



Received: 05-01-2021	Accepted: 15-04-2021	Published: 30-04-2021
----------------------	----------------------	-----------------------

## Pengembangan Video Pembelajaran Berdasarkan Materi Pengorbanan Yesus Kristus (Matius 27:32-56)

**Martua Manik**

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

[martuamanik21@gmail.com](mailto:martuamanik21@gmail.com)

---

### **Abstract**

*The purpose of this research is to develop a product in the form of a video about the Sacrifice of Jesus Christ on the Cross on the subject of the 5th grade Christian Religious Education. This research is a research and development R&D that is used to develop or validate products used in learning. The results of data on needs were collected through instruments concluding that the 24th grade PAK elementary school teachers in Sibolga City needed learning media in the form of videos to teach the material for the Sacrifice of Jesus Christ on the Cross. The results of the needs analysis were collected through a questionnaire instrument of 20 valid and reliable items that were tested on 34 teachers. After obtaining data about the need for learning videos, the authors designed a product in the form of a video containing the Sacrifice of Jesus Christ on the Cross. The product implementation was carried out by 10 Religious teachers in class V in elementary schools in Sibolga City. Based on the results of the study concluded that the development of effective learning videos implemented by the teacher in the delivery of the learning process so as to increase teacher motivation in teaching and increase student interest in learning*

**Keywords:** development, video

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa video tentang Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas 5. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development R&D*) yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil data tentang kebutuhan dikumpulkan melalui instrumen menyimpulkan bahwa guru PAK kelas V SD se Kota Sibolga yang berjumlah 24 orang membutuhkan media pembelajaran berupa video untuk mengajarkan materi Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib. Hasil analisis kebutuhan dikumpulkan melalui instrumen angket sebanyak 20 item yang valid dan reliabel yang diujicobakan kepada 34 orang guru. Setelah diperoleh data tentang kebutuhan video pembelajaran, penulis mendesain produk berupa video berisi tentang Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib. Implementasi produk dilakukan oleh 10 orang guru Agama di kelas V di SD se Kota Sibolga. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan pengembangan video pembelajaran efektif diimplementasikan guru dalam penyampaian proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengajar dan meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** pengembangan, video

---

## I. PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan mutu pendidikan, aspek utama yang ditentukan adalah kualitas guru. Guru merupakan seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif yaitu suasana belajar menyenangkan dan menarik. Keberadaan guru harus dapat mencairkan suasana kebekuan, kekakuan dan kejenuhan belajar yang terjadi pada siswa. Kondisi seperti itu tentunya memerlukan keterampilan seorang guru, untuk itu keberadaan guru profesional sangat dibutuhkan. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Untuk dapat menjadi guru profesional, guru harus mampu menemukan jati diri dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah guru yang profesional. Menjadi guru profesional merupakan tanggung jawab yang diemban oleh setiap guru, sebab seorang guru harus memiliki kualitas yang baik dalam mengajar. Kualitas seorang guru sangat penting dalam proses belajar mengajar. Guru adalah segala-galanya yang memiliki kedudukan dan peranan dalam membentuk, membimbing dan memperlengkapi siswa. Di dalam mengajar guru perlu memikirkan apa yang membuat siswa tertarik dan memiliki gairah untuk menerima materi pelajaran yang hendak disampaikan. Untuk itu guru harus memiliki kreativitas dalam mengajar yang akan memberi dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Kreativitas guru dalam mengajar akan memberikan dampak positif, siswa akan lebih fokus dan memiliki konsentrasi penuh saat guru sedang menyampaikan materi pelajaran.

Di dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang amat penting adalah: metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek yang lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Apabila guru atau tenaga pendidik tidak menguasai metode dan tidak memakai media di dalam hal mengajar pada umumnya akan menimbulkan kebosanan anak didik terhadap pelajaran yang diterangkan oleh guru yang bersangkutan. Sehingga materi pelajaran tidak berjalan dengan baik dan tidak sesuai dengan kurikulum pendidikan.

