komponen yang saling berkaitan. Komponen itu ialah pengajar, pelajar, kurikulum, media pembelajaran, perangkat pembelajaran, metode pembelajaran, lingkungan serta *system*. Setiap komponen saling berkaitan dalam mensukseskan sebuah proses pembelajaran, jika salah satu komponen mengalami kendala maka akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran [11]. Pembelajaran adalah upaya untuk

memberikan sebuah ilmu kepada siswa melalui seorang pengajar [6]. Prinsip pembelajaran menurut Basyiruddin (2002) adalah menimbulkan rasa ingin tau dan perhatian siswa, memberikan motivasi, memberikan dukungan, memberikan kesan yang mendidik kepada siswa. Menurut Tayar Yusuf dkk dalam Menerapkan pembelajaran harus didasari: kemampuan psikologis, kemampuan mendidik, memiliki tujuan, kemampuan menghubungkan dengan keadaan nyata, mampu melakukan pengembangan [13]. Sedangkan peran guru pada proses belajar mengajar ialah selaku perencana pembelajaran, peraga, kendali, pemimpin dan sebagai pembimbing [8]. Pembelajaran bisa berjalan sesuai tujuan jika dalam pembelajaran tersebut terdapat perangkat pembelajaran yang memadai. Salah satu perangkat yang membantu terselenggaranya pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah perangkat untuk memudahkan guru dalam proses penyampaian sebuah materi pembelajaran. Berbagai jenis media yang bisa digunakan untuk membantu mencapai tujuan proses belajar mengajar. Jenis media pembelajaran bersumber dari Zainal Arifin dan Setiawan adhi terdapat tujuh jenis yakni: media audio visual gerak, audio semi gerak, audio visual diam, media visual gerak, visual diam, media audio diam serta media cetak [1]. Sedangkan berdasarkan Azhar Arsyad (2012: 33) membagi jenis media menjadi dua yakni media tradisional serta media teknologi terkini atau mutakhir. Media tradisional seperti contoh visual diam yang diproyeksi atau yang tidak diproyeksi, audio seperti kaset atau rekaman, media cetak, permainan. Sedangkan media teknologi mutakhir seperti media yang berbasis telekomunikasi yakni telekonferen, sekolah jarak jauh. Media yang berdasarkan mikroprosesor yakni *computer-assisted instruction*, *compact* (video), *hipermedia*, sistem tutor intelijen, permainan komputer, interaktif serta yang lainnya. Satu diantara media

yang dapat dipakai dalam kondisi saat masa pandemik ini adalah audio visual berbasis teknologi.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi bisa menyajikan informasi pendidikan yang terkini terhadap peserta didik, membagikan instruksi yang atraktif melalui media elektronik serta memperkenalkan kemahiran teknologi mereka, dari semua itu mempunyai kontribusi terhadap peningkatan keprofesionalan guru. Pengertian media bervariasi menurut para ahli menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar [17]. Media video ialah media yang menyediakan informasi melalui audio serta visual yang mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Media interaktif banyak dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media presentasi, game, CD interaktif dan kuis interaktif. Kuis berasal dari kata *quiz* berarti ulangan dan interaktif berkaitan adanya interaksi dua arah. Video interaktif menurut Niswa Auliya adalah media yang disajikan lewat presentasi audio visual yang dilengkapi menggunakan suara penuntun yang menggunakan bahasa Indonesia dan mudah dipahami maupun jelas serta dikemas menggunakan program *autorun*. Sehingga video interaktif tersebut sangat cocok guna media pembelajaran pada masa darurat dan mempermudah guru untuk proses penyampaian materi pembelajaran. Keterampilan dalam membuat media pembelajaran ini juga benar-benar diperlukan oleh guru sekolah kejuruan [7]. Keuntungan yang dirasakan dari multimedia interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional ada beberapa, salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. [16]

