

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SD

Ni Made Dwitya Prasanthi^{1*}, Maria Goreti Rini Kristiantari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*email: nimadedwityaprasanthi29@undiksha.ac.id

Abstrak

Kurangnya minat siswa dalam menulis puisi menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV. Hal ini disebabkan oleh sulitnya siswa di dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan dan kurang tersedianya media pembelajaran sebagai bahan penunjang guru. Berdasarkan kajian tersebut, maka dikembangkan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual materi menulis puisi pada siswa kelas IV SD muatan bahasa Indonesia dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran menulis puisi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan metode dan instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian yang diperoleh, yaitu: (1) Rancang bangun video pembelajaran dikembangkan berdasarkan pada tahapan ADDIE dan (2) Hasil validitas pengembangan video pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli isi diperoleh persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian dari ahli desain pembelajaran diperoleh persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 96,43% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan diperoleh persentase sebesar 97,62% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 96,43% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka video pembelajaran layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan terimplikasi sebagai bahan penunjang pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, memberikan motivasi belajar siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi terhadap pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Kontekstual, Menulis Puisi

Abstract

The lack of students interest in writing poetry caused low learning results for fourth-grade students of elementary school. This was due to the difficulty of students in putting ideas into writing and the lack of availability in learning media as teacher support materials. Based on this study, a learning video based on a contextual approach to writing poetry in fourth-grade of elementary school was developed with the aim of producing a product in the form of a learning video for writing poetry. This development research used the ADDIE development model with data collection methods and instruments using interviews and questionnaires. The results obtained, namely: (1) the design of the instructional video is developed based on the ADDIE stage. (2) The results of the validity of the learning video development based on the evaluation of content experts obtained a percentage of 100% with very good qualifications. The assessment of the learning design expert obtained a percentage of 100% with very good qualifications. While the assessment from the instructional media experts obtained a percentage of 96.43% with very good qualifications. The results of individual trials obtained a percentage of 97.62% with very good qualifications. While the results of the small group trial obtained a percentage of 96.43% with very good qualifications. Based on the results obtained, the instructional video is suitable for use in learning and implied as learning support materials that can attract students' attention, provide student learning motivation, and make learning more varied towards classroom learning.

Keywords: Development, Learning Video, Contextual, Writing Poetry

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman merupakan perubahan yang membawa dampak bagi kehidupan, baik itu berdampak positif maupun berdampak negatif. Perkembangan zaman beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, sehingga berpengaruh terhadap berbagai aspek, yang salah satunya adalah aspek

*Corresponding author.

pendidikan. Kesenjangan yang terjadi pada pembelajaran yang diterapkan saat ini tidak sedikit guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional dan ceramah. Padahal kurikulum 2013 menuntut agar pembelajaran berpusat pada siswa bukan pada guru. Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan menggali pengetahuan sendiri yang nantinya akan bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

Ketika siswa sudah mampu untuk menggali pengetahuannya sendiri diharapkan siswa mampu untuk mengomunikasikan hal yang didapatkan yaitu dengan cara berbahasa (Sudaryanto, 2019). Bahasa berperan penting dalam berbagai aspek salah satunya adalah sebagai alat berkomunikasi (Trisiantari & Sumantri, 2016). Berbahasa memerlukan keterampilan agar saat berkomunikasi tujuan dapat tersampaikan dengan baik kepada penerima (Halijah, 2017). Pada dasarnya terdapat empat keterampilan berbahasa, yang meliputi keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (Kristiantari, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri 11 Padang Sambian diperoleh informasi bahwa tidak sedikit siswa yang masih kesulitan di dalam menuangkan ide ke dalam tulisan. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada materi menulis puisi masih rendah. Masih banyak siswa yang kurang dalam keterampilan menulis, khususnya menulis puisi, sehingga siswa enggan menulis, kesulitan di dalam menuangkan idenya ke dalam bentuk tulisan, kurang memiliki kreativitas, kesulitan menemukan ide, dan kurang terampil dalam memilih dan menyusun kata-kata. Siswa cenderung kurang memiliki minat dalam mengembangkan kemampuan menulisnya. Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya ke dalam bentuk bahasa tulis.

