

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MATERI ARITMETIKA
SOSIAL**

SKRIPSI

Oleh:
Firda Mashlichatul Chasanah
NIM. 17190033



JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MATERI ARITMETIKA
SOSIAL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
Firda Mashlichatul Chasanah
NIM. 17190033



**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MATERI ARITMETIKA
SOSIAL
SKRIPSI

Oleh:

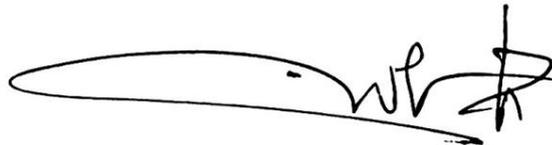
Firda Mashlichatul Chasanah
NIM. 17190033

Telah Disetujui untuk Diujikan Oleh
Dosen Pembimbing



Dimas Femy Sasongko, M.Pd
NIDT. 19900410 20180201 1 136

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika



Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M.Pd
NIP. 19710420 200003 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MATERI ARITMETIKA
SOSIAL**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Firda Mashlichatul Chasanah (NIM. 17190033)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Juni 2021 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Ketua Sidang
Dr. Abdussakir, M.Pd.
NIP. 19751006 200312 1 001

Tanda Tangan

: 

Sekretaris Sidang
Dimas Femy Sasongko, M.Pd.
NIDT. 19900410 20180201 1 136

: 

Pembimbing
Dimas Femy Sasongko, M.Pd.
NIDT. 19900410 20180201 1 136

: 

Penguji Utama
Dr. H. Imam Sujarwo, M.Pd.
NIP. 19630502 198703 1 005

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rasa syukur yang mendalam atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh Allah Swt. skripsi ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua yakni almarhum bapak Purwadi dan ibu Ernawati, juga kepada adik M. As'ad Syu'ibul Hawari dan segenap keluarga tercinta.

MOTO

.... لَا تَحْزَنُ إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا

“.... Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”

(Q.S. at-Taubah: 40)

Dimas Femy Sasongko, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Firda Mashlichatul Chasanah

Malang, 16 Juni 2021

Lamp. : 3 (tiga) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim di Malang

di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Firda Mashlichatul Chasanah

NIM : 17190033

Jurusan : Tadris Matematika

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Materi Aritmetika Sosial

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dimas Femy Sasongko, M.Pd

NIP. 19900410201802011136

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 21 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Firda Mashlichatul C

NIM. 17190033

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, dengan menyebut nama Allah Swt. Tuhan semesta alam, Yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang, atas izin Allah Swt. peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengembangan Video Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Materi Aritmetika Sosial”* ini dengan baik.

Suatu kebahagiaan bagi peneliti karena dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian, pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H.M. Zainuddin, M.A. selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Wahyu Henky Irawan, M.Pd. dan Dr. Imam Rofiki, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Jurusan Tadris Matematika.
4. Dimas Femy Sasongko, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Samsudiyah, S.Pd.dan Sri Rahayuningsih, S.Pd. selaku kepala sekolah dan guru matematika di SMP Islam Baburrohmah, serta segenap guru yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Islam Baburrohmah.
6. Almarhum bapak Purwadi, ibu Ernawati, adik M. As'ad Syu'ibul Hawari, kakek Neman, nenek Muk'inah, dan segenap keluarga besar tercinta.
7. Mahasiswa Jurusan Tadris Matematika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017.
8. Semua pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga berbagai bantuan dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang diridhai oleh Allah Swt. dan dapat menjadi amal jariyah. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca maupun pengembang selanjutnya.