2. Kajian Pustaka

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan jurusan Tata kecantikan dituntut agar memahami materi pembelajaran secara teori serta praktik, sehingga dapat bersaing pada dunia kerja secara profesional, baik secara mandiri ataupun sebagai tenaga pelaksana. Guna mewujudkan tujuan tersebut guru sangat dituntut untuk kreatif, melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar, tidak terkecuali pada saat belajar dirumah atau pada saat belajar jarak jauh seperti yang terjadi pada saat ini. Salah satu mata pelajaran SMK Tata kecantikan yang membutuhkan teori dan praktek adalah Mata pelajaran pengeritingan rambut. Mata pelajaran pengeritingan rambut adalah mata pelajaran yang menjelaskan tata cara merubah bentuk rambut dari lurus menjadi ikal. Menjelaskan susunan kimia dalam rambut dan proses kimia pada saat pengeritingan. Pengeritingan itu sendiri mulai diketahui sejak beratus-ratus tahun yang lalu, tepatnya semenjak masa Mesir Purba sekitar 4.000 tahun yang lalu, mereka melakukan pengeritingan dengan cara membentuk rambut dengan melapisi helai rambut menggunakan tanah liat dan dibentuk menggunakan kayu kemudian dilakukan penjemuran di bawah terik matahari sampai tanah liat mengering, sesudah tanah liat mengering, tanah liat dibersihkan menggunakan air serta kemudian rambut dilepas dari lilitan kayu. Sebelum berakhir abad XIX pengeritingan diambil alih oleh bangsa Yunani dan berlanjut kebangsa Romawi dan terus berkembang keseluruh penjuru dunia hingga saat ini [10]. Seiring perkembangan teknologi, metode pengeritingan juga mengalami banyak sekali perubahan. Mulai dari teknik pengeritingannya, alat dan kosmetik yang digunakan, bentuk ikal yang dihasilkanpun juga bervariasi, seperti *wavy hair* (berombak), *curly hair* (keikalan rambut melebihi 50%), *coily hair* (kribo) [14]. Namun bentuk ikal yang dihasilkan

dapat ditentukan oleh keinginan pemilik rambut. Ditinjau dari sejarahnya, pengeritingan di bsgi menjadi 2 yaitu pengeritingan dingin dan pengeritingan panas.

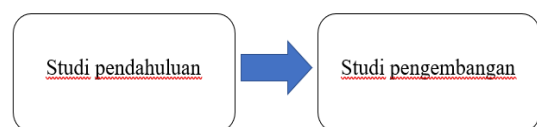
Pengeritingan panas (*Hot perm*) adalah prosedur pengeritingan yang membutuhkan panas dalam proses pembentukan rambut baru. Reaksi kimia dalam *Hotperm* adalah reaksi oksidasi-reduksi ikatan disulfide. Pertama rambut di reaksi menggunakan reduktor atau kosmetik pengeritingan step 1 yang mampu memecahkan ikatan S-S- menjadi 2 gugus SH, hal tersebut mengakibatkan terpisahnya rantai protein dalam rambut, kemudian rambut yang sudah direduksi dan dibentuk menggunakan rotto dan dipanasi, kemudian kembali dioksidasi menggunakan oksidator (*netralizer*) guna membentuk ikatan silang disulfide lagi [3]. Didunia industri merubah rambut menjadi ikal ataupun lurus banyak diminati sehingga jika pembelajaran disekolah terhenti maka siswa akan mengalami kesulitan ketika mereka melakukan praktek industri atau pada saat mereka bekerja. Diperlukan teknik dan metode terbaru perihal penyampaian materi tata cara mengubah rambut lurus menjadi keriting kepada siswa, maka dari itu diperlukan sebuah kajian yang membahas secara rinci tentang media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi pengeritingan rambut.