Keterampilan menulis sudah diberikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan pembelajaran yang paling diutamakan karena melalui bahasa siswa mendapatkan banyak hal, baik itu ilmu pengetahuan maupun informasi penting yang didapatkan sehingga dapat menambah wawasan siswa (Muftianti, 2019). Seseorang dikatakan memiliki keterampilan menulis apabila orang yang bersangkutan dapat menuangkan kata, kalimat, maupun paragraf ke dalam bentuk tulisan dan dapat dipahami oleh pembaca (Kristiantari, 2019).

Pembelajaran tidak hanya bergantung kepada buku penunjang. Bila hal itu terjadi, maka pembelajaran terkesan monoton, sehingga minat belajar siswa dapat menurun dan perhatian siswa dapat berkurang. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas guru dalam mengajar (Pramulia, 2018). Perkembangan zaman menuntut guru mampu berinovasi dalam proses pembelajaran untuk mengikuti cara yang lebih *modern* yaitu dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, yang terjadi di lapangan sangat berbeda. Saat ini guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang sangat rentan membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran di kelas karena pembelajaran bersifat *teacher centered*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar sangat bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Nasution, 2017). Seorang guru hendaknya mampu membangunkan suasana menarik dalam proses pembelajaran dan memiliki banyak variasi di dalam proses pembelajaran. Kenyataannya, guru kurang dalam pemanfaatan teknologi. Pembelajaran di era saat ini dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang disesuaikan dengan karakteristik siswa (Nanda, 2017). Adanya teknologi saat ini akan mempermudah proses pembelajaran (Kurniawan et al., 2018).

Pemanfaatan teknologi saat ini pada proses pembelajaran tentunya tidak mengurangi makna dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai walaupun penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran dilakukan hanya secara verbal. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetap diterima siswa dengan baik (Sunaengsih, 2016). Dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar merupakan salah satu komponen penting yang menentukan menarik atau tidaknya pembelajaran tersebut (Rohmah et al., 2017). Bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam mengajar dapat berupa video pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran, sehingga makna yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan tercapai secara cepat dan efisien (Nurita, 2018). Media pembelajaran berperan penting terhadap proses pembelajaran karena siswa cenderung lebih suka melihat dan mendengar melalui sesuatu yang baru seperti video pembelajaran, sehingga siswa lebih berminat dan terfokus dalam melaksanakan pembelajaran (Amin, 2019; Munawar & Suryadi, 2019; Rahmatika & Ratnasari, 2018). Media pembelajaran berupa video pembelajaran sebagai salah satu usaha kreatif untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual (Wisada et al., 2019). Video pembelajaran merupakan gabungan suara, gambar, teks, dan gerak dimuat dalam media pembelajaran dengan singkat, padat, dan jelas (Andriyani & Suniasih, 2021; Nuritha & Tsurayya, 2021; Perwitasari & dkk, 2018; Wisada et al., 2019). Guru senantiasa membenahi kendala-kendala yang dihadapi di kelas, terutama mengenai proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan tepat sasaran. Jika pembelajaran di kelas terasa menyenangkan, maka tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Sebuah pembelajaran sangat ditentukan keberhasilannya dari keterampilan guru mendesain pembelajaran (Abidin, 2017). Untuk memperoleh keterampilan dalam mengajar, seorang guru wajib memfasilitasi dirinya dengan pengalaman serta memperdalam ilmu keguruan (Oya & Budiningsih, 2014). Maka dari itu, sebagai seorang guru tentunya memahami karakteristik dan kebutuhan siswa. Seorang guru berusaha memberikan pembelajaran terbaik bagi siswa dengan berbagai upaya. Namun, terkadang usaha yang dilakukan oleh guru tidak berbuah hasil dikarenakan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Kebanyakan siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Maka dari itu, guru hendaknya memiliki kreativitas untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Guru sebagai seseorang yang digugu dan ditiru oleh siswa, sehingga guru dituntut untuk memberikan contoh yang terbaik bagi siswa. Melihat permasalahan yang terjadi di dalam kelas, seperti siswa mudah bosan dalam menerima pembelajaran, siswa kurang bersemangat ataupun siswa kurang berfokus terhadap pembelajaran di kelas, maka guru tidak tepat hanya berdiam diri. Guru hendaknya berupaya dan berusaha dalam membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan berbagai cara untuk meraih keberhasilan dalam pembelajaran (Ismail, 2015). Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yang meliputi faktor internal, yang meliputi kecerdasan, motivasi, bakat, dan lainnya. Sementara faktor eksternal meliputi sarana, prasarana belajar, lingkungan belajar maupun metode yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran (Mulasari et al., 2020). Mmedia pembelajaran berupa video pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, menyenangkan, dan tentunya tepat sasaran.