Malang, 17 Juni 2021

Peneliti,

Firda Mashlichatul C.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = u

إِي = i

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
مستخلص البحث	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk	7
H. Orisinalitas Penelitian	8
I. Definisi Operasional	11
J. Sistematika Penulisan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
4. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	17
5. Integrasi Pengembangan dalam Al-Quran	18
B. Video pembelajaran	19
1. Pengertian Video Pembelajaran	19
2. Karakteristik Media Video pembelajaran	20
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran	22
4. Tujuan dan Fungsi Media Video Pembelajaran	23
C. Minat Belajar	24
D. Aritmetika Sosial	24
E. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Model Pengembangan	30
C. Prosedur Pengembangan	30
D. Uji Produk	32
1. Desain Uji Produk	32
2. Subjek Uji Produk	33
3. Jenis Data	34
4. Instrumen Pengumpulan Data	34
5. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Pengembangan	38
1. Penyajian Kevalidan Data Video Pembelajaran Matematika ...	46
2. Kepraktisan Video Pembelajaran Matematika	52
3. Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika	53
4. Paparan Data Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa ...	54
B. Pembahasan	55
1. Pembahasan Kevalidan Video Pembelajaran Matematika	56
2. Pembahasan Kepraktisan Video Pembelajaran Matematika	58
3. Pembahasan Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika ..	59
4. Pembahasan Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa	60
BAB V PENUTUP	63
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	63
B. Kesimpulan	65
C. Saran	66

DAFTAR RUJUKAN 67

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validator	35
Tabel 3.2 Pernyataan Umum Validator	36
Tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Video Pembelajaran	37
Tabel 3.4 Kriteria Minat Belajar Matematika Siswa	37
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa	48
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Bahasa	49
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	49
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media	51
Tabel 4.7 Analisis Data Kevalidan Video Pembelajaran	52
Tabel 4.8 Analisis Data Kepraktisan Video Pembelajaran	52
Tabel 4.9 Analisis Data Kemenarikan Video Pembelajaran	53
Tabel 4.10 Analisis Data Minat Belajar Matematika Siswa	54

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Skema Kerangka Konseptual	28
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 4.1 <i>Cover</i> Video Pembelajaran Matematika	42
Gambar 4.2 Video <i>Close Up</i> Narator	42
Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran Aritmetika Sosial	43
Gambar 4.4 Contoh Soal Aritmetika Sosial	43
Gambar 4.5 Penjelasan Materi Aritmetika Sosial	44

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran
- Lampiran 2. Data Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 5. Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7. Instrumen Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran 9. Instrumen Validasi Ahli Media
- Lampiran 10. Instrumen Validasi Angket Kemenarikan Media
- Lampiran 11. Instrumen Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran
- Lampiran 12. Instrumen Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran
- Lampiran 13. Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Video Pembelajaran
- Lampiran 14. Hasil Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran
- Lampiran 15. Hasil Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran
- Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 17. Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Chasanah, Firda Mashlichatul. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Materi Aritmetika Sosial*. Skripsi, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dimas Femy Sasongko, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video Pembelajaran, Minat Belajar Matematika

Pengembangan video pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Pengembangan video pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan dari video pembelajaran, serta untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar matematika siswa setelah menggunakan video pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Pengembangan video pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan dari video pembelajaran, serta untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar matematika siswa setelah menggunakan video pembelajaran.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* yang menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk diuji valid oleh ahli materi, bahasa, pembelajaran, dan media. Sasaran uji produk adalah siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah yang berjumlah 15 siswa. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk video. Hasil uji oleh para ahli menyatakan bahwa video pembelajaran memenuhi kriteria sangat valid oleh ahli materi yakni 94,6%, ahli bahasa 82,5%, ahli pembelajaran 92,5% dan kriteria valid oleh ahli media yakni 75%. Kepraktisan video pembelajaran diperoleh dari pernyataan umum validator. Video pembelajaran disajikan dalam bentuk audio-visual dengan tampilan yang menarik, sehingga memperoleh respon siswa terhadap kemenarikan media yakni pada kriteria menarik dan sangat menarik. Dari hasil penelitian diketahui bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 40,9% dengan minat belajar sebelum menggunakan video pembelajaran adalah 48,95% kriteria rendah dan minat belajar setelah menggunakan video pembelajaran menjadi 89,85% kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto.

ABSTRACT

Chasanah, Firda Mashlichatul. 2