

Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* Sebagai Bahan Aja Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Albertus Sinaga, Hilman Yusra

PBSI Universitas Jambi, PBSI Universitas Jambi

E-mail: albertus@unja.ac.id¹, hilman_yusra@unja.ac.id²

Abstrak

Minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di perguruan tinggi sehingga perlu adanya alternatif pengembangan. Tujuan penelitian ini (1) mendeskripsikan produk video berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* sebagai pengembangan bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, (2) mendeskripsikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas video berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* sebagai pengembangan bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di semester empat tahun ajaran 2020/2021. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen untuk mengumpulkan data yakni kuesioner. Teknik yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu analisis deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil *review* bidang pengembangan bahan ajar memperoleh skor 92,67% (berkualifikasi sangat baik), hasil *review* bidang pembelajaran memperoleh skor 78,54 (berkualifikasi baik), hasil uji coba perorangan memperoleh persentase skor 94,74 (berkualifikasi sangat baik), dan hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase skor 91,62%. Jadi pemanfaatan video pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia layak untuk digunakan. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman materi Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, CTL, Evaluasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kurikulum KKNi di perguruan tinggi pada dasarnya adalah kurikulum yang melakukan penyederhanaan dan bertujuan untuk mendorong mahasiswa agar dapat lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan menjelaskan apa yang mereka peroleh setelah menerima materi pembelajaran. Pembelajaran di perguruan tinggi harus berpusat pada mahasiswa. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa menuntut keaktifan dalam segala urusan yang berhubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut. Untuk dapat melakukan hal-hal tersebut, dosen dituntut untuk dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

Salah satu aspek yang dapat membantu dosen dalam pengajaran di perguruan tinggi ialah melalui penggunaan alternatif bahan ajar yang tepat, efektif, dan praktis. Salah satu bentuk alternatif bahan ajar yang cocok digunakan di perguruan tinggi adalah bentuk bahan ajar video model pembelajaran. Bahan ajar berbentuk video sangat cocok untuk membantu memvisualisasikan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah. Salah satu materi pembelajaran yang seharusnya mampu divisualisasikan adalah penerapan model-model pembelajaran.

Materi-materi yang berkaitan dengan macam-macam model pembelajaran terdapat dalam beberapa mata kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. Salah satunya terdapat pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. Pada pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran,

salah satu capaian pembelajarannya ialah mahasiswa memahami beberapa bentuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Trianto (2015:52), yang dimaksud “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan sering diterapkan dalam pembelajaran bahasa di sekolah adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Menurut Muhlisin (2012:140), “Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melibatkan para mahasiswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi”. Namun sayangnya selama ini mahasiswa calon guru masih belum banyak yang memiliki pengalaman dalam melihat langsung bagaimana proses pembelajaran model CTL di sekolah.

Penggunaan bahan ajar buku penunjang di perguruan tinggi selama ini hanya mampu memaparkan teori tentang bagaimana langkah-langkah implementasi model CTL di sekolah. Sampai sebatas ini mahasiswa belum dilibatkan pada pengalaman visual. Mahasiswa baru akan turun ke sekolah setidaknya pada semester lima atau pada masa PLP. Hal tersebut tentu kurang efektif mengingat pembelajaran terkait model-model pembelajaran sudah diajarkan sejak semester awal perkuliahan. Atas dasar latar belakang di atas, perlu dirasa diadakan penelitian pengembangan yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami bentuk penerapan model pembelajaran CTL di sekolah. Salah satu bahan ajar yang dirasa mampu menjadi solusi ialah pengembangan bahan ajar video model pembelajaran CTL pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi media digital, bahan ajar ini akan dapat diakses mahasiswa di manapun dan kapanpun sehingga pembelajaran secara mandiri akan dapat tercapai.

Tomlinson (2011:2) menjelaskan bahwa “bahan ajar pembelajaran bahasa dapat terfasilitasi melalui berbagai bahan. Bahan ajar dapat terdiri dari video, buku teks, DVD, *You Tube*, *email*, *native speaker*, intruksi pendidik/guru, dan lain sebagainya”. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik/guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Larlen, dkk, 2018 memaparkan bahwa diantara berbagai bentuk bahan ajar tersebut, bahan ajar berbentuk video termasuk dalam kategori bahan pandang dengar. Bahan ajar pandang dengar memiliki beberapa kelebihan. 1) Mampu menunjukkan kembali gerakan tertentu, 2) penampilan peserta didik dapat dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi, 3) memperkokoh proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian, 4) mendapatkan isi dan susunan yang masih utuh dari materi pelajaran atau latihan, 5) informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama, di lokasi yang berbeda, dan jumlah peserta (penonton) yang tidak terbatas, dan 6) pembelajaran dengan video merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mandiri.