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013 dengan menerapkan pembelajaran tema pada jenjang sekolah dasar. Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi terdapat pada Tema 6 Subtema 2 kelas IV SD. Karena pembelajaran menulis puisi terdapat dalam pembelajaran tema pada kurikulum 2013, maka siswa diharapkan mampu menulis puisi agar tercapainya tujuan pembelajaran. Namun untuk dapat menulis puisi, siswa biasanya mengalami kendala-kendala dalam pemilihan tema, majas, diksi maupun penyampaian amanat puisi (Adawiah, 2018). Puisi merupakan pemikiran, ide, irama, susunan kata-kata, kata-kata kiasan, perasaan disinyalir oleh emosi dan imajinasi (Irwanti, 2017). Karya seni yang puitis dapat membangkitkan perasaan dan menarik perhatian pembaca. Senada dengan itu, puisi merupakan karya sastra menggunakan kata-kata kiasan yang menggambarkan ekspresi penyair dan ditulis secara kias (Lazuardi & Sri, 2018; Pramulia, 2018).

Berdasarkan pemaparan dapat disimpulkan bahwa puisi merupakan karya sastra yang ditulis menggambarkan ekspresi penyair berupa pemikiran, ide, perasaan, susunan kata-kata, dan irama dengan menggunakan kata-kata kiasan. Pembelajaran menulis puisi merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kreativitas siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih baik jika diberikan stimulus berupa video pembelajaran

yang merangsang pengetahuan siswa. Menulis puisi merupakan salah satu bentuk menulis yang berawal dari proses kreatif, sehingga orang yang menulis puisi harus menguasai bahasa, memiliki wawasan yang luas, serta peka perasaannya sehingga mampu menciptakan tulisan yang bermakna (Fahrurrozi, 2016; Febriana et al., 2018). Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran, lebih termotivasi dalam belajar apabila video pembelajaran yang dirancang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa dapat memiliki gambaran secara nyata atau kontekstual mengenai materi pembelajaran yang digambarkan.

Hal ini dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, siswa yang hilang konsentrasi dapat disebabkan oleh metode, materi, maupun media yang diterapkan tidak sesuai dengan karakteristik siswa (Falahudin, 2014). Pendekatan kontekstual ini mengacu pada kehidupan keseharian siswa. Siswa akan lebih bangkit belajar yang disebabkan oleh materi pembelajaran siswa berhubungan dengan kehidupan siswa (Erwin, 2018). Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran penghubung materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari (Zakiah et al., 2019). Penerapan pembelajaran kontekstual menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan serta membangun kreativitas untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa (Herowati & Azizah, 2019). Selain itu, pendekatan kontekstual penting untuk dikaji karena dalam proses pembelajaran siswa diarahkan agar memahami dan menguasai konsep yang dapat dirasakan kegunaannya secara langsung dalam kehidupannya (Godvany et al., 2017).

Video pembelajaran menulis puisi ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan video pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Video pembelajaran ini berbasis pendekatan kontekstual. Dalam video pembelajaran menulis puisi ini, materi beserta contoh puisi yang dipaparkan selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa akan mudah untuk memahami materi yang abstrak dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, video pembelajaran ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan siswa, khususnya mengenai materi menulis puisi pada kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, dirancahlah penelitian ini dengan tujuan untuk mengembangkan produk berupa video pembelajaran guna membantu guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi menulis puisi.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada 07 September 2020 sampai 29 Januari 2020 bertempat di SD Negeri 11 Padangsembian. Subjek penelitian ini meliputi: 1 ahli isi mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan, dan 9 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh & Kirma, 2010). Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode wawancara dan metode kuesioner. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, sehingga memperoleh informasi dari narasumber secara bebas tanpa adanya pedoman wawancara lengkap. Metode wawancara ini dilakukan pada penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal yaitu kebutuhan guru dalam pembelajaran (Sugiyono, 2017). Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di lapangan (Siddiq et al., 2020). Metode kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden mengenai aspek-aspek yang ingin diukur terhadap suatu variabel yang diberikan untuk dijawab (Sugiyono, 2017). Metode

