

Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Cerita Pendek di Kelas XI SMA Negeri 14 Medan

Desra Nita Tampubolon

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Alamat: Kampus Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Abstract. *This research aims to develop audiovisual teaching materials based on Contextual Teaching and Learning (CTL) on Short Story Materials at SMA Negeri 14 Medan. The population of this study is class XI at SMA Negeri 14 Medan with a sample of 34 students. This research is a Research and Development (RnD) using the Borg and Gall model with stages 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation, 5) Design revision, 6) Product trial, 7) Product revision, 8) Usage trial. After being carried out step by step, the validity test of the media of material experts is as many as 81% and media experts as many as 97% with the percentage results strongly agreeing to be used in the field (very feasible). Meanwhile, the assessment from students was 86.64% and Indonesian teachers were 96 with the category of suitable for use in the field. This research produces teaching materials in the form of audiovisual (audio and video) based on Contextual Teaching and Learning on short story materials.*

Keywords: *Audiovisual, Contextual, RnD, Validity*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar audiovisual berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Cerita Pendek di SMA Negeri 14 Medan. Populasi dari penelitian ini adalah kelas XI di SMA Negeri 14 Medan dengan sampel 34 orang siswa. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (RnD) menggunakan model Borg and Gall dengan tahap 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian. Setelah dilakukan tahap demi tahap maka uji validitas dari media ahli materi adalah sebanyak 81% dan ahli media sebanyak 97% dengan hasil persentase sangat setuju digunakan di lapangan (sangat layak). Sedangkan penilaian dari peserta didik sebanyak 86,64 % dan guru bahasa Indonesia 96 dengan kategori layak digunakan di lapangan. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbentuk audiovisual (audio dan video) berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi cerita pendek.

Kata kunci: Audiovisual, Contextual, RnD, Validitas

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah alat dan fasilitas penting untuk mencapai tujuan bangsa, yaitu mencerdaskan kehidupan masyarakat. Melalui pendidikan kualitas dan kuantitas dari setiap insan terbentuk seiring dengan berjalannya proses waktu pendidikan itu. Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran. Tuntutan ini sejalan dengan perkembangan psikologi peserta didik, perubahan dinamika sosial, serta evolusi sistem pendidikan di setiap negara yang terus mengalami perubahan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2, pendidikan nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang bertumpu pada nilai-nilai agama, budaya nasional Indonesia, serta responsif terhadap tuntutan zaman. Oleh sebab itu, perencanaan dan pengembangan pembelajaran harus diselaraskan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Perkembangan teknologi di Indonesia dari segi pendidikan dapat kita lihat dari kemudahan proses belajar mengajar antara tenaga pendidik dengan peserta didik, semakin canggih keberadaan teknologi maka peserta didik dapat belajar dengan mudah dimana saja. Dalam proses pembelajaran, seyogyanya guru memiliki kemampuan dalam menyesuaikan materi pembelajaran dengan media atau bahan ajar untuk memperoleh keberhasilan pembelajaran. Sebab pendidikan dapat ditempuh melalui secara formal maupun non formal, dalam pendidikan formal terdapat bahan ajar. Bahan ajar merupakan salah satu sarana dalam menyampaikan materi ajar. Dalam proses belajar mengajar di ruangan kelas, bagi guru bahan ajar merupakan salah satu bagian terpenting karena melalui bahan ajar guru akan terbantu dalam menyampaikan materi ajar dan siswa akan lebih mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat disusun dalam berbagai jenis sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan materi ajar yang disajikan oleh guru di ruangan kelas untuk menunjang proses pembelajaran.

Agar sampai pada capaian pembelajaran fase F seperti Menyimak, Membaca dan Memirsa, Berbicara dan Mempresentasikan, serta Menulis selain menggunakan bahan ajar diperlukan juga pendekatan pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang cocok di padupadankan dengan media audiovisual adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Sejatinya pendekatan kontekstual merupakan sebuah pendekatan dengan pembelajaran yang menghubungkan antara konten dan konteks. Pembelajaran kontekstual (CTL) adalah pendekatan pembelajaran holistik yang bertujuan membantu siswa memahami makna materi pelajaran dengan cara menghubungkannya pada konteks kehidupan sehari-hari mereka, baik dari aspek pribadi, sosial, maupun budaya, melalui metode yang menarik dan relevan.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Penulis menemukan gap saat mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Pendek pada waktu Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, saat peserta didik di uji pemahamannya akan materi cerita pendek secara lisan dan melalui aplikasi quiziz, terdapat beberapa peserta didik dengan rentang 5-15 di kelas XI yang masih belum memahami materi tersebut. Disamping itu, pada saat wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, kenyataan dilapangan masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran materi cerita pendek pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut antara lain pertama, siswa kurang memahami dan kurang serius dalam pembelajaran materi cerita pendek terutama bagian menulis teks. Kedua, adanya kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan cerita pendek, seperti

