

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
APLIKASI *VIVA VIDEO* TEMA MERAWAT HEWAN DAN
TUMBUHAN DI KELAS II SD NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Tunisia Zaharah

NIM. 06131181823014

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2022**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS APLIKASI VIVAVIDEO TEMA
MERAUAT HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS II SD NEGERI 05
INDRALAYA**

SKRIPSI

Tunisia Zaharah

NIM : 06131181823014

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Menyetujui :

Pembimbing

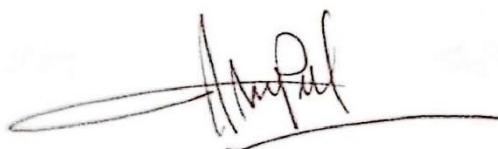


Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui :

Plh. Koordinator Prodi PGSD



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS APLIKASI VIVAVIDEO
TEMA MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS II SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

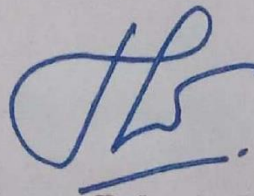
Tunisia Zaharah

NIM: 06131181823014

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui:

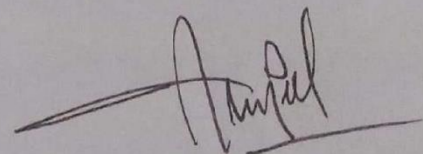
Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Plh. Koordinator Prodi PGSD



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS APLIKASI VIVAVIDEO
TEMA MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS II SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Tunisia Zaharah

NIM: 06131181823014


Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin
Tanggal : 13 Juni 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.



2. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Indralaya, Juli 2022

Mengetahui:

Plh. Koordinator Prodi PGSD



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tunisia Zaharah

NIM : 06131181823014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Aplikasi *VivaVideo* Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan di Kelas II SD Negeri 05 Indralaya”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan



Tunisia Zaharah

NIM. 06131181823014

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, Puji syukur atas berkat dan nikmat yang telah Allah SWT berikan kepada saya baik itu mulai dari kesehatan, kemudahan serta kelancaran dalam berbagai urusan sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan saya untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Shalawat dan salam juga tidak lupa saya curahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW.

Dengan beribu rasa syukur yang mendalam, bangga, rasa hormat dan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, yaitu Bapak Subhan Ariyanto dan Ibu Surgaya yang selama ini dengan ikhlas memenuhi kebutuhan dan keperluan saya terutama dalam hal pendidikan. Tanpa kedua orang tua saya, tidak mungkin saya dapat berada di titik ini, mereka alasan terbesar saya dapat terus berdiri tegak dan berjuang hingga saat ini. Terima kasih banyak karena sudah menyayangi saya, membesarkan saya, menyayangi kelebihan dan kekurangan saya, selalu memotivasi saya, dan selalu mendoakan saya dalam berbagai hal.
2. Untuk AKU, terima kasih karena sudah bertahan dan berjuang hingga detik ini, tidak menyerah meski beberapa kali dipatahkan oleh kenyataan, nyatanya kamu tetap bertahan untuk menyelesaikan tugas ini hingga akhir. Kamu terus bergerak meskipun lambat, sekali lagi terima kasih karena sudah menyelesaikan salah satu amanah orang tua, kamu hebat karena sudah bertahan dan berada di titik ini.
3. Saudara saya yaitu Dea Sabrina, Oemar Said dan keluarga besar dari bapak dan ibu yang tidak bisa saya sebutkan semuanya. Terima kasih karena selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir. Semoga kedepannya saya dapat menjadi contoh untuk adik-adik saya untuk terus semangat dalam menuntut ilmu.