kuesioner dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan diperoleh dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Kisi-kisi instrumen ahli isi mata pelajaran dapat dilihat pada [Tabel 1](#), kisi-kisi instrumen ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 2](#), kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 3](#), kisi-kisi instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2	Materi	a. Keruntutan materi b. Kelengkapan materi c. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa d. Materi didukung dengan media yang tepat e. Materi mudah dipahami f. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	6
3	Tata Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	2
Jumlah			11

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian antara tujuan, materi dan evaluasi	2
2	Strategi	a. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah sistematis b. Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa c. Memberikan contoh untuk pemahaman konsep d. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya e. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	5
3	Evaluasi	a. Memberikan soal latihan untuk pemahaman konsep b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran c. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	3
Jumlah			10

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media b. Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi	5

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
2	Tampilan	c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar	9
		d. Siswa dapat memutar ulang media video	
		e. Durasi waktu video yang efektif untuk belajar siswa	
		a. Keterbacaan teks	
		b. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran	
		c. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	
		d. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	
		e. Penggunaan animasi yang tepat	
		f. Dukungan musik pengiring yang sesuai	
		g. Penggunaan sound effect yang tepat	
h. Penggunaan narasi yang sesuai			
i. Tampilan layar serasi dan seimbang			
Jumlah			14

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	a. Kemenarikan pembukaan video	4
		b. Keterbacaan teks	
		c. Kejelasan gambar	
		d. Kejelasan suara dubbing	
2	Materi	a. Materi mudah dipahami	2
		b. Kejelasan uraian materi	
3	Motivasi	a. Media memberikan semangat siswa dalam belajar	1
Jumlah			7

Sumber: (Sudarma, 2015)

Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. (1) Metode analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data atau menganalisis data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat maupun kata-kata, maupun kategori yang mengenai suatu objek, seperti benda, variabel, maupun gejala sehingga didapatkan kesimpulan secara umum (Agung, 2014). Data yang diperoleh berupa data deskriptif yang dituangkan melalui kata-kata tertulis dihasilkan langsung oleh peneliti (Wulandari, 2020). Metode analisis kualitatif ini digunakan sebagai teknik untuk mengolah data hasil *reviewer* untuk dikelompokkan sehingga masukan maupun saran dari ahli dapat digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. (2) Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga didapatkan kesimpulan secara umum (Agung, 2014). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengubah data angket yang masih berbentuk skor menjadi persentase respon dari subjek yang diteliti. Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%- 64%	Kurang	Banyak Direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Sumber: (Tegeh & Kirna, 2010)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian pengembangan terdiri dari dua pokok bahasan, yaitu: (1) mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual materi menulis puisi, dan (2) mendeskripsikan validitas video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual materi menulis puisi. Rancang bangun video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual materi menulis puisi ini berpedoman pada tahapan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahapan pertama dilakukan tahap analisis (*analysis*). Pada tahap ini dilaksanakan analisis terhadap kompetensi yang ingin dicapai kepada siswa, karakteristik siswa, dan melaksanakan analisis terhadap materi pembelajaran. Untuk mendapatkan data tersebut dilakukan wawancara terhadap guru kelas terkait tiga hal tersebut untuk memperoleh data yang akurat sehingga masalah yang didapatkan memperoleh solusi yang tepat.

Tahap kedua dilakukan tahap desain (*design*). Pada tahap ini dilakukan perancangan kerangka dengan acuan pemilihan *software* dan *hardware*, membuat *flowchart* dan *storyboard* yang merupakan sebuah rancangan untuk mempermudah melakukan pengembangan produk, menetapkan desain tampilan produk yang meliputi rancangan tampilan halaman depan video, rancangan halaman penutup video, jenis huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa, ukuran huruf yang tepat, pemberian warna yang sesuai, perancangan latar yang sesuai, serta merancang cover CD (*Compact Disk*) yang berfungsi untuk menyimpan video pembelajaran. Semuanya dirancang dalam kebutuhan pada tahap pengembangan produk.