Media pembelajaran adalah salah satu alat untuk membantu tenaga pengajar (guru) dalam mengembangkan daya ingat siswa pada saat proses belajar berlangsung, sehingga mereka betul-betul mampu menguasai pokok-pokok bahasan yang diberikan oleh guru di dalam kelas dan lebih jauh dari itu dengan menggunakan media pembelajaran siswa juga mampu mengembangkan materi itu sendiri melalui bantuan arahan dari guru sebagai pendidik. Hal ini sehubungan dengan pendapat Heinich yang dikutip oleh Daryanto (2010:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru mempermudah proses memahami siswa terhadap materi pelajaran, serta sarana pembelajaran yang disiapkan guru untuk memfasilitasi para siswanya belajar, menjadi sesuatu yang sangat signifikan penyediaan oleh para guru agar proses pembelajaran semakin

efektif dan kualitas hasil belajar semakin meningkat. Dalam kaitan itu, penulis melihat bahwa penerapan media pembelajaran dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan suatu media dalam pembelajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran yang menjadikan siswa seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media sehingga akan lebih menyenangkan dan menjadikan pengajaran lebih menarik, dengan demikian sudah tentu pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna. Hal ini dikarenakan belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan dan kerumitan materi pelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Oleh karena itu, media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Seorang guru tentu saja harus dapat menetapkan media apa yang paling tepat dan sesuai dengan media pengajarannya.

Secara umum, ada beberapa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni: media visual, media auditif, media audio visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah lukisan, gambar, peta, buku teks dan majalah berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya. Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Dengan ini guru dituntut keahliannya dalam menggunakan media, dan lebih menekankan dalam penggunaan media Audiovisual dalam proses belajar mengajar. Karena media Audiovisual merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara yang dapat diraba, diperhatikan, didengar dan dapat diamati melalui panca indera. Dengan tersedianya media sebagai perantara antara materi yang sulit dituangkan melalui materi, tetapi dengan media akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajarannya di sekolah dan guru akan lebih mudah merealisasikannya sehingga tujuan pendidikan tercapai dengan efektif.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, pemanfaatan media pembelajaran sebenarnya bukan hal yang baru. Pada masa Perjanjian Lama, umat Israel dalam pengajaran kepada umat Allah sudah memakai media atau alat peraga, sekalipun masih dalam bentuk yang sangat sederhana. Seperti dalam Kitab Ulangan 11: 18 - 21 “ Tetapi kamu harus menaruh perkataanku ini dalam hatimu dan dalam jiwamu; kamu harus mengikatkannya sebagai tanda pada tanganmu dan haruslah itu menjadi lambang di dahimu....”. Sedangkan dalam Perjanjian Baru, Tuhan Yesus sebagai Guru Agung selalu mencari dan menemukan berbagai cara dalam mengajar serta dalam menghadapi berbagai situasi pendengar-Nya. Dalam menyampaikan pesan atau maksud pengajaran-Nya, Ia sering menggunakan media sebagai alat peraga, sehingga lebih menarik dan dapat diterima dengan baik. Pengajaran-Nya menimbulkan kesan yang mendalam bagi pendengar-Nya. Dengan penggunaan media video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa diajak terlibat aktif dalam belajar sehingga akan tercipta suasana belajar yang efektif. Daryanto (2010:86) mengemukakan bahwa “Video

merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok". Guru yang menggunakan video pembelajaran akan lebih mudah dalam memberikan pemahaman pada siswa, untuk itu setiap guru dituntut untuk mampu menciptakan, mengolah dan memperagakan video pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran merupakan peningkatan kualitas dan usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi artinya aspek bahan ajar disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Berdasarkan pengertiannya pengembangan juga merupakan suatu proses untuk menggali dan menyempurnakan produk yang dapat untuk dipertanggung jawabkan. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan suatu materi pelajaran agar materi yang disampaikan mudah dipahami siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu materi yang sulit dipahami siswa adalah materi pengorbanan Yesus (Mat 27:32-35). Topik ini penting diajarkan agar peserta didik memiliki iman yang sungguh untuk percaya kepada Yesus Kristus. Bahan Alkitab yang menjadi pendukung dalam mengajarkan materi ini adalah Matius 27:32-56 menceritakan kisah pengorbanan Yesus Kristus. Dengan mengembangkan materi pelajaran pengorbanan Yesus melalui media video akan mempermudah siswa memahami tujuan dari materi tersebut karena kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video, fenomena tentang pengorbanan Yesus di kayu salib, akan terlihat detail dramatis kalau hal itu di visualisasikan lewat teknologi video, sehingga proses pembelajaran lebih inovatif dan interaktif serta menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan antara lain: 1). Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 3, no. 1 Januari 2015 oleh Muhibuddin Fadhlil, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar, menyimpulkan rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar sehingga media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar; 2). Jurnal Kreatif, Universitas Negeri Semarang, September 2016, oleh Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, Fitriana Dwi Prasetyaningsih, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn, menyimpulkan Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model *Waterfall*, meliputi *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *implementation* (implementasi), dan *testing* (pengujian). Berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 90% yang berarti sangat layak; 3). School Education Journal Volume 8 no. 2 Juni 2018, PGSD FIP Universitas Negeri Medan, oleh Nurul Annisa, Naekllan Simbolon, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA

Berbasis Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali, menyimpulkan validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media terhadap media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik mata pelajaran IPA materi Gaya yang dikembangkan dengan software *Powerpoint* menunjukkan bahwa keseluruhan rata-rata dikategorikan "Sangat Baik". Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mengatasi hambatan yang ada dalam proses belajar mengajar, diantaranya hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan yang kurang seragam, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar akan membantu siswa lebih memahami pelajaran.