4. Dosen Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. dan Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi saya yang dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, motivasi kepada saya. Terima kasih atas ilmu yang diberikan kepada saya, sekali lagi terima kasih karena sudah meluangkan waktunya untuk membimbing saya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya. Dengan tulus saya doa kan semoga keluarga bapak dan ibu sehat selalu, dimudahkan dan dilancarkan urusannya. Terakhir semoga selalu keluarga bapak dan ibu selalu dalam lindungan Allah.
5. Dosen validasi produk video dan buku panduan dalam membuat video pembelajaran yaitu Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. dan Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi validator dan memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap produk yang saya kembangkan. Semoga keluarga bapak sehat selalu dan semoga Allah membalas kebaikan bapak.
6. Dosen Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Terima kasih telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Semoga Allah membalas kebaikan ibu.
7. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsri, yang dengan sabar memberikan ilmu selama perkuliahan hingga saat ini, serta seluruh dosen dan staf FKIP Unsri yang telah memudahkan saya dalam administrasi selama perkuliahan. Semoga bapak dan ibu semuanya sehat selalu dan selalu dalam lindungan allah. Semoga Allah membalas kebaikan bapak dan ibu semuanya.
8. Ibu Dra. Yanti Sumarni, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 05 Indralaya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Serta guru-guru dan staf yang telah membantu saya dan memudahkan penelitian saya.
9. Kakak dan Adik-adik Rumah Qur'an Mardhotillah yang sudah saya anggap sebagai keluarga dan menjadi rumah kedua, tempat saya pulang, tempat saya beristirahat, dan tempat saya belajar. Terutama untuk Mba Rosida, Mba Ayi,

Mbak Ira, dan Isra. Terima kasih karena sudah menemani perjalanan saya, tidak bosan mendengar keluh kesah saya dan selalu menyemangati saya selama perkuliahan. Semoga Allah memudahkan urusan mba dan teman semuanya.

10. Teman seperjuangan perkuliahan saya Zahara, Rohalia Az-Zahra, Feni Walia, Dearzita Pratiwi, Shita Aisyah Hersa, Dewi Zalika, Hilda Kusuma, Nurlaila yang menjadi tempat saya bertanya dan berkeluh kesah selama perkuliahan. Terima kasih untuk semua kenangan, dukungan, motivasi, arahan, doa dan semua bantuan yang telah diberikan selama perkuliahan. Semoga teman-teman sehat selalu dan dimudahkan urusannya.
11. Teman angkatan PGSD 2018 Indralaya yang telah menjadi teman semasa perkuliahan dan terimakasih atas kebersamaan nya.

Motto

“Pada dasarnya kita diperintahkan untuk berusaha bukan berhasil, terkait hasil itu tugas ALLAH”

“Ketika kamu ingin menyerah melakukan sesuatu, ingatlah betapa sulit kamu memulainya, so lanjutkan sampai akhir”

“Teruslah bergerak meskipun lambat”

“Dan pada akhirnya beban memang tidak akan pernah salah memilih pundak”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Aplikasi *VivaVideo* Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan di Kelas II SD Negeri 05 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. dan Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, MA, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Juli 2022

Penulis,



Tunisia Zaharah

NIM. 06131181823014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Belajar	8
2.1.1 Belajar	8
2.1.2 Pembelajaran	10
2.2 Bahan Ajar	11
2.3 Model Pembelajaran	14
2.3.1 Ciri-ciri Model Pembelajaran	15
2.3.2 Macam-macam Model Pembelajaran	16

2.3.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	18
2.4 Media Pembelajaran	21
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	22
2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran	23
2.4.3 Jenis Media Pembelajaran	24
2.5 Jenis Aplikasi Untuk Membuat Video Pembelajaran	25
2.5.1 Aplikasi Kinemaster	26
2.5.2 Aplikasi Capcut	26
2.5.3 Aplikasi <i>VivaVideo</i>	27
2.6 Penelitian yang Relevan	28
2.7 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Jenis Penelitian	32
3.1.1 Penelitian Pengembangan	31
3.1.2 Model Penelitian Pengembangan	33
3.2 Lokasi dan Jadwal Penelitian	37
3.2.1 Lokasi Penelitian	37
3.2.2 Jadwal Penelitian	37
3.3 Subjek Penelitian	38
3.4 Prosedur Penelitian	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1 Wawancara	41
3.5.2 Kuesioner	42
3.6 Instrumen Penilaian	42
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli	43
3.6.2 Instrumen Uji Coba	52
3.7 Teknik Analisis Data	53
3.7.1 Analisis Data Penilaian Validasi Ahli	53
3.7.2 Analisis Data Kemenarikan Media Video Pembelajaran	54
3.7.3 Analisis Kelayakan Buku	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	56
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	60
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	62
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	97
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	99
4.2 Pembahasan	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks Jadwal Penelitian	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.3 Kuesioner Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media Terhadap Buku Panduan	45
Tabel 3.5 Kuesioner Validasi Ahli Media Terhadap Buku Panduan	46
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3.7 Kuesioner Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi Terhadap Buku Panduan	48
Tabel 3.9 Kuesioner Validasi Ahli Materi Terhadap Buku Panduan	48
Tabel 3.10 Kisi-kisi Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran/Guru	49
Tabel 3.11 Kuesioner Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran/Guru	50
Tabel 3.12 Kisi-Kisi Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran Terhadap Buku Panduan	51
Tabel 3.13 Kuesioner Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran Terhadap Buku Panduan	51
Tabel 3.14 Kisi-kisi Respon Peserta Didik	52
Tabel 3.15 Kuesioner Respon Peserta Didik	52
Tabel 3.16 Kriteria Kevalidan Produk atau Media	54
Tabel 3.17 Kriteria Kemenarikan Video Pembelajaran	55
Tabel 3.18 Kriteria Kelayakan Buku	55
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	58
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	59
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media	75
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media Terhadap Buku Panduan.	77