mengkonstruksi cerita pendek. Ketiga, bahan ajar pembelajaran pada materi cerita pendek mata pelajaran bahasa Indonesia masih terbatas, karena yang tersedia hanyalah buku teks.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik di sekolah, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru dalam mengajarkan materi cerita pendek masih sangat terbatas, baik dari segi pemilihan jenis cerita yang didemonstariskan maupun dari segi referensi yang digunakan oleh guru. Selain itu berdasarkan observasi dilapangan yang dilakukan penulis selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II, dalam hal penggunaan bahan ajar ataupun media ajar, guru masih menggunakan media ajar tergolong sederhana, hal ini ditunjukkan dalam penggunaannya seperti buku pembelajaran, papan tulis, spidol. Materi yang digunakan dalam pembelajaran teks cerpen juga hanya menggunakan materi yang hanya ada di dalam buku saja, ketika mendemonstrasikan cerita pendek peserta didik cenderung mencari contoh materi cerita pendek selain dari buku pembelajaran sebagai referensi pendukung. Dalam artian tidak ada tambahan materi cerita pendek baik dari bahan ajar maupun sumber lain yang bersifat dari guru itu sendiri. Sehubungan dengan itu juga, sangat jarang guru menyesuaikan dengan pendekatan pembelajaran.

Selain itu, keterampilan menulis cerita pendek yang diajarkan di sekolah masih menggunakan model konvensional, yang dalam penggunaannya memicu siswa kurang aktif dan seringkali model ini menimbulkan kebosanan bagi siswa. Salah satu cara agar berjalannya proses pembelajaran adalah menggunakan pendekatan pembelajaran, harapannya dengan penggunaan pendekatan pembelajaran ini menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik untuk menekuni, menelaah, serta merefleksikan materi. Agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan semangat tinggi belajar peserta didik, maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam bentuk pengembangan bahan ajar yang menarik untuk mendorong siswa meningkatkan pengetahuan mereka. Bahan ajar tersebut sebaiknya mudah diakses kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik dan guru, serta penggunaannya perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang relevan dan sesuai.

Berdasarkan analisis diatas, untuk melihat indikator kebutuhan siswa maka Penulis juga melakukan pemetaan kebutuhan siswa yang akan menjawab pertanyaan penelitian yakni dari segi diferensiasi konten, proses dan produk. Indikator yang sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik terletak pada 2 diferensiasi yakni diferensiasi proses, yang mencakup kesiapan belajar, minat dan motivasi belajar, pemahaman akan materi, pendekatan serta model pembelajaran dan diferensiasi produk, cakupannya yaitu terbatasnya media dan bahan ajar yang digunakan. Sehingga dengan adanya pengembangan bahan ajar

ini, dapat menjawab kebutuhan peserta didik dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

Berdasarkan urgensi dan kenyataan dilapangan sangat diperlukan pemantik dalam pembelajaran materi cerita pendek, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar yang inovatif, sehingga meminimalisir kesulitan-kesulitan yang dialami oleh peserta didik dan tentunya dalam penelitian ini akan menumbuhkan rasa kreatif dan nalar kritis dalam memahami materi pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Cerita Pendek di Kelas XI SMA Negeri 14 Medan” penulis berharap dengan dikembangkannya bahan ajar Audiovisual berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini dapat membantu siswa agar lebih semangat, aktif belajar, dan memiliki ketertarikan dalam memahami pelajaran materi cerita pendek sehingga tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Cerita Pendek di Kelas XI SMA Negeri 14 Medan

Pada penelitian ini, proses pengembangan bahan ajar untuk menghasilkan produk menggunakan tahap penelitian Borg and Gall, yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian.

1) Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, Penulis melakukan observasi secara langsung di SMA Negeri 14 Medan pada masa (Pengenalalan Lapangan Persekolahan II (PLP-II) dan pada hari senin 19 Agustus 2024, dengan hasil analisis bahwa sekolah memiliki fasilitas teknologi yakni proyektor, peserta didik dan guru cukup susah dalam penyesuaian kurikulum yang berlaku pada pembelajaran sehingga hal tersebut memerlukan waktu, guru membutuhkan bahan ajar yang lebih inovatif dan efektif serta pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) belum pernah digunakan dalam pembelajaran di sekolah SMA Negeri 14 Medan terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2) Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan pada hari selasa, 20 Agustus 2024. Peneliti menyebarkan angket untuk diisi oleh siswa dan guru yang berisi tentang

analisis kebutuhan bahan ajar sebanyak 10 Pertanyaan, dengan 27 siswa dan 1 guru mata pelajaran bahasa Indonesia lewat google form. Hasil penelusuran dari angket tersebut berdasarkan tabel 4.1 data analisis kebutuhan yang disebarakan kepada guru dan peserta didik diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a) Guru maupun peserta didik (71,4%) menyatakan sudah mengenal bahan ajar audiovisual dan 28,6% peserta didik menyatakan belum mengenal bahan ajar audiovisual.
- b) Guru maupun peserta didik (96,4%) menyatakan materi cerita pendek memerlukan bahan ajar dan 3,6% peserta didik menyatakan materi cerita pendek tidak memerlukan bahan ajar.
- c) Guru maupun peserta didik (96,4%) menyatakan saat pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku pelajaran saja dan 3,6% peserta didik menyatakan saat pembelajaran berlangsung tidak hanya menggunakan buku pelajaran saja.
- d) Guru maupun peserta didik (53,6%) menyatakan bahan ajar yang digunakan tersebut telah cukup lengkap menjelaskan materi cerita pendek dan (46,4%) peserta didik menyatakan bahan ajar yang digunakan tersebut kurang lengkap menjelaskan materi cerita pendek
- e) Guru maupun peserta didik (89,3%) menyatakan membutuhkan bahan ajar untuk membantu meningkatkan berpikir kritis dan (10,7%) peserta didik menyatakan tidak membutuhkan bahan ajar untuk membantu meningkatkan berpikir kritis.
- f) Guru maupun peserta didik (100%) menyatakan membutuhkan bahan ajar untuk membantu meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik.
- g) Guru maupun peserta didik (57,1 %) menyatakan buku ajar yang digunakan telah cukup lengkap menjelaskan materi cerita pendek dan (42,9%) peserta didik menyatakan buku ajar yang digunakan kurang lengkap menjelaskan materi cerita pendek
- h) Guru maupun peserta didik (75%) menyatakan membutuhkan bahan ajar yang membantu mengurangi rasa bosan saat kegiatan belajar dan (25%) peserta didik menyatakan tidak membutuhkan bahan ajar yang membantu mengurangi rasa bosan saat kegiatan belajar

- i) Guru maupun peserta didik (100%) menyatakan membutuhkan bahan ajar lainnya untuk membantu meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan kompetensi pada materi cerita pendek
- j) Guru maupun peserta didik (100%) menyatakan setuju jika ada bahan ajar lain berbentuk audiovisual untuk membantu meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan kompetensi pada materi cerita pendek.

Berdasarkan hasil penelusuran dan hasil persentase menunjukkan bahwa peserta didik dan guru membutuhkan bahan ajar audiovisual.

3) Desain Produk

Pada proses pengembangan bahan ajar, selanjutnya Penulis melakukan desain produk berupa desain materi dan bahan ajar. Peneliti menyusun materi mengenai cerita pendek yang terdiri dari subbab Definisi Cerita Pendek, Ciri-ciri Cerita Pendek, Jenis-jenis Cerita Pendek, Unsur-unsur Cerita Pendek, Struktur Cerita Pendek, Menulis Cerita Pendek Berbasis Kontekstual, Contoh Cerita Pendek, dan Test Kemampuan. Selanjutnya Peneliti, merancang dan membuat produk audiovisual berbasis kontekstual dengan menggabungkan audio dan video menggunakan aplikasi canva. Penggabungan audio berupa musik dan suara dubbing dengan video berupa cuplikan film *Memorabilia* dan *The Pursuit of Happyness*.

4) Validasi Desain

Tahap validasi desain dilakukan oleh validator ahli materi dan desain. Pada kesempatan ini, validasi materi dilakukan oleh validator Ibu Salmah Naelofaria, S. Pd., M. Pd. dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, sebanyak 4 kali pertemuan yakni mencakup diskusi, revisi dan validasi. Sedangkan validasi desain media, dilakukan oleh validator Bapak Syukri Hidayat, M. Kom. dosen Program Studi Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan sekaligus Dosen pengampu mata kuliah pemrograman pembelajaran digital, dengan pertemuan sebanyak 2 kali yakni mencakup diskusi dan validasi.