Berdasarkan uraian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat sebuah permasalahan, dan diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa memberi bantuan terhadap guru maupun peserta didik, sehingga proses pembelajaran pengeritingan rambut bisa terealisasi dengan baik. Pemakaian media pembelajaran video interaktif, diharapkan bisa mempermudah guru untuk proses penyampaian materi pada saat Pendidikan jarak jauh ataupun pada saat pembelajaran normal di sekolah. Sehingga tujuan penelitian ini ialah mengkaji terkait pengembangan media belajar menggunakan

media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain. Manfaat penelitian ini adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pengeritingan pada masa pandemic, dan memberikan guru sebuah media pembelajaran baru yang inovatif Sehingga dari uraian diatas penulis mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Materi Pengeritingan Desain”.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai yakni penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yakni suatu penelitian yang bertujuan guna menciptakan suatu produk baru serta hasilnya dapat memberikan manfaat serta dapat dipertanggung jawabkan [12]. Berdasarkan garis besar penelitian serta pengembangan meliputi atas dua tahapan yakni:



Prosedur penelitian terdiri dari 2 tahapan: (1) Studi pendahuluan mengumpulkan data awal penelitian, mengamati kegiatan dan produk yang ada, analisis kebutuhan perancangan model. (2) studi pengembangan model meliputi: Pembuatan bahan ajar media video interaktif, validasi ahli materi maupun ahli media serta terakhir perbaikan atau revisi.

Objek penelitian ini adalah media video interaktif. subjek uji coba oleh 2 ahli materi dan 1 ahli materi perbaikan. Instrumen yang dimanfaatkan pada penelitian ini berbentuk lembar observasi online yang berisikan penilaian media pembelajaran video interaktif. Berikut merupakan penilaian yang sudah dirangkum dalam 10 kriteria penilaian: (1)Daya tarik, Media pembelajaran tersebut memiliki daya tarik yang tinggi (2) kejelasan teks, Keterangan teks atau tulisan

pada media tersebut mudah dimengerti (3) kejelasan Bahasa, Bahasa yang digunakan dalam media tersebut mudah dimengerti (4) kesesuaian gambar, Animasi dan gambar dalam media tersebut sesuai dengan sub kompetensi pengeritingan desain (5) kualitas media, Kualitas media tersebut untuk mata pelajaran pengeritingan desain (6) kesesuaian materi, Materi pada media pembelajaran tersebut sesuai dengan materi pembelajaran pengeritingan desain (7) kesesuaian media, Kesesuaian isi media pembelajaran tersebut dalam menjelaskan dan menerapkan pengeritingan desain (8) daya pemahaman, Media video interaktif dapat melatih pemahaman materi pada mata pelajaran pengeritingan desain (9) kreatifitas media, Kreatifitas video interaktif tersebut sebagai media pembelajaran (10) kelayakan media, Kelayakan media tersebut untuk diterapkan pada mata pelajaran pengeritingan desain Lembar observasi berisi tentang butir butir pernyataan yang akan di nilai, dengan menggunakan panduan skala penilaian. Berikut tabel skala penilaian yang diperlihatkan dalam tabel 1.

Tabel 3.1 Skala penilaian

| Kriteria | Skor |
|-------------|------|
| Sangat baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Cukup baik | 2 |
| Tidak baik | 1 |

Teknis analisis data yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini ialah 1) Analisis telaah media pembelajaran oleh Dosen serta Guru kecantikan, telaah dilaksanakan guna memperoleh saran dari dosen ahli media maupun guru ahli materi agar dapat memperbaiki media. 2) Analisis data hasil validasi media pembelajaran dari guru kecantikan serta dosen ahli media. Memakai teknik analisis deskriptif kuantitatif, yakni dengan melakukan analisis data kuantitatif yang didapatkan dari lembar observasi pengujian ahli.