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media Terhadap Buku Panduan	78
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Validasi Materi	81
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi Terhadap Buku Panduan	82
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi Terhadap Buku Panduan	83
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran/Guru	84
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran/Guru	85
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran/Guru Terhadap Buku Panduan	86
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Angket Guru Terhadap Kelayakan Buku	87
Tabel 4.15 Rekapitulasi Skor Angket Uji Coba Kelompok Kecil	98
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Angket Uji Coba Kelompok Kecil	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan Borg and Gall	35
Gambar 3.2 Tahapan Model Pengembangan Dick and Carey	36
Gambar 3.3 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	36
Gambar 3.4 Modifikasi Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Guru Kelas IID	57
Gambar 4.2 Tampilan Alur Video Pembelajaran.....	61
Gambar 4.3 Tampilan <i>Intro</i> Video	62
Gambar 4.4 Pembukaan 1	63
Gambar 4.5 Pembukaan 2	63
Gambar 4.6 Judul Pembelajaran	64
Gambar 4.7 KD dan Indikator.....	64
Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran.....	64
Gambar 4.9 Tampilan Materi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	65
Gambar 4.10 Tampilan Materi Untuk Mata Pelajaran Matematika.....	65
Gambar 4.11 Tampilan Materi Untuk Mata Pelajaran SBDP.....	65
Gambar 4.12 Tampilan Penutup 1.	66
Gambar 4.13 Tampilan Penutup 2	66
Gambar 4.14 Proses Mengunduh Aplikasi <i>VivaVideo</i>	67
Gambar 4.15 Tampilan Aplikasi <i>VivaVideo</i>	67
Gambar 4.16 Proses Edit Video.....	68
Gambar 4.17 Proses Pemilihan Video	68
Gambar 4.18 Pemilihan Perbandingan Ukuran Vdieo.....	69
Gambar 4.19 Proses Pemilihan Tema	69

Gambar 4.20 Proses Penambahan Tulisan Pada Tema	70
Gambar 4.21 Fitur Perekam Suara	70
Gambar 4.22 Proses Merekam Suara	71
Gambar 4.23 Fitur Menambahkan Musik	71
Gambar 4.24 Proses Pemilihan Musik	72
Gambar 4.25 Proses Menambahkan Musik Tambahan.....	72
Gambar 4.26 Proses Pengeditan Musik	73
Gambar 4.27 Proses Penyimpanan Video	74
Gambar 4.28 Proses Membagikan Video	74
Gambar 4.29 Proses Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran/Guru	84
Gambar 4.30 Materi Pembukaan Sebelum Revisi	88
Gambar 4.31 Materi Pembukaan Setelah Revisi.....	89
Gambar 4.32 Materi Bahasa Indonesia Sebelum Revisi	89
Gambar 4.33 Materi Bahasa Indonesia Setelah Revisi	90
Gambar 4.34 Materi SBDP Sebelum Revisi	90
Gambar 4.35 Materi SBDP Setelah Revisi	90
Gambar 4.36 Bagian Penutup Sebelum Revisi	91
Gambar 4.37 Bagian Penutup Setelah Revisi	91
Gambar 4.38 Cover Buku Sebelum Revisi	92
Gambar 4.39 Cover Buku Setelah Revisi	92
Gambar 4.40 Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.41 Tujuan Pembelajaran Setelah Revisi.....	93
Gambar 4.42 Tampilan Materi SBDP Sebelum Revisi.....	94
Gambar 4.43 Tampilan Materi SBDP Setelah Revisi	94
Gambar 4.44 Jawaban Soal Sebelum Revisi.....	94
Gambar 4.45 Jawaban Soal Setelah Revisi	95