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan Media dalam bentuk Video Pembelajaran berdasarkan Materi Pengorbanan Yesus Kristus (Matius 27:32-35) di Kelas V Sekolah Dasar se- Kota Sibolga. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu topik pembelajaran melalui video pembelajaran sehingga peneliti mengangkat judul penelitian ini: "Pengembangan Video Pembelajaran Berdasarkan Materi Pengorbanan Yesus Kristus (Matius 27:32-56) di Kelas V Sekolah Dasar se-Kota Sibolga".

Dalam proses belajar mengajar harus di tentukan media dan metode apa yang akan di gunakan oleh seorang pengajar supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Ketepatan dalam menetapkan media dan metode akan sangat membantu dalam mencapai tujuan dari pembelajaran dan hendaknya media yang akan digunakan mendorong siswa supaya belajar lebih efektif. Dari berbagai jenis media yang ada, salah satu media yang efektif jika digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media video. Daryanto (2010:86) mengemukakan bahwa "Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok". Pada pembelajaran yang bersifat massal (*mass instruction*), manfaat kaset video sangat nyata. Dapat di bayangkan mengajar 100 orang siswa dalam satu ruangan besar hanya dengan bantuan kapur tulis dan papan tulis? Visualisasi ataupun tulisan pada papan tulis ukurannya tetap, tidak dapat di perbesar ataupun di perkecil. Akan tetapi ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar dan alat pemutar kaset (*video player*). Menurut Warsita (2008:30) bahwa "Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat di kombinasikan dengan gambar bergerak secara konsekuensial". Program video dapat di dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu program video dapat di kombinasikan dengan animasi dengan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video, fenomena tentang perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, akan terlihat detail dramatis kalau hal itu di visualisasikan lewat teknologi video.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan serta merupakan salah satu media yang sangat berguna dalam kegiatan proses belajar mengajar karena menggunakan suara dan gambar bergerak. Dalam proses belajar mengajar video pembelajaran sangat efektif jika dipergunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran karena selain menggunakan suara juga disertai dengan gambar bergerak yang membuat kejadian yang terjadi dimasa lampau sedang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung serta jika dipandang perlu dapat diputar berulang-ulang sampai siswa memahami materi yang terkandung dalam video pembelajaran tersebut.

Pengembangan pembelajaran merupakan peningkatan kualitas dan usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi artinya aspek bahan ajar disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Berdasarkan pengertiannya pengembangan juga merupakan suatu proses untuk menggali dan menyempurnakan produk yang dapat untuk dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) pada uraian ini merupakan *mixed research* atau *mixed method* maupun *multimethod*. Hal itu sangat ditentukan oleh pilihan peneliti, kemampuan peneliti, dan tujuan pengembangan yang dirumuskan. Penelitian dan pengembangan telah menempati posisi yang sangat bermakna baik dalam dunia bisnis maupun bidang sains dan teknologi serta ilmu sosial dan humaniora.

Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan merupakan usaha sistematis, Objektif, logis dan terkendali dalam menemu kenali masalah dan memilih upaya pengembangan untuk menghasilkan ilmu pengetahuan dan teknologi (model, desain atau produk baru) sehingga mampu meningkatkan daya saing dan memenuhi permintaan pasar yang berubah dengan cepat sekali. Dalam kaitan itu, penelitian dasar (*basic research*) dan penelitian terapan (*appliedresearch*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari penelitian pengembangan.