Arikunto (1993: 207) menerangkan jika data kuantitatif yang berbentuk angka-angka hasil pengukuran ataupun perhitungan dilakukan pemrosesan melalui cara dijumlahkan dan selanjutnya dilakukan perbandingan terhadap jumlah yang diharapkan yang kemudian didapatkan persentase kelayakan.[9] Rumus yang dipakai yakni seperti di bawah ini:

$$\text{Persentase Kelayakan}(\%) = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Pencarian persentase ditujukan agar mengetahui status suatu hal yang dipersentasekan serta disajikan berbentuk persentase, contohnya 76% - 100% yang berarti sangat baik, 56% - 75% yang berarti baik, 40% - 55% yang berarti cukup baik dan 0- 39% yang berarti tidak baik. Keempat skala itu disajikan pada tabel 1 seperti berikut (Arikunto,1993:208):

Tabel 3.2 Skala Persentase Kelayakan

| Persentase Pencapaian | Interprestasi |
|-----------------------|---------------|
| 76 – 100 % | Sangat baik |
| 56 – 75 % | Baik |
| 40 – 55 % | Cukup baik |
| 0 – 39 % | Tidak baik |

Menurut Robith,dkk 2017 *interprestasi* sangat baik berarti revisi kecil atau tidak ada revisi, baik berarti butuh revisi kecil tidak merubah pokok pembahasan, cukup baik berarti butuh revisi besar, tidak baik berarti tidak layak untuk digunakan. Berdasarkan pada tabel 2, media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain dapat dinyatakan layak apabila kriteria penilaian *akseptabilitas* memperoleh persentase $\geq 56\%$.

4. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain didasari dengan Analisa awal,

mengumpulkan informasi, menganalisa permasalahan melalui kajian sumber-sumber. Kemudian dilanjutkan mengumpulkan materi pengeritingan desain serta penunjangnya. Sesudah dikumpulkannya seluruh bahan selanjutnya dilakukan pembuatan video interaktif melalui merancang materi yang akan disampaikan, menentukan animasi yang akan digunakan dalam video, membuat narasi untuk mengisi suara dalam video, lalu Setelah bahan-bahan terkumpul kemudian dilanjutkan dengan memasukkan materi dan Menyusun teks dan animasi sedemikian rupa agar video memiliki daya Tarik. Setelah produk atau media video interaktif selesai kemudian tahap selanjutnya adalah video divalidasi oleh 2 dosen UNESA selaku ahli media serta guru SMK kecantikan selaku ahli materi. Dari hasil validasi yang di dapat bahwa:

(1) Hasil penilaian ahli media dan ahli materi:

Uji terhadap ahli media serta ahli materi dipakai guna mendapatkan validasi kelayakan, pada penelitian ini didapatkan data ahli media serta ahli materi yang meliputi atas tenaga pengajar seperti dosen yang mempunyai kompeten pada bidangnya, dan data yang didapatkan atas hasil validasi ahli media dan ahli materi berbentuk penilaian atas media pembelajaran berdasarkan aspek media. Validasi dari ahli media dan ahli materi dilaksanakan melalui memakai lembar observasi online. Guna mendapatkan media pembelajaran yang memadai ataupun layak, maka ahli media memberi sebuah saran maupun rekomendasi perbaikan. Data hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi bisa diketahui dari tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli

| N o | validat or | X t | Y t | %penilai an | interprest asi |
|--------|---------------|--------|--------|----------------|-------------------|
| 1 | Ahli | 33 | 40 | 82,5 | Sangat |

| | | | | | |
|---|----------------|----|----|-------|----------------|
| | media | | | | baik |
| 2 | Ahli materi | 36 | 40 | 90 | Sangat baik |
| | Jumlah | 69 | 80 | 86,25 | Sangat baik |

Keterangan:

Xt : skor yang di observasi

Yt : skor yang diharapkan

Berdasarkan tabel 3. dijelaskan bahwa penilaian terhadap media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain memperoleh hasil sangat baik menurut ahli media, yaitu mendapatkan skor penilaian sebesar 82,5%. Menurut ahli materi, media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain memperoleh hasil sangat baik, yaitu mendapatkan skor penilaian sebesar 90%. Sehingga jumlah penilain dari ahli media serta ahli materi memperoleh skor penilaian sebesar 86,25%.