Gambar 4.46 Halaman Buku Sebelum Revisi	95
Gambar 4.47 Halaman Buku Setelah Revisi	96
Gambar 4.48 Tulisan Bab Pada Buku Sebelum Revisi	96
Gambar 4.49 Tulisan Bab Pada Buku Setelah Revisi	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	119
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing Skripsi	120
Lampiran 3 SK Pembimbing	121
Lampiran 4 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	123
Lampiran 5 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	124
Lampiran 6 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	125
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Video Pembelajaran Oleh Validator Ahli Media.....	126
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Media.....	127
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Buku Panduan Oleh Validator Ahli Media	130
Lampiran 10 Lembar Hasil Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Media	131
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Video Pembelajaran Oleh Validator Ahli Materi	134
Lampiran 12 Lembar Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	135
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Buku Panduan Oleh Validator Ahli Materi	138
Lampiran 14 Lembar Hasil Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Materi ...	139
Lampiran 15 Lembar Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Praktisi Pembelajaran.....	142
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Praktisi Pembelajaran	145
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Praktisi Pembelajaran	148
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Praktisi Pembelajaran.....	149

Lampiran 19 Perangkat Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 1.....	150
Lampiran 20 Angket Hasil Respon Peserta Didik	180
Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik	182
Lampiran 22 Surat Keterangan Penyerahan Buku Panduan	183
Lampiran 23 Dokumentasi Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran	184
Lampiran 24 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	185
Lampiran 25 Kartu Bimbingan Skripsi	186

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS APLIKASI VIVAVIDEO
TEMA MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS II SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

Tunisia Zaharah

06131181823014@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar dan buku panduan dalam membuat video pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *VivaVideo* Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan di Kelas II SDN 05 Indralaya, dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan produk bahan ajar dan buku panduan, kelayakan buku panduan, dan kemenarikan produk bahan ajar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan kuesioner. Produk yang telah dibuat di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran, kemudian diuji cobakan kepada 8 orang peserta didik. *Pertama*, produk bahan ajar diperoleh hasil penilaian validasi ahli media sebesar 91,66%, hasil penilaian ahli materi sebesar 92,5%. Dan hasil penilaian ahli praktisi pembelajaran sebesar 96,15%. *Kedua*, buku panduan diperoleh hasil penilaian ahli media sebesar 87,5%, hasil penilaian ahli materi sebesar 92,5%. Dan hasil respon guru terhadap kelayakan buku panduan sebesar 96,42% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 90,62% yang artinya produk video masuk kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar dan buku panduan sangat valid dan sangat menarik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Bahan Ajar, *Problem Based Learning*, *VivaVideo*

**DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS WITH PROBLEM BASED
LEARNING MODEL BASED ON VIVAVIDEO APPLICATION THEME
CARE OF ANIMAL AND PLANTS IN CLASS II SD NEGERI 05
INDRALAYA**

Tunisia Zaharah

06131181823014@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@unsri.ac.id

Study Program Elementary School Teacher Education

ABSTRACT

This study aims to develop teaching materials and guidebooks in making learning videos with a problem based learning model based on the VivaVideo application, the theme of Caring for Animals and Plants in Class II SDN 05 Indralaya, with the aim of knowing the validity of the product of teaching materials and guidebooks, the feasibility of the manual, and the attractiveness of teaching material products. The type of research used is Research and Development (RnD) using the ADDIE development model consisting of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used are interviews and questionnaires. The product that has been made is validated by media experts, material experts, and learning practitioners, then tested on 8 students. First, the product of teaching materials obtained the results of the media expert's validation assessment of 91.66%, the results of the material expert's assessment of 92.5%. And the results of the expert assessment of learning practitioners are 96.15%. Second, the guide book obtained the results of the media expert's assessment of 87.5%, the results of the material expert's assessment of 92.5%. And the results of the teacher's response to the feasibility of the guidebook were 96.42% with a very decent category. Meanwhile, from the results of small group trials that have been carried out, a value of 90.62% is obtained, which means that video products are in the very attractive category. Based on the results of these studies, it can be concluded that the product of teaching materials and guidebooks is very valid and very interesting so that they are suitable for use in learning.