Menurut Muri (2018:444) gambaran penggunaan penelitian pengembangan pada umumnya adalah kegiatan R&D, dilaksanakan khususnya oleh pusat pengembangan perusahaan, universitas, atau lembaga negara. Dalam konteks perdagangan, penelitian pengembangan berorientasi kemasa yang akan datang, dan kegiatan yang berlangsung lama. Dalam ilmu pengetahuan dan teknologi menggunakan pendekatan ilmiah tanpa menetapkan hasil pengembangan terlebih dahulu merupakan upaya meningkatkan kualitas kompetensi guru maupun siswa melalui media pembelajaran. Materi pembelajaran sendiri merupakan bahan yang harus disampaikan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang ilmu alam dan pendidikan seperti metodologi penelitian dalam bidang ilmu sosial, sosiologi, dan manajemen yang menghasilkan produk tertentu adapun tujuan dan manfaat pengembangan sebagai berikut: Menurut Michael yang dikutip oleh Muri (2018:80), tujuan pengembangan alat perubahan sebagai fungsi waktu, oleh karena itu, setiap masalah pengembangan hendaklah didekati lebih baik dan terencana. Menurut Sugiyono (2016:4) tujuan pengembangan menemukan pengetahuan secara praktis dapat diaplikasikan. Dengan pendapat di atas maka disimpulkan kegunaan penelitian atau biasa disebut dengan manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaian tujuan dalam sebuah penelitian. Dari

banyaknya model penelitian dan pengembangan yang ada, secara khusus yang mengarah kepada penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dan pembelajaran adalah model yang dikembangkan oleh 'Dick and Carry' dan 'Borg and Gall', penelitian pengembangan secara umum juga dapat dikelompokkan menjadi tiga prosedur pengembangan, yaitu prosedur pengembangan produk, prosedur pengembangan desain pembelajaran, dan prosedur pengembangan multimedia. Putra, Tastra & Suwatra (2014:4-5) dalam e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan dapat dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ini memiliki lima langkah yang sistematis, yaitu: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain/perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi/eksekusi (*Implementation*) dan 5) Evaluasi/ umpan balik (*Evaluation*). Berdasarkan pendapat di atas, langkah-langkah pengembangan dapat dilakukan dengan lima tahap. Model itu dikenal dengan istilah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yaitu Analisis (*Analysis*), Desain/perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi/eksekusi (*Implementation*), dan Evaluasi /umpan balik (*Evaluation*).

**Matius 27:32-56** menceritakan kisah Pengorbanan Yesus Kristus. Topik ini penting diajarkan agar peserta didik memiliki iman yang sungguh untuk percaya kepada Yesus Kristus. Bahan Alkitab yang menjadi pendukung dalam mengajarkan materi ini adalah Matius 27:32-56 menceritakan kisah pengorbanan Yesus Kristus. Dari pemahaman tentang ayat Matius 27:32-56, penulis menyimpulkan bahwa Pengorbanan Yesus di Kayu salib mengalami penderitaan yang pertama-sampai kesepuluh. Dimana masa penderitaan tersebut Yesus merasa sedih dan gentar. Semua penderitaan Yesus dialaminya di taman Getsemani. Ia diludahi, ditinju, dipukul dan Ia dibelenggu lalu dibawa dan diserahkan kepada Pilatus. Lalu Yesus di salib dan pakaian-Nya ditanggalkan dan dikenakan jubah ungu kepada-Nya, serta dimahkotai duri.

Di bukit Golgata balok salib yang melintang diletakkan di tanah dan Yesus dibaringkan di atasnya. Kedua lengan-Nya direntangkan di atas balok salib dan paku besi yang persegi dipakukan melalui telapak tangan-Nya sampai jauh ke dalam kayu, lalu Yesus diangkat dengan bantuan tali atau tangga, balok salib yang melintang diikatkan atau dipakukan pada tiang salib dan sebuah penyanggah untuk tubuh-Nya dipasang pada salib. Pengorbanan Yesus di kayu salib adalah jalan yang disiapkan Allah bagi penghapusan dosa, serta untuk perdamaian umat manusia. Materi yang dimuat dalam video adalah: 1). Pengorbanan seorang ibu, 2). Pengorbanan seorang anak, 3). Pengorbanan Tuhan Yesus.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video dalam materi *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas 5 SD. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Alasan peneliti memilih model ADDIE (*Analysis Design Develop Implement*

*Evaluate*) yaitu karena dianggap lebih rasional dan lebih lengkap daripada model lainnya. Selain itu, model ini merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik dan dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar. Sugiyono (2016:297) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Oleh karena itu, untuk dapat menghasilkan media video yang dibutuhkan, dilakukan uji keefektifan produk. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri yang ada di Kota Sibolga Kotamadya Sibolga. Penelitian ini direncanakan pada bulan November 2019-Februari 2020. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah 58 Sekolah Dasar (SD) beserta guru yang mengajarkan Pendidikan Agama Kristen di kelas 5 Kota Sibolga. Untuk kebutuhan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* artinya menetapkan sendiri dengan kriteria tertentu. Kriteria dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Kristen yang mengajar di Kelas V. Dimana 24 orang guru Pendidikan Agama Kristen digunakan untuk penelitian dan 34 orang guru Pendidikan Agama Kristen yang lainnya digunakan untuk uji coba instrument.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Putra, Tastra & Suwatra (2014:4-5) mengemukakan bahwa langkah-langkah atau prosedur penelitian tersebut meliputi hal-hal berikut:

1). **Analisis (*Analysis*)**. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media video. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui adanya potensi dan masalah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Oleh karena itu, penyebaran angket dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi adanya fakta dan harapan terkait pengembangan media video dalam materi *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas 5 SD. Angket disebar sebelum video pembelajaran disusun;

2). **Desain/ Perancangan (*Design*)**. Desain atau perancangan produk dimaksud pada penelitian ini adalah merancang video pembelajaran dengan materi *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas 5 SD. Desain ini masih bersifat hipotetik. Dikatakan hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian atau validasi. Rancangan awal berupa video pembelajaran dengan durasi 30 menit, dilengkapi dengan teks untuk penjelasan video (diterangkan apa yang ada pada video awal);

3). **Pengembangan (*Development*)**. *Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan untuk mengembangkan/memperbaiki produk awal, dengan cara mendistribusikan/meminta kesediaan kontributor/validator memberikan masukan/melakukan validasi terhadap produk awal. Validasi redaksi video dilakukan terhadap isi, konstruksi, warna gambar, suara dan durasi video. Validasi terhadap RPP dengan materi. Validasi terhadap kesesuaian isi RPP dengan isi video. Validasi terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran pada RPP dengan isi



video. Setelah validasi kontributor/validator diperbaiki kemudian penulis mendistribusikan/meminta kesediaan 4 (empat) ahli bahasa dan ahli Pendidikan Agama Kristen dari dosen IAKN Tarutung untuk memvalidasi tata tulis pada RPP dan Video pembelajaran. Kemudian penulis mendistribusikan/meminta kesediaan 5 (lima) ahli Teologi dan ahli Pendidikan Agama Kristen dari dosen IAKN Tarutung untuk memvalidasi eksegesi pada RPP dan Video pembelajaran. Setelah hasil validasi dosen ahli bahasa, Pendidikan Agama Kristen dan Teologi diperbaiki penulis mendistribusikan/meminta kesediaan 4 (empat) guru Pendidikan Agama Kristen kelas 5 di Kota Sibolga untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Validasi produk dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa RPP, video dan LKS. Hasil penilaian tersebut diberikan dalam bentuk saran dan masukan mengenai video tersebut;

4). **Implementasi/ Eksekusi (*Implementation*)**. Pada tahap ini diimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan melalui penilaian berdasarkan pemikiran rasional pada situasi yang nyata yaitu di kelas oleh guru PAK yang akan menggunakan media video dengan RPP yang telah dibuat. Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa observasi. Lembar observasi diberikan kepada 10 orang guru yang mengajar Pendidikan Agama Kristen di kelas 5 SD yang ada di Kota Sibolga. Dalam lembar observasi tersebut ada beberapa aspek yang dinilai yaitu tampilan video, gambar, redaksi, kalimat, kesesuaian video dengan materi;

5). **Evaluasi/ Umpan balik (*Evaluation*)**. Setelah penerapan tersebut kemudian dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan memperbaiki produk menggunakan saran dan masukan dari beberapa dosen uji validasi dan guru-guru PAK 10 orang yang telah menerapkan video untuk memberi umpan balik pada penerapan bahan video berikutnya.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, dengan langkah-langkah atau prosedur penelitian tersebut meliputi hal-hal berikut:

1). **Analisis (*Analysis*)**. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran melalui video. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui adanya potensi dan masalah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata keseluruhan diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,45 berada pada kategori sangat setuju, artinya guru PAK SD kelas V secara umum sangat setuju bahwa pengembangan materi *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib* dengan menggunakan media video;

2). **Desain/ Perancangan (*Design*)**. Desain atau perancangan dalam materi *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas 5 SD dilakukan dengan menggunakan instrumen yaitu video pembelajaran. Dalam menyusun konsep video ini terdapat beberapa tahap yaitu: a). Pembuatan video. Pembuatan video diambil dari youtube. (link <https://youtu.be/9oxD-PkZU6Q>); b). Desain Video. Video didesain dengan materi pengorbanan yaitu pengorbanan 1 oleh pengorbanan orangtua, video pengantar 2

pengorbanan seorang anak, video 3 pengorbanan Yesus; c). Memasukkan pertanyaan-pertanyaan. Dalam video disisipkan oleh penulis narasi pertanyaan dan pernyataan sebagai interaksi bahan dengan siswa dan menjadi lembar kerja siswa;

3). **Pengembangan (*Development*)**. Development dalam model ADDIE berisi kegiatan untuk menilai dan mengembangkan/memperbaiki rancangan produk. Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa RPP, video pembelajaran dan LKS. Hasil penilaian tersebut diberikan dalam bentuk saran dan masukan mengenai bahan video tersebut.