Menurut Muhlisin (2012:140), “Pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) adalah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi”. Menurut Sadia (2014:103), “pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) pada hakikatnya adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari”. Menurut Depdiknas (Sadia, 2014:104-108), ada tujuh komponen utama dalam pembelajaran kontekstual yaitu: 1) konstruktivisme, 2) bertanya, 3) menemukan, 4) masyarakat belajar, 5) pemodelan, 6) refleksi, dan 7) penilaian autentik.

Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran adalah mata kuliah wajib yang harus dikontrak mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Jambi pada semester empat. Mata kuliah ini dikontrak sebanyak tiga SKS. Mata kuliah ini membahas materi mulai dari bentuk dan jenis evaluasi

pembelajaran hingga pemahaman terhadap penilaian pembelajaran dari berbagai bentuk evaluasi. Materi model pembelajaran CTL adalah salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai untuk mengajarkan pembelajaran bahasa di sekolah sehingga menjadi salah satu materi yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam capaian pembelajaran di perguruan tinggi.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*, R&D), Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diperlukan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan bahan ajar mahasiswa, keadaan bahan ajar yang sudah digunakan selama ini, dan produk model bahan ajar baru yang efektif. Pendekatan kuantitatif diperlukan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli bahan ajar Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan ahli pengembangan bahan ajar, hasil evaluasi dan uji-coba produk bahan ajar, sedangkan prosedur penelitian dari perencanaan hingga menghasilkan produk bahan ajar yang efektif dilakukan dengan langkah serta prosedur ADDIE sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusdi (2018). Prosedur ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: Analisis, Desain, Development atau pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Data primer penelitian ini adalah bahan ajar Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan data kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna produk bahan ajar yang diperlukannya, sedangkan data sekundernya adalah dampak pengembangan bahan ajar tersebut terhadap suasana belajar mahasiswa. Sumber data penelitian adalah mahasiswa semester empat tahun akademik 2020/2021 dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan studi pustaka, kuesioner, dan wawancara terbuka. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh data materi ajar Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kuisisioner digunakan untuk memperoleh data materi ajar yang dibutuhkan mahasiswa dan data yang diperlukan dari validasi ahli. Wawancara digunakan untuk memperoleh data dampak pengembangan bahan ajar terhadap suasana pembelajaran Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Metode analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah serta prosedur penelitian pengembangan (R&D). Langkah penelitian dirancang dengan langkah utama, yang meliputi; analisis teoritik penelitian dan pengembangan bahan ajar, analisis kebutuhan mahasiswa, analisis kebutuhan dosen pengampu, analisis bahan ajar yang sudah ada, dan desain/perancangan produk bahan ajar baru. Model penelitian dan pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: Analisis, Desain, Development atau pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

PEMBAHASAAN

Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Video pembelajaran ini dirancang mengacu pada kelima tahapan model ADDIE. Tahap pertama yaitu tahap analisis. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terkait masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menyebar angket/kuesioner kepada mahasiswa. Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dimulai dari mengumpulkan materi pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Informasi yang didapatkan pada tahap analisis digunakan untuk merancang *storyboard*, RPS, dan memilih *software filmora* untuk membuat video pembelajaran. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, media mulai dibuat sesuai dengan rancangan

storyboard yang telah disusun hingga menghasilkan suatu produk. Pembuatan video pembelajaran ini menggunakan bantuan *powerpoint* dalam membuat materi, animaker untuk pembuatan animasi bergerak, serta *software filmora* untuk pengeditan dan penggabungan komponen video serta melakukan *dubbing* sehingga menghasilkan produk berupa video pembelajaran.



Gambar 1. Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan *review* ahli terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba produk kepada mahasiswa. *Review* ahli dan uji coba produk terdiri dari *review* ahli isi pembelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir untuk melakukan evaluasi data yang telah dikumpulkan pada tahap pengembangan yang dijadikan acuan dalam mengembangkan produk. Evaluasi yang dilakukan berupa formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk menilai produk yang telah dikembangkan mencakup penilaian ahli, uji coba perorangan, dan kelompok kecil. Adapun hasil uji validitas produk disajikan pada tabel berikut.