Keywords: *Development of Teaching Materials, Problem Based Learning, VivaVideo*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia, terutama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang maju yaitu bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu mengelolah dan mengembangkan suatu negara agar terciptanya masyarakat yang damai dan sejahtera. Hal ini sesuai dengan visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga. Sehingga warga negara Indonesia dapat berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Beberapa pengertian pendidikan pertama, menurut Nikunja dikutip Mustadi, dkk., (2020:10) pendidikan merupakan suatu proses masyarakat yang secara sengaja mentransmisikan pengetahuan, keterampilan, serta nilai yang terakumulasi dari generasi ke generasi selanjutnya. Kedua, Muhajir dikutip Kadir (2016:59) menerangkan bahwa pendidikan diistilahkan *to educate* yaitu memperbaiki tingkah laku dan melatih pengetahuan. Ketiga, menurut Poerwadarminta dikutip Tatang (2012:13) pendidikan mengacu pada proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok orang dalam rangka mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan dan pelatihan. Sedangkan menurut Priatna dikutip Novianti & Anwar (2020:2) pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas manusia dalam segala aspek. Pendidikan adalah suatu kegiatan sadar yang ditujukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk berbagai faktor yang saling berkaitan yang membentuk suatu sistem

yang saling mempengaruhi. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk membentuk peserta didik yang berpengetahuan luas, terampil serta menjunjung tinggi nilai-nilai, baik itu melalui pendidikan maupun pelatihan.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 13 ayat 1 dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, nonformal, dan informal. Sedangkan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 14 ayat 1 dinyatakan bahwa Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Selain itu, menurut Kadir (2016:219) jalur pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan di sekolah melalui proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara berjenjang dan berkelanjutan (pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi). Jalur pendidikan formal bercirikan: (1) bersifat formal; (2) dibuat berdasarkan peraturan pemerintah; dan (3) memiliki kesamaan pola yang bersifat nasional. Jadi jalur pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi dasar menuju pendidikan menengah. Setiap warga negara Indonesia wajib menempuh pendidikan dasar untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar untuk memberikan persiapan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat dan dikembangkan berdasarkan dengan satuan pendidikan, karakteristik daerah dan kondisi sosial budaya daerah setempat. Sekolah dasar adalah instansi pendidikan untuk anak usia 6-12 tahun Suharjo dikutip Kurniawan (2015:4)

Sistem pendidikan sekolah dasar tentunya membutuhkan acuan atau pedoman dalam kegiatan belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran lebih terarah serta tercapainya tujuan pendidikan untuk itu dibutuhkan kurikulum. Dalam UU RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi,

dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013. Menurut Depdiknas dikutip Rahayu (2017:30) kurikulum 2013 proses belajar mengajar yang memfokuskan pada pengembangan sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Diharapkan dengan diterapkan kurikulum 2013 terjadi kesetaraan antara pengetahuan, sikap sosial serta keterampilan peserta didik sehingga dapat mencetak generasi yang kreatif dan inovatif yang dapat berkontribusi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, maka dibutuhkan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya merupakan “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi yang memuat topik/subtopik dan rinciannya Ruhimat dikutip Nuryasana & Desiningrum (2020:968). Sedangkan menurut Dwicahyono dikutip Desyandri (2021:3) bahan ajar adalah semua bentuk bahan berupa informasi, alat dan teks yang digunakan guru dalam kegiatan mengajar di kelas untuk memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri. Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa bahan ajar mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar karena bahan ajar memuat bahan-bahan atau materi yang akan diajarkan pada peserta didik.

Tidak hanya itu, agar terlaksananya kurikulum 2013 dalam hal pengembangan sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan terutama dalam aspek pengetahuan dibutuhkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar agar dapat merangsang daya pikir peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Sadiman (2012:7) media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk menumbuhkan perhatian, perasaan dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang terjadi. Selain itu, menurut Hamalik dikutip Kurniawati & Koeswanti (2021:1047) menggunakan