Untuk tahap ini, maka penulis memperoleh validasi mengenai RPP dan media video dari empat orang dosen ahli bahasa dan PAK serta lima orang ahli teologi dan PAK di IAKN Tarutung, hasilnya adalah:

a). **Penilaian ahli Bahasa**. Untuk tahap ini, penulis memperoleh hasil validasi dengan tata tulis pada RPP dan video pembelajaran dari beberapa dosen ahli bahasa dan ahli Pendidikan Agama Kristen IAKN Tarutung, yaitu: 1). Dr. Johari Manik, M.Pd.K, pemakaian huruf besar dan huruf kecil pada teks yang disisipkan, dan pada prinsipnya videonya sangat baik; 2). Masniar Sitorus, M.Hum, diharapkan memperhatikan EYD dan pemakaian kata ku sebaiknya umum misalnya kata Tuhanku cukup memakai Tuhan; 3). Prof. Dr. Binur Panjaitan, M.Pd, video sudah cukup baik, dan 4). Dr. Elsing Sihombing, M.Pd, teks yang disisipkan pada video sebaiknya dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa;

b). **Penilaian ahli Teologi**. Untuk tahap ini, penulis memperoleh validasi mengenai Eksegese pembuatan video pembelajaran dari beberapa dosen ahli Pendidikan Agama Kristen dan Teologi IAKN Tarutung, yaitu: 1). Dr. Wilson Simanjuntak, M.Pd.K, sinkronisasi memperjelas video pengorbanan anak dan ibu untuk video pengorbanan Yesus; 2). Dr. Hasudungan Simatupang, M.Pd.K, lanjutkan karena sudah baik; 3). Drs. Ibelala Gea, M.Si, sebaiknya bahasa video disederhanakan dengan umur anak; 4). Dr. Junjungan Simorangkir, M.Th, pengantar dan inti pengorbanan pada video relatif baik; 5). Dr. Hulman Sihombing, M.Th, penguatan penjelasan pengorbanan Tuhan Yesus sangat baik namun perlu memperkaya narasi alkitabiah. Setelah hasil validasi dosen ahli bahasa, Pendidikan Agama Kristen dan Teologi diperbaiki penulis mendistribusikan/meminta kesediaan 4 (empat) guru Pendidikan Agama Kristen kelas 5 di Kota Sibolga untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Untuk tahap ini, penulis memberikan rancangan video yang telah divalidasi kepada guru PAK SD kelas 5 dengan tujuan untuk: 1). Siswa mampu menjelaskan arti pengorbanan Yesus Kristus dengan menonton video pembelajaran; 2). Siswa mampu menghayati pengorbanan Yesus Kristus dengan menonton video pembelajaran; 3). Siswa mampu menunjukkan tindakan berkorban bagi orang lain sebagai wujud mengikuti teladan Yesus Kristus setelah menyaksikan video pembelajaran; 4). Siswa mampu mengikuti teladan Yesus Kristus dalam hal berkorban setelah menyaksikan video pembelajaran. Hasilnya sebagai berikut: 1). Tialam Marpaung, S.Th Guru SDN 084040 Kota Sibolga, dengan adanya video sangat menyenangkan untuk proses pembelajaran siswa namun diharapkan durasi waktu diperpendek; 2). Tiodor Naibaho, S.Pd.K Guru SDN 4082 Kota

Sibolga, mengaharapkan perbaikan sisipan teks pada video tentang ucapan Yesus di kayu salib dilampirkan nats Alkitab; 3). Juniwanti Hutauruk, S.Pd.K Guru SDN 081234 Sibolga, interval pengerjakan LKS ditambah durasinya; 4). Uji Validasi IV oleh Resmi Juniati Panjaitan, S.Pd.KI guru SDN 084094 Sibolga, peletakkan sisipan teks sebaiknya diletakkan di atas gambar agar running teks aslinya tidak terganggu.