5) Revisi Desain

Berdasarkan saran dari validator, Peneliti melakukan penyesuaian dan penyempurnaan desain yakni pada audio, waktu tampilan video, animasi, dan AI video.

6) Uji Coba Produk

Pada tahap ini, Peneliti melakukan uji coba produk di kelas XI-1 SMA Negeri 14 Medan pada hari selasa, 19 November 2024 bersama peserta didik dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Sebelum menampilkan produk, Peneliti terlebih dahulu melakukan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang berisi tentang Konstruktivisme (*Constructivism*) memberikan landasan berpikir, Pemodelan (*Modelling*) Guru/Peneliti berperan sebagai model bagi peserta didik, Masyarakat Belajar (*Learning Community*) peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar, Menemukan (*Inquiry*) melakukan identifikasi, analisis, observasi, Bertanya (*Questioning*), Refleksi (*Reflection*).

7) Revisi produk

Setelah melaksanakan tahap revisi produk, Peneliti melakukan penyesuaian terhadap produk yang ditampilkan yakni memperkecil dan memperbesar tulisan di beberapa slide, memperkecil animasi dan icon tambahan, memperhalus audio dan warna desain, menempatkan dan menyesuaikan tulisan sesuai tata letak.

8) Uji Coba Pemakaian

Pada hari Jum'at 22 November, uji coba pemakaian bahan ajar audio visual dilakukan di kelas XI SMA Negeri 14 Medan secara langsung disaksikan dan dipraktikkan oleh Guru Bahasa Indonesia dan peserta didik yang mendapatkan respon positif.

b. Bentuk Bahan Ajar Audiovisual Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Cerita Pendek di Kelas XI SMA Negeri 14 Medan

Produk akhir dari bahan ajar audiovisual berbasis kontekstual ini adalah gabungan dari audio dan video dengan menggunakan aplikasi canva. Desain bahan ajar berwarna dan bergradasi ungu, dengan waktu tampilan 7 menit. Pada slide pertama terdiri dari pembuka (*opening*), slide kedua identitas peneliti, slide ketiga cara penggunaan bahan ajar, slide keempat dan kelima pemaparan sub-bab materi cerita pendek, slide keenam definisi cerita pendek, slide ketujuh, slide kedelapan dan slide kesembilan tentang ciri-ciri cerita pendek, slide kesepuluh jenis-jenis cerita pendek, slide kesebelas, kedua belas, dan tiga belas tentang unsur-unsur cerita pendek, slide keempat belas dan lima belas tentang struktur cerita pendek, slide keenam belas, ketujuh belas dan kedelapan belas tentang menulis cerita pendek berbasis kontekstual (CTL), slide kesembilan belas tentang contoh potongan cerita pendek, slide kedua puluh tentang test kemampuan dan slide kedua puluh satu penutup (*closing*).

c. Kelayakan Bahan Ajar Audiovisual Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Cerita Pendek di Kelas XI SMA Negeri 14 Medan

1) Kelayakan Validasi Materi

Kelayakan pada validasi materi diukur dari nilai rata-rata $X = \frac{\sum X}{n}$ dengan 20 indikator pernyataan, bobot skor paling tinggi 5 dan paling rendah 1, total skor 81%, rentang skor $80 \leq x < 100$, kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik/Sangat Layak”

2) Kelayakan Validasi Desain

Kelayakan pada validasi materi diukur dari nilai rata-rata $X = \frac{\sum X}{n}$ dengan 20 indikator pernyataan, bobot skor paling tinggi 5 dan paling rendah 1, total skor 97%, rentang skor $80 \leq x < 100$, kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik/Sangat Layak”

3) Kelayakan Uji Coba Produk

Kelayakan pada uji coba produk oleh peserta didik dengan nilai skor 2.946, jumlah responden 34, dengan 20 indikator pernyataan, bobot skor paling tinggi 5 dan paling rendah 1, persentase kelayakan dengan persamaan 86,6% , dengan rentang skor $80 \leq x < 100$, kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik/Sangat Layak” sedangkan kelayakan uji coba produk oleh guru dengan 20 indikator pernyataan, bobot skor paling tinggi 5 dan paling rendah , adalah 96 % kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik/Sangat Layak”.