Tahap ketiga dilakukan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu mempersiapkan perangkat penunjang dalam pembuatan video pembelajaran, *flowchart* dan *storyboard* akan dikembangkan pada tahap ini untuk menjadikan produk yang bermanfaat. Di tahap ini juga dilakukan proses *dubbing* sebagai pelengkap dalam video pembelajaran. *Dubbing* ini digunakan sebagai narator yang menjelaskan secara detail mengenai materi pembelajaran. Dalam merancang video pembelajaran ini digunakan *software Adobe Premier Pro* untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik. Apabila proses editing sudah selesai maka akan dilanjutkan pada proses finishing yaitu dengan menambahkan *background* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan melakukan cek ulang terhadap video agar tidak terjadi kesalahan saat proses penyimpanan video. Setelah itu, dilaksanakan pembuatan buku petunjuk penggunaan video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk membantu di dalam penggunaan video. Dalam buku petunjuk penggunaan telah dijelaskan secara rinci langkah-langkah penggunaan. Selanjutnya, membuat angket validasi produk video pembelajaran.

Tahap keempat dilakukan tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan uji validitas terhadap produk video pembelajaran yang dikembangkan. Uji validitas produk yang dilakukan melibatkan *review* oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran yang dikembangkan maka metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan kuesioner yang berisi beberapa pernyataan yang berkaitan dengan video pembelajaran.

Tahap kelima dilakukan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual materi menulis puisi yang dikembangkan yang berisi revisi demi kesempurnaan produk. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi secara formatif yang artinya menilai produk dari cakupan validasi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Hasil validitas video pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hasil uji validitas video pembelajaran secara rinci dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba Video Pembelajaran	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	100%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	100%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	96,43%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	97,62%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	96,43%	Sangat Baik

Berdasarkan perolehan hasil validitas, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak bila digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari validitas produk berisi masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh para ahli dan subjek uji coba produk video pembelajaran. Masukan, saran, dan komentar tersebut dapat dijadikan sebagai acuan di dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan. Adapun masukan, saran, komentar dari ahli isi mata pelajaran, serta perbaikan yang dilakukan dalam penyempurnaan produk video pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Masukan dan Perbaikan Produk Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Materi dengan produk sudah nyambung, silahkan lanjut	-

Berdasarkan masukan, saran, komentar, dan saran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran, maka perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran demi penyempurnaan produk video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun masukan serta perbaikan produk ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Masukan dan Perbaikan Produk Ahli Desain Pembelajaran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Gambar perlu diberi sumber	Menambahkan sumber pada gambar dalam video pembelajaran

Berdasarkan masukan, saran, komentar, dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran, maka perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran demi penyempurnaan produk video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun masukan serta perbaikan produk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 9](#).

Tabel 9. Masukan dan Perbaikan Produk Ahli Media Pembelajaran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Gambar dan video diberi sumber jika mengambil dari luar	Menambahkan sumber pada gambar dan video.
2.	Buat buku petunjuk	Membuat buku petunjuk penggunaan video.
3.	Perlu rangkuman	Menambahkan rangkuman pada video pembelajaran.
4.	Tambahkan identitas mahasiswa dan dosen pembimbing	Menambahkan identitas mahasiswa pengembang dan dosen pembimbing.

Melalui hasil validitas beserta masukan dari para ahli maka adapun hasil pengembangan video pembelajaran pendekatan kontekstual ini dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Pembahasan

Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SD, khususnya pada materi menulis puisi pada muatan bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil uji validitas produk yang telah dilaksanakan, video pembelajaran ini dinyatakan valid dengan memperoleh kualifikasi sangat baik. Hal ini terjadi karena pengembangan video pembelajaran melalui tahapan yang sistematis dengan memperhatikan aspek-aspek penilaian video pembelajaran, model pengembangan yang sistematis, dan berorientasi pada landasan teoretis. Dengan demikian, hasil pengembangan layak diterapkan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi menulis puisi serta membantu guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Proses pengembangan video pembelajaran ini menggunakan acuan model pengembangan ADDIE, dikarenakan prosedur yang dilalui dalam pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini sangat sistematis, jelas, tidak rumit, serta sesuai dengan desain pembelajaran