c). **Implementasi/Eksekusi (*Implementation*)**. Pada tahap ini diimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan melalui penilaian berdasarkan pemikiran rasional pada situasi yang nyata yaitu di kelas oleh guru PAK yang akan menggunakan video pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa observasi. Lembar observasi diberikan kepada 10 orang guru yang mengajar Pendidikan Agama Kristen di kelas 5 SD yang ada di Kota Sibolga dan sudah memakai Kurikulum 2013 atau belum memakai Kurikulum 2013. Dalam lembar observasi tersebut ada beberapa aspek yang dinilai yaitu tampilan video, kesesuaian bahan video dengan materi. Diketahui besarnya persentase penilaian untuk materi *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas 5 SD dilakukan dengan menggunakan instrumen yaitu video, berikut ini akan dibahas aspek-aspek yang dinilai tersebut: 1). Judul dengan persentase 92,5% katgoei sangat bagus; 2). Durasi dengan persentase 85% kategori sangat bagus; 3). Amanat atau moral dengan persentase 90% kategori sangat bagus; 4). Resolusi dengan persentase 80% kategori bagus; 5). Kreativitas pengembangan video dengan persentase 85% katgoei sangat bagus;

d). **Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*)**. Dari hasil penelitian sebagaimana dengan penilaian dari tim validasi dan penyebaran angket kepada 24 guru PAK kelas V SD di kota, dan penilaian video, RPP dan LKS kepada 10 guru PAK Kelas V SD di kota sibolga maka dapat diketahui beberapa hal yang dievaluasi adalah: 1). Perbaikan pemakaian huruf besar dan huruf kecil pada teks yang disisipkan; 2). Teks yang disisipkan pada video sebaiknya dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa; 3). Sinkronisasi memperjelas video pengorbanan anak dan ibu untuk video pengorbanan Yesus; 4). Penguatan penjelasan pengorbanan Tuhan Yesus sangat baik namun perlu memperkaya narasi alkitabiah.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAK se kota Sibolga setuju bahwa Pengembangan Media Audio Video Pembelajaran Berdasarkan Materi Pengorbanan Yesus Kristus (Matius 27:32-56) di Kelas V Sekolah Dasar layak dikembangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 3, no. 1 Januari 2015 oleh Muhibuddin Fadhl, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar, menyimpulkan rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar sehingga media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar

Maka berdasarkan hasil penelitian dengan jurnal tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa Pengembangan Media Audio Video Pembelajaran Berdasarkan Materi Pengorbanan Yesus Kristus (Matius 27:32-56) di Kelas V Sekolah Dasar di kota Sibolga layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dengan benar diharapkan menimbulkan perasaan senang, perhatian, dan ketekunan,

merasa tertarik pada bidang pelajaran dan kecenderungan untuk berbuat apa yang menjadi harapan dari tujuan tersebut. Disamping membangkitkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman di dalam mempelajari Pendidikan Agama Kristen (PAK). Media berbasis video adalah kombinasi audio dan visual gerak atau bisa disebut media pandang dengar. Video akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Karena video melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses pembelajaran. Dalam penelitian ini video pembelajaran meliputi: Dapat menarik minat siswa, benar dan autentik, *up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan, sesuai dengan tingkat kematangan siswa, perbendaharaan yang benar, teknis yang digunakan memenuhi persyaratan.

#### **IV. PENUTUP**

##### **A. Simpulan**

Berdasarkan rumusan langkah-langkah pengembangan, tujuan, hasil dan pembahasan peneliti pengembangan metode cerita yang dikemukakan sebelumnya, dalam menyelesaikan pengembangan video tentang *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib*. Maka dapat disimpulkan yaitu dari hasil penelitian yang dilakukan.

##### **1. Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan video tentang *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib*. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui adanya potensi dan masalah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket.

##### **2. Desain/ Perancangan (*Design*)**

Desain atau perancangan dalam materi *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas 5 SD dilakukan dengan menggunakan instrumen yaitu media video. Dimana desain ini masih bersifat hipotetik. Dikatakan hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian atau uji coba. Dan peneliti telah mendesain/merancang bahan video tentang *Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib*.