4) Kelayakan Uji Coba Kemampuan

Kelayakan pada uji coba kemampuan menulis cerita pendek oleh peserta didik dengan 30 responden, 1 indikator pertanyaan, 7 indikator penilaian, bobot skor paling tinggi 4 dan paling rendah 1, total skor 2.470, dengan skor ideal 2.880 (jumlah responden x skor maksimal) persentase kelayakan dengan persamaan 85,7 %, rentang skor 85-100 kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik/Sangat Layak”.

3. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di Bab IV, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi cerita pendek dilakukan dengan menggunakan model *Research and Development* (RnD) model Borg and Gall, melalui tahap-tahap analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian..

- b. Produk akhir dari bahan ajar audiovisual berbasis kontekstual ini adalah gabungan dari audio dan video dengan menggunakan aplikasi canva. Desain bahan ajar berwarna dan bergradasi ungu, dengan waktu tampilan 7 menit, dan 21 slide.
- c. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 81% dan ahli media sebesar 97% terhadap materi ajar yang dikembangkan menunjukkan kategori "Layak digunakan di lapangan tanpa revisi. Sedangkan uji coba produk hasil penilaian dari peserta didik 86,6% , guru 96% dan uji kemampuan 85,7 %, dengan kategori sangat layak/bagus.

Saran

Dengan hasil temuan yang telah disajikan, peneliti mengajukan beberapa saran yakni:

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar untuk mempelajari materi teks cerita pendek dan menggunakan bahan ajar audiovisual sebagai sumber belajar yang efektif.
- b. Bagi guru, melihat situasi pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional, disarankan untuk membuat variasi dalam proses belajar dengan menggunakan video dan audio pembelajaran (audiovisual) sebagai sumber belajar. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar mandiri dengan bahan ajar tersebut.
- c. Bagi pengembang, penggunaan audiovisual dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya untuk menghasilkan bahan ajar yang bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., & Ahmadi, L. K. (2010). *Proses pembelajaran kreatif dan inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anderson, R. H. (1994). *Pemilihan dan pengembangan media video pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan media audiovisual menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran menulis paragraf narasi pada siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 123–135.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Azhar, A. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Bahri Arifin, M., Wardani, Y. A., Mulawarman, U., & Kalimantan Timur, S. (2020). Pengembangan media audiovisual menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran menulis paragraf narasi pada siswa kelas VII SMP. *Diglosia*, 3, 373–384. Retrieved from <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/146>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. New York: Longman Inc.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2010). *Juknis pengembangan bahan ajar SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA.
- Emzir, R., & Wicaksono, A. (2018). *Tentang sastra: Orkestrasi teori dan pembelajarannya*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haslinda, Dr. (2019). *Kajian apresiasi prosa fiksi berbasis kearifan lokal Makassar*. Makassar: LPP Unismuh Makassar.
- Ika, L. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Isjoni. (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Johnson, B. E. (2002). *Contextual teaching and learning*. California: Corwin Press Inc.
- Karmini, N. (2011). *Teori pengkajian prosa fiksi dan drama*. Denpasar, Bali: Saraswati Institut Press Pustaka Larasan.
- Kosasih, E., & Kurniawan, E. (2019). *Jenis-jenis teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Mahliatussikah, H. (2015). *Pembelajaran puisi*. Malang: Penerbit IKIP Malang.
- Mansyur, U. (2016). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan proses. *Jurnal Retorika*, 2(9), 90–163.
- Muhardi, & Hasanuddin, W. S. (1992). *Prosedur analisis fiksi*. Padang: Ikip.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan model pembelajaran*. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- National Education Association. (1969). *Audiovisual instruction department: New media and college teaching*. Washington, D.C.: NEA.
- Nurdiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nurhadi. (2002). *Pendekatan kontekstual (Contextual teaching and learning)*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Oemar, H. (2002). *Media pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Pannen, P., & Tim. (2001). *Konstruktivisme dalam pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Raharjo, H. P., & Wiyanto, E. (2017). *Mengenal struktur pembangun karya sastra*. Sukoharjo: CV Sindunata.
- Rampan, K. L. (1995). *Dasar-dasar penulisan cerita pendek*. Flores: Nusa Indah.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman pengembangan modul multimedia interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiawan, D. (2007). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2017). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sungkono, et al. (2003). *Pengembangan bahan ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A source book*. Indiana: ERIC.
- Thoifah, A. (2015). *Statistika pendidikan dan metodologi penelitian kuantitatif*. Malang: Anggota IKAPI.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umar, U. (2013). *Metodologi penelitian: Aplikasi dalam pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.