Dalam pembuatan video pembelajaran ini model pengembangan yang digunakan sebagai acuan adalah model pengembangan ADDIE. Hal ini sejalan dengan pendapat ([Tegeh & Kirna, 2010](#)) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang generik dan dikembangkan secara sistematis. Model ADDIE merupakan proses generik yang secara tradisional yang digunakan oleh para perancang instruksional yang bersifat dinamis dan fleksibel apabila digunakan dalam pelatihan sehingga berguna sebagai unjuk alat dan tampilan ([Rayanto & Sugianti, 2020](#)). Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh ([Nanda, 2017](#)) menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan tahapan model ADDIE efektif untuk meningkatkan hasil belajar dengan perolehan hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 97% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli desain pembelajaran yaitu 91% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran yaitu, 96% dengan kualifikasi sangat baik, serta hasil penilaian uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ([Khasanah, 2020](#)) dalam penelitian tentang pengembangan media video berbasis pendekatan kontekstual sub-tema aku dan cita-citaku. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan pada media video berbasis pendekatan kontekstual dengan diperoleh rata-rata sebesar 92,63%. Sehingga media video berbasis pendekatan kontekstual ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Temuan lainnya dari penelitian yang dilakukan oleh ([Zubaidah, 2015](#))

dalam penelitian tentang pengembangan video pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keefektifan dari video pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas V sekolah dasar dibuktikan melalui hasil dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan tingkat keefektifan video pembelajaran menulis puisi adalah 94,8%. Sehingga video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan di dalam pembelajaran menulis puisi.

Konten beserta isi yang tercantum dalam video pembelajaran dikembangkan atas dasar nilai-nilai pendekatan kontekstual. Bahan ajar yang dekat dengan kehidupan nyata siswa adalah bahan ajar yang berlandaskan pada teori pembelajaran kontekstual (Perwitasari et al., 2018). Video pembelajaran ini dirancang dengan menerapkan nilai-nilai pendekatan kontekstual yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyata, dalam artian pengetahuan siswa akan dibangun melalui kehidupan sehari-hari yang dialami. Dengan mengkaitkan antara pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, siswa memiliki bayangan yang nyata terhadap materi pembelajaran, dan menjadikan pembelajaran bermakna sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.

Pembelajaran adalah sebuah proses perubahan perilaku yang diakibatkan karena adanya interaksi dengan lingkungan belajar sehingga hasil dari pembelajaran tersebut menjadi bermakna (Jalinus & Ambiyar, 2016). Pembelajaran kontekstual mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran yang sesuai dengan kondisi riil yang berada pada lingkungan siswa (Nilasari & dkk, 2016; Purwanto & Rizki, 2015; Putri et al., 2020; Rizwan, 2016; Simbolon & Tapilouw, 2015). Pernyataan tersebut juga dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Khasanah, 2020) bahwa video berbasis pendekatan kontekstual efektif, praktis, dan menarik digunakan pada proses pembelajaran dengan diperoleh rata-rata sebesar 92,63%.

Hasil validitas video pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada beberapa aspek penting yang berperan di dalamnya. Aspek tersebut meliputi, aspek isi mata pelajaran, aspek desain pembelajaran, dan aspek media pembelajaran. Ditinjau dari aspek isi mata pelajaran, video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini berada pada kualifikasi sangat baik. Pada kuesioner yang diberikan, sebelas dari sebelas butir pernyataan memperoleh skor sangat baik. Kualifikasi validitas sangat baik tersebut diperoleh atas dasar beberapa poin penting, yaitu: (1) kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran sudah sesuai. (2) materi pembelajaran sudah berurutan, kompleks, sesuai dengan karakteristik siswa, dan materi mudah dipahami, (3) bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran sudah tepat.

Hal ini dibuktikan melalui perolehan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran dengan perolehan presentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kesesuaian kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, dan bahasa yang jelas sangat penting dalam membangun pemahaman siswa. Kesesuaian antara isi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sangat berperan penting dalam pengembangan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang maksimal (Angga et al., 2020; Astra et al., 2013; Rahmatika & Ratnasari, 2018). Tujuan pembelajaran yang jelas dapat menjadi sebuah pedoman dalam pembelajaran yang berlangsung (Arif & Yanawati, 2018).