##### **3. Pengembangan/ (*Development*)**

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan untuk menilai dan mengembangkan/memperbaiki rancangan produk. Untuk tahap ini, maka penulis memperoleh validasi mengenai RPP dan media video dari empat orang dosen ahli bahasa dan PAK hasilnya pada prinsipnya menurut para ahli video pembelajarannya sudah sangat baik, perlu perbaikan tata tulis pada teks video, serta lima orang ahli teologi dan PAK di IAKN Tarutung, penulis memperoleh validasi mengenai Eksegese pembuatan video pembelajaran dengan hasil sinkronisasi memperjelas video pengorbanan anak dan ibu untuk video pengorbanan Yesus, sebaiknya bahasa video disederhanakan dengan umur anak dan penguatan penjelasan pengorbanan Tuhan Yesus sangat baik namun perlu memperkaya narasi alkitabiah Setelah hasil validasi dosen ahli bahasa, Pendidikan Agama Kristen dan Teologi diperbaiki penulis mendistribusikan/meminta kesediaan 4 (empat) guru Pendidikan Agama

Krisen kelas 5 di Kota Sibolga untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Untuk tahap ini, penulis memberikan rancangan video yang telah divalidasi kepada guru PAK SD kelas 5 hasilnya sebagai berikut: dengan adanya video sangat menyenangkan untuk proses pembelajaran siswa namun diharapkan durasi waktu diperpendek, perbaikan sisipan teks pada video tentang ucapan Yesus di kayu salib dilampirkan nats Alkitab, interval pengerjakan LKS ditambah durasinya dan peletakan sisipan teks sebaiknya diletakkan di atas gambar agar running teks aslinya tidak terganggu.

4. Implementasi/Eksekusi (*Implementation*)

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perolehan skor yang dinilai 1). 92.5% Guru setuju dengan Judul, 2). 85% Guru setuju dengan durasi dan waktu video, 3). 90% Guru setuju dengan amanat/moral dalam video, 4). 80% Guru setuju dengan Resolusi pada video, 5). 85% Guru setuju dengan kreativitas pengembangan video.

5. Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan dengan memperbaiki produk menggunakan saran dan masukan dari beberapa dosen uji validasi yang telah menonton video untuk memberi umpan balik pada penerapan video berikutnya. Dari hasil penelitian dengan penilaian dari tim validasi dan penyebaran angket kepada 24 guru PAK kelas V SD di Kota Sibolga Dapat disimpulkan bahwa 24 guru PAK Kelas V SD di Kota Sibolga sangat setuju bahwa Pengembangan video tentang Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib dapat digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dari nilai yang diperoleh yaitu sebesar 3,45.

### **B. Implikasi**

Implikasi penelitian adalah suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan suatu penelitian atau suatu kesimpulan atau hasil akhir temuan atas suatu penelitian. Hasil penelitian ini secara umum menyimpulkan bahwa guru PAK se kota Sibolga setuju bahwa Pengembangan Media Audio Video Pembelajaran Berdasarkan Materi Pengorbanan Yesus Kristus (Matius 27:32-56) di Kelas V Sekolah Dasar layak dikembangkan. Hal ini membawa implikasi bahwa: jika akan mempermudah pemahaman siswa akan materi pelajaran maka guru PAK sebaiknya menerapkan video dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

### **C. Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan, dengan ini disarankan:

1. Penggunaan video sebagai media dikatakan efektif karena guru dapat menghadirkan dunia nyata ke dalam ruangan kelas sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran untuk itu guru PAK agar menerapkan video pada pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Agar siswa memahami tujuan pembelajaran dengan baik untuk itu disarankan agar materi pelajaran dikembangkan/dirancang dengan video pembelajaran misalnya dengan menghubungkan materi pelajaran tersebut dengan dunia nyata sehingga siswa dengan mudah memahami tujuan dari materi tersebut.

3. Setelah diimplementasikan video pembelajaran tentang pengorbanan Yesus di Kayu Salib menunjukkan bahwa tujuan belajar tentang pengorbanan Yesus di Kayu salib sudah tercapai dengan baik, untuk itu disarankan agar guru-guru dapat mengembangkan materi pelajaran lain melalui video pembelajaran
4. Peneliti berikutnya melakukan pengembangan supaya memperhatikan dan menyempurnakan media video tersebut dengan judul topik, isi cerita, pesan cerita dan urutan yang tepat seperti video Pengorbanan Yesus Kristus di Kayu Salib yang sudah ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Djamarah, Syaiful dan Aswan, Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2010. *Guru dan Anak didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jauhari Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Parsada (GP) Press
- Muri.Yusuf, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Putra, Tastra & Suwatra. 2014. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Teknologi Pendidikan: Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. Volume 2, nomor 1*. Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja Indonesia.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Muda*. Bandung: Alfabeta

- Sadiman, S. Arief. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dibud Dan Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sijabat, B.S. 2009. *Mengajar Secara Profesional*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Sudjana, Nana. 1991. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Syaodih. 2011. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.