No	Subjek Uji Coba Video Pembelajaran	Hasil Validitas	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	92,67%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	78,58%	Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	94,33%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	94,74%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	91,62%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli isi pelajaran nilai yang didapatkan

yaitu 92,67% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran nilai yang didapatkan yaitu 78,54% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran nilai yang didapatkan yaitu 94,33% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian uji coba perorangan nilai yang didapatkan yaitu 94,74% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil mendapatkan 91,62% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam belajar. Dengan adanya video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia ini, dapat memfasilitasi mahasiswa dalam belajar serta memahami materi dengan baik karena adanya gambar, teks, dan animasi yang mampu menarik perhatian mahasiswa dan memotivasi mahasiswa untuk belajar. Video pembelajaran dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta menciptakan suasana yang menyenangkan (Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, 2016; Yuliani, Antara, & Magta, 2017). Melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* materi pembelajaran dikaitkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong mahasiswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Bakhri, Sari, & Ernawati, 2019; Purwanto & Rizki, 2015). Penelitian sebelumnya juga menyatakan pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* akan menjadi lebih bermakna dan tertanam erat dalam ingatan peserta didik sehingga tidak akan mudah terlupakan dan akan meningkatkan keaktifan serta motivasi mahasiswa (Fadhilaturrahmi, 2017; Ulya, Irawati, & Maulana, 2016). Dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, isi atau materi yang dikaji dinyatakan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan kepada mahasiswa relevan dengan kebutuhannya sekaligus telah tersampaikan sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Kesesuaian antara isi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sangat berperan penting dalam pengembangan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang maksimal (Siddiq et al., 2020).

Kedua, media video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat mahasiswa dalam belajar. Strategi penyampaian yang baik dengan memadukan kontekstualitas pada unsur materi pada media video pembelajaran ini berimplikasi pada penyampaian materi yang efektif dan sistematis yang memudahkan dan meningkatkan semangat mahasiswa memahami materi pelajaran. Kualifikasi sangat baik ini secara nyata tercermin melalui kesesuaian penggunaan elemen-elemen video seperti teks, gambar, suara, warna, dan animasi. Wuryanti & Kartowagiran (2016) mengatakan penggunaan animasi pada video akan menjadikan sajian pada video akan semakin terlihat lebih menarik dan dapat memotivasi. Melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, dapat menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran (Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti, 2016). Penyajian gambar sangat memberikan manfaat kepada pembaca, karena kejelasan gambar dapat mendukung kejelasan pesan yang terkandung dalam teks, dan hal ini dapat membangkitkan minat mahasiswa dalam belajar (Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019; Aziz, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, warna, dan animasi pada video pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada mahasiswa dan meningkatkan semangat mahasiswa dalam belajar.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa video pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa

dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Saiboon et al., 2021; Yendrita & Syafitri, 2019). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta hasil belajar mahasiswa (Fadillah & Bilda, 2019; Krisna et al., 2013). Kelebihan dari media video yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran ini berisikan animasi yang dapat menarik perhatian mahasiswa. Selain itu dalam pengembangan media juga mengacu pada teori desain pembelajaran. Kelemahan penelitian ini yaitu penelitian ini belum dilakukan uji efektivitas, tetapi layak digunakan karena telah melewati uji validitas. Implikasi penelitian ini yaitu video pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar khususnya pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

KESIMPULAN

Media multimedia interaktif berorientasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak diterapkan sebagai bahan ajar. Direkomendasikan kepada dosen pengampu mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk menggunakan video pembelajaran berorientasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* karena dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar yang meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>.
- Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati, A. (2019). Kualitas Pembelajaran Kontekstual Mahasiswa IPS Materi Program Linier yang Memiliki Kecemasan Belajar Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19061>.
- Fadhilaturrahmi. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Jaring-Jaring Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Mahasiswa Kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.9>.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182.
- Krisna, N. L. P. G., Rinda, & Abadi, I. B. G. S. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum berbantuan Media Video Kontekstual terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa di SDN 2 Dangin Puri. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v1i1.1261>.
- Larlen, Agus Salim, Liza Septa Wilyanti. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Kuliah Drama di FKIP Universitas Jambi. *Jurnal PENA*. Vol. 7 No.2 Hal. 60- 70.
- Muhlisin, A. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA terpadu berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Tema Polusi Udara. *Journal Of Educational Research and Evaluation*. Vol. 1, No. 2. Hal. 140.
- 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>.
- Rusdi, M. 2018. *Peneitian Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.

- Sadia, W. I. 2014. *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saiboon, I. M., MSurg, Nurmainun, Noriani, Shamsuddin, N. S., & Johar, M. (2021). Effectiveness of Self Directed Small-Group-Learning Against Self-Directed Individual-Learning Using Self Instructional-Video in Performing Critical Emergency Procedures Among Medical Students in Malaysia: A Single-Blinded Randomized Controlled Study. *Clinical Simulationin Nursing*, 56(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.02.006>.
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Mahasiswa KelasIV SDN I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Mahasiswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sudarma, I. K., Teguh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Teguh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Teguh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Tomlinson, Brian. 2011. *Materials Development in Language Teaching*. UK: Cambridge University Press.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulya, I. F., Irawati, R., & Maulana. (2016). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis dan Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 121–130.
<https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2940>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Mahasiswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Mahasiswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yendrita, & Syafitri. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>.
- Yuliani, Antara, & Magta. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Undiksha*, 5(1), 96–106.