Ditinjau dari aspek desain pembelajaran, video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini berada pada kualifikasi sangat baik. Pada kuesioner yang diberikan sepuluh dari sepuluh butir pernyataan memperoleh skor sangat baik. Kualifikasi validitas sangat baik tersebut diperoleh atas dasar beberapa poin penting, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi sudah sesuai, (2) materi pembelajaran disampaikan secara sistematis, memotivasi siswa, diberikan contoh, mengkaitkan materi, dan diberikan kesempatan untuk belajar mandiri, (3) Pembelajaran dilengkapi soal latihan, soal sesuai dengan indikator, dan petunjuk soal jelas. Hal ini dibuktikan melalui perolehan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran dengan perolehan presentase sebesar (100%) dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi yang sesuai sangat perlu untuk diperhatikan dalam mengembangkan sebuah video pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah perpaduan dari rangkaian kegiatan, cara memberikan materi, serta waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Arif & Yanawati, 2018). Maka dari itu menguasai strategi dalam mengajar sangat penting dikarenakan karakteristik setiap siswa berbeda-beda dan jenis perilaku siswa beragam sehingga langkah baiknya guru kaya akan strategi dalam mengajar.

Ditinjau dari aspek ahli media pembelajaran, video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini berada pada kualifikasi sangat baik. Pada kuesioner yang diberikan dua belas dari empat belas butir pernyataan memperoleh skor sangat baik. Kualifikasi validitas sangat baik tersebut diperoleh atas dasar beberapa poin penting, yaitu: (1) media mudah digunakan, mudah dipahami, membangkitkan motivasi, dapat diputar berulang kembali, dan memiliki durasi yang efektif, (2) teks, gambar, kombinasi warna, animasi, musik pengiring, *sound effect*, dan narasi sudah sesuai. Sedangkan kualifikasi baik diperoleh pada point, diantaranya (1) teks video dapat dibaca dengan jelas dan Media ini dilengkapi dengan gambar pendukung materi pembelajaran. Sehingga perolehan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 96,43% dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan video yang meliputi, kesesuaian teks, gambar, kombinasi warna, animasi, musik pengiring, *sound effect*, dan narasi sangat berperan penting dalam pengembangan video pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran, materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa dan mampu membangkitkan motivasi serta perhatian siswa dalam menerima pembelajaran. Kejelasan suara narator, narasi penjelas materi, ketepatan *sound effect*, dan kesesuaian latar mempermudah siswa memahami materi serta menarik perhatian siswa (Siddiq et al., 2020). Penelitian ini dikuatkan dengan penelitian yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dengan penggunaan teks yang jelas, warna yang tepat, animasi, narasi, dan musik pengiring dapat meningkatkan minat serta mendorong siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran (Pratiwi & Ismaniati, 2017). Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal akan memberikan dampak yang optimal pula bagi penggunaannya (Sunaengsih, 2016).

Selain itu, bila ditinjau dari aspek uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini berada pada kualifikasi sangat baik dikarenakan beberapa point penting, yaitu: (1) tampilan pembuka video, teks, gambar, dan *dubbing* sudah jelas, (2) materi pembelajaran mudah dipahami, (3) video dapat memotivasi siswa dalam belajar. Sehingga presentase yang diperoleh dari uji coba perorangan adalah 97,62% dengan kualifikasi sangat baik sedangkan, presentase dari uji coba kelompok kecil adalah 96,43% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan, perolehan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa penyajian materi dalam video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual sudah sesuai dengan penilaian yang tersedia dan terimplikasi dengan menggunakan video pembelajaran sebagai bahan penunjang pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, motivasi belajar siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi terhadap pembelajaran di kelas.

4. Simpulan

Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada materi menulis puisi sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran muatan bahasa Indonesia. Penelitian ini berdampak dalam bidang pendidikan khususnya pada kepala sekolah, guru, maupun siswa. Video pembelajaran digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah dalam proses pembelajaran di kelas. Guru mudah menyampaikan materi pembelajaran dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran.

5. Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2017). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*. Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784>.
- Adawiah, S. R., Pertiwi, L. L., Sukawati, S., Firmansyah, D., Godvany, N., Nurjaya, I. G., Gunatama, G., Pendidikan, J., Indonesia, S., Bahasa, F., Ganessa, U. P., Lazuardi, D. R., Murti, S., Dwijayani, N. M., Pramulia, P., Suganda, A., Simanjuntak, V. G., & Purnomo, E. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK (Visual, Audiovisual, Kinestetik). *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Science Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/32314/18266>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Arif, Syamsul, & Yanawati. (2018). *Pengantar Desain Pembelajaran*. PUSTAKA MA'ARIF PRESS.
- Astra, G. N. W., Suarjana, I. M., & Suwatra, I. I. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa IV Gugus IV Kecamatan Sukasada. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1399/1260>.
- Erwin, H. Dkk. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(1), 169–178. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/9/0>.
- Fahrurrozi. (2016). *Sekilas tentang Bahasa Indonesia*. Garudhawaca.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf.
- Febriana, A., Sutansi, S., & Mudiono, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Model Contextual Teaching and Learning (CTL). *Wahana Sekolah Dasar*, 26(2), 36–42. <https://doi.org/10.17977/um035v26i22018p036>.
- Godvany, N., & dkk. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi melalui Kegiatan Belajar di Luar Kelas dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1–12. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/9293>.
- Halijah. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Global Edukasi*, 1(3), 325 – 330. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/11>.
- Herowati, & dkk. (2019). Pengembangan Buku Kerja Media Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual sebagai Penunjang Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(2), 64–81. <https://jurnallensa.web.id/index.php/lensa/article/view/71>.
- Irwanti, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bebas Kelas VIII SMP Xaverius Tugumulyo. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 1(1), 32–49. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/KIBASP/article/view/105>.
- Ismail. (2015). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran. *Jurnal*

- MUDARRISUNA, 4(2), 704–719. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/630>.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Khasanah, N. N. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Subtema Aku dan Cita-citaku. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 30–35. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8373/>.
- Kristiantari, R. dkk. (2019). *Keterampilan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniawan, D. C., & dkk. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Mejosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4185>.
- Lazuardi, D. R., & Sri, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK (Visual, Audiovisual, Kinestetik). *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 2(1), 87–95. <https://103.27.207.186/index.php/KIBASP/article/view/408>.
- Muftianti, A. (2019). Penyusunan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Upt P2m STKIP Siliwangi*, 3(2), 178–186. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/p2m/article/view/1422>.
- Mulasari, M. R., & dkk. (2020). Model Pembelajaran Means Ends Analysis terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3), 358–366. *Jurnal Pedagogy Dan Pembelajaran*, 3(3), 358–366. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25812>.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 3 Salatiga: Indonesian Journal of History Education*. 7(2), 174–184. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/36436>.
- Nanda, K. K. dkk. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Urnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>.
- Nilasari, & dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1399–1404. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6583>.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 5(1), 88–99.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Oya, R.N. & Budiningsih, C. . (2014). Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan Produktif. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 116–126. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2649>.
- Perwitasari, S., & dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3), 278–285. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10623>.
- Pramulia, P. (2018). Creative Reading terhadap Dongeng untuk Penulisan Puisi. *Jurnal Efektor*, 5(2), 146–151. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e/article/view/12321>.
- Pratiwi, H. R., & Ismaniati, C. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 130–139. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/11735>.

- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>.
- Putri, Y. U., Musdi, E., Permana, D., & Yerizon, Y. (2020). Efektivitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 205. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2305>.
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385–393. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>.
- Rayanto, Yudi, H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizwan, R. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Belajar IPA melalui Pembelajaran Konstektual. *Jurnal Educatio*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/12016227>.
- Rohmah, D. F., & dkk. (2017). Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*, 2(5), 719–723. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9200>.
- Siddiq, & dkk. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 49–63. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28928>.
- Simbolon, E. R., & Tapilouw, F. S. (2015). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kontekstual terhadap Berpikir Kritis Siswa SMP. *Edusains*, 7(1), 97–104. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1533>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, I. K., & dkk. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Graha Ilmu.
- Sudaryanto; Zultiyanti; Agnez, Y. (2019). Teori Perencanaan Bahasa Lauder & Lauder dan Aplikasinya dalam Konteks Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 3(2), 66–75.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trisiantari, Ni Ketut Desia; Sumantri, I. M. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 203–211. <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8493>.
- Wisada, & dkk. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, I. G. A. . (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *Internasional Journal of Elementary Education*, 4(3), 422–430. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.
- Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi Pendekatan Kontekstual Pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2706>.