(2) Perbaikan Menurut Ahli Media Dan Ahli Materi

Menurut Robith, dkk 2017 berdasarkan hasil dari tabel 3. menyatakan bahwa media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain hanya perlu perbaikan kecil untuk menyempurnakan media. Menurut ahli media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain ini hanya perlu merubah 1 gambar agar gambar tersebut sesuai dengan materi dan selebihnya baik dan layak untuk diuji cobakan pada proses belajar mengajar. Sedangkan menurut ahli materi video interkatif pada mata pelajaran pengeritingan desain ini hanya perlu menanbahkan tujuan pembelajaran pengeritingan desain dimenit pertama video selebihnya baik.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

Bersumber dari hasil penelitian tersebut, bisa diambil kesimpulan yakni seperti berikut:

1. Hasil penilaian terhadap media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain dari ahli media memperoleh 82,5% dengan interpretasi sangat baik, dengan perbaikan mengganti salah satu gambar agar lebih sesuai dengan materi.
2. Hasil penilaian media video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain dari ahli materi memperoleh 90% dengan interpretasi sangat baik, dengan perbaikan menambahkan tujuan pembelajaran pengeritingan desain dimenit pertama video.

3. Jumlah skor penilaian yang didapatkan bersumber dari penilaian ahli media serta ahli materi yaitu 86,25%, dengan interpretasi sangat baik. sehingga layak untuk diuji cobakan pada proses belajar mengajar.

4. Media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran pengeritingan desain ini dapat menjadi solusi untuk pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran didalam kelas karena video memiliki kualitas gambar yang baik dan suara yang jelas sehingga siswa bisa tertarik untuk belajar, serta memiliki kapasitas yang tidak terlalu tinggi yaitu sekitar 59,3 Mega bait. sehingga mudah dibagikan oleh guru dan mudah didownload oleh siswa.

Referensi

- [1] Arifin, Zainal dan Setiawan Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : Skripta Media Creative.
- [2] Arikunto, S. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Farida, arnis. 2010. Aplikasi kimia fisik pengeritingan rambut (reaksi redoks). <https://www.google.com/amp/s/arnisfarida.wordpress.com/2010/02/16/aplikasi-kimia-fisik-pengeritingan-rambut-reaksi-redoks/amp/>.
- [4] French, Law, (1971) dalam D, Keegan, (1986), *The Foundation Of Distance Education*. London: Croom Helm.
- [5] Huang, C. (2003). Changing learning with new interactive and media-rich instruction environments: virtual labs case study report. *Computerized Medical Imaging and Graphics*, 27, 157–164.
- [6] N.S. Degeng. 1993 *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Universitas Terbuka* (Jakarta: Depdikbud RI, Dirjen Dikti).
- [7] Niswa, Auliyah. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia VOL 01. No. 1. Hal : 1-17*.
- [8] Oemar Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara Cetkan Kedua.

- [9] Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. 2018. The development of learning media based on visual, auditory, and kinesthetic (VAK) approach to facilitate students' mathematical understanding ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(012129), 1–9.
- [10] Rostamailis, dkk. 2008. Tata Kecantikan Rambut Jilid 1. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- [11] Simonson & Smaldino, et al. 2009. *Teaching and Learning at a Distance*. Boston: Pearson Education, Inc.
- [12] Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfa Beta.
- [13] Tayar Yusuf Dan Syaiful Anwar. 1998. Metodologi Pengajaran Agama Islam Dan Bahasa Arab. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [14] Tresemme.com. 2020. Mengenal model rambut ikal berdasarkan tingkat keikalannya. <https://www.tresemme.com/id/caranya/mengenal-model-rambut-ikal-berdasarkan-tingkat-keikalannya.html>.
- [15] Usman Basyirudiin. 2002. Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Jakarta: Ciputat Pers.
- [16] Bennett, S. J. dan Brennan, M. J. 1996. "Interactive Multimedia Learning in Physics". *Australian Journal of Educational Technology* 199612 (1): 8-17.
- [17] Hiedayat, S. W. dan Sulistyowati. 2010. "Pengembangan Komputer Pembelajaran (CAI) tentang Gerak Lurus Berubah Beraturan pada Mata Pelajaran Fisika bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan Uni*.