media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran merupakan perantara dalam mengantarkan pesan dari guru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, perlunya membuat bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Di era 4.0 atau era revolusi industri seperti sekarang ini, guru tidak cukup hanya menyampaikan materi pengetahuan kepada peserta didik, namun guru dapat menyampaikan materi ajar melalui media pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran materi yang disampaikan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Tidak hanya itu, terdapat banyak *platform* yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, yang sekarang sedang banyak digunakan yaitu multimedia interaktif yaitu buku digital, games digital, power point, video pembelajaran, dan sebagainya. Dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik tentunya dibutuhkan aplikasi dan *software* dalam pembuatannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama salah satu guru kelas di SD Negeri 05 Indralaya yaitu ibu Herawati S.Pd.SD. diperoleh hasil yaitu dalam menyampaikan materi ajar guru menggunakan buku kurikulum 2013 yang telah disediakan sekolah dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran seperti video, sesekali guru menayangkan video pembelajaran yang ada di youtube, contohnya untuk materi musik, namun untuk materi lainnya guru hanya menjelaskan secara langsung dan belum ditemui guru yang menggunakan video pembelajaran dalam menjelaskan materi ajar. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Aplikasi *VivaVideo* Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan di Kelas II SD Negeri 05 Indralaya”**.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dibuat yaitu tema merawat hewan dan tumbuhan, subtema 3 tumbuhan disekitarku dengan 6 pembelajaran, kemudian bahan ajar tersebut dikembangkan menjadi video.
2. Aplikasi yang dipakai untuk membuat video bahan ajar ialah *VivaVideo* dan *software Microsoft Power Point*.
3. Penelitian ini hanya untuk menguji kevalidan dan kemenarikan produk berupa video pembelajaran, selanjutnya produk tersebut akan diujikan kepada peserta didik kelas IID di SD Negeri 05 Indralaya.
4. Materi yang disajikan hanya pada pembelajaran 1 tema merawat hewan dan tumbuhan subtema tumbuhan disekitarku.
5. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE.
6. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta kelas IID SD/MI.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya maka rumusan masalah sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan produk bahan ajar dan buku panduan dalam membuat video pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *VivaVideo* pada tema 6 subtema 3 kelas II di SD Negeri 05 Indralaya?
2. Bagaimana kevalidan produk bahan ajar dan buku panduan video pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *VivaVideo* pada tema 6 subtema 3 kelas II di SD Negeri 05 Indralaya?
3. Bagaimana respon guru terhadap kelayakan produk tambahan buku panduan dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *VivaVideo*?

4. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan produk bahan ajar dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *VivaVideo* pada tema 6 subtema 3 kelas II di SD Negeri 05 Indralaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan produk bahan ajar dan dan buku panduan video pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *VivaVideo* pada tema 6 subtema 3 kelas II di SD Negeri 05 Indralaya.
2. Untuk mengetahui kevalidan produk bahan ajar dan dan buku panduan video pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *VivaVideo* pada tema 6 subtema 3 kelas II di SD Negeri 05 Indralaya.
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan produk tambahan buku panduan dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *VivaVideo*.
4. Untuk mengetahui kemenarikan produk bahan ajar dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *VivaVideo* pada tema 6 subtema 3 kelas II di SD Negeri 05 Indralaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat baik itu secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat mendorong pendidik untuk mengembangkan bahan ajar dengan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi *vivavideo*. Serta diharapkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai gambaran untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik lagi.

2) Manfaat Praktis

Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik: diharapkan penelitian ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar terutama pada tema merawat hewan dan tumbuhan di kelas II.
- b. Bagi guru: diharapkan penelitian ini bisa dijadikan bekal pengetahuan dalam rekreasi dan berinovasi dalam membuat bahan ajar guna mengembangkan bahan ajar menggunakan video pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Bagi sekolah: penelitian ini bisa dijadikan usaha dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik di sekolah.
- d. Bagi peneliti: penelitian ini dapat dijadikan upaya dalam membuat bahan ajar melalui video pembelajaran yang lebih kreatif lagi bagi guru di masa yang akan datang sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*.
- Aji, W. N. 2016. Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic education*, 1(1), 14-24.
- Ardiyanti, H., Kustandi, C., Cahyadi, A., Elihami, E., & Pattiasina, P. J. (2021). Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(3), 285-293.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 69-88.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69-78.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379-388.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.

- Chasanah, F. M. (2021). *Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah menengah pertama pada materi aritmetika sosial* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Desyandri, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10.
- Diamar, P., Kuswanto, J., & Okta, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 3(2), 200-206.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan buku ajar evaluasi pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1-18.
- Fitrianingtyas, A., Zuhro, N. S., Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28-37.
- Fitriyani, F., Puteri, M. S., & Ilmi, M. A. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (Ppt) Interaktif Pada Materi Perbandingan. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 113-120.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Batu: Litarasi Nusantara.

- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14-24.
- Hutabarat, N. M. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI EDIT VIDEO DALAM MATERI SENI MUSIK PADA PEMBELAJARAN SECARA DARING. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 81-90.
- Hutama, F.S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Asing Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2):113.
<https://vivavideo.tv/> diakses tanggal 17 oktober 2021
- Jannah, S. W., Saptono, S., & Lisdiana, L. (2018, June). Pengembangan Bahan Ajar Sistem Reproduksi Manusia Berwawasan Religi Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa MA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 1, No. 1, pp. 177-185).
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109.
- Kadir, Abdul. 2016. *Dasar-dasar pendidikan*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 1046-1052.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49.
- Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kurniawati, F. E., & Miftah, M. (2015). Pengembangan bahan ajar aqidah ahklak di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367-388.
- Lestari, Ika. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Padang: Akademia Permata.
- Lidinillah, D. A. M. (2013). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 17.
- Magdalena, I., Ramadhan, A. S., Zaudah, D., Azizah, N., & Janah, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Daring di Sekolah MI Al-Istiqomah Cibodas. *NUSANTARA*, 4(1), 15-26.
- Maryam, M., Sayidiman, S., & Latif, R. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas V UPT SPF SDN Bontoramba 1. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 821-826.
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2217-2231.
- Meirisa, S. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA BERORIENTASI STRATEGI PQ4R DI KELAS IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1683-1690.
- Milania, S. A., Putri, A. Y. D. D., Lutviana, L., Listianingsih, L. A., & Putri, N. R. L. (2021). MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR. *SNHRP*, 3, 269-279.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar* (Vol. 174). UNY Press.
- Nasution, S. (2012). *Metode research: Penelitian ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novianti, S. S., & Anwar, A. S. (2020). ANALISIS KOMPETENSI GURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU

- PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS III SDN 3 CILEUYA. *Jurnal Lensa Pendas*, 5(1), 1-6.\
- Nurrohma, R. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo pada Mekanika Teknik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1199-1209.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.
- Ngalimun. 2016. Strategi dan Model Pembelajaran. Banjarmasin : Aswaja Pressindo.
- Normalasarie, M., & Noormaliah, M. (2017, May). Viva Video Development Using Local Wisdom for Improving The Quality of English Learning. In *5th SEA-DR (South East Asia Development Research) International Conference 2017 (SEADRIC 2017)* (pp. 146-149). Atlantis Press.
- Nurhayati, M., Ego, E., Mahatri, F., Zulkardi, Z., & Meryansumayeka, M. (2021). Pengembangan Media Poster dengan Konteks Covid-19 untuk Memperkenalkan Kegunaan Statistika. *Media Pendidikan Matematika*, 9(1), 54-65.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265-272.

- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.
- Prasetyo, M. F., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan permainan monomath pada materi persamaan garis lurus bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Salatiga. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Prastowo, Andi. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik. Jakarta: Kencana.
- PURNAMASARI, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan motion graphic pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190-200.
- Qomariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(1), 35-41.
- Rahayu, Y. M. (2017). Pengaruh perubahan kurikulum 2013 terhadap perkembangan peserta didik. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 18(3), 22-42.
- Revianti, S. L., Astuti, F. D., & Anggoro, P. D. W. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER BAGI GURU MGMP PAI TINGKAT SMA DI KABUPATEN BANTUL. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-Teknologi Digital Indonesia.*, 1(1), 31-41.
- Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan e-learning melalui modul interaktif berbasis learning content development system. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 172-185.

- Rofilah, S., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2438-2451.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2077-2086.
- Rusman. 2014. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S. 2012. Media Pendidikan. Depok: Rajawali Pers
- Sogianor, S., & Syahrani, S. (2022). Model pembelajaran pai di sekolah sebelum, saat, dan sesudah pandemi. *Educational journal: General and Specific Research*, 2(1), 113-124.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Tatang. (2012). Ilmu Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan manfaat model pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48-55.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015, November). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In *Seminar Nasional Riset Inovatif IV* (Vol. 208).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
- Widaraeni, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(2), 186-201.
- Wulandari, Y., & Purwanto, W. E. (2017). Kelayakan aspek materi dan media dalam pengembangan buku ajar sastra lama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 162-172.

Yuliati, Y. (2016). Peningkatan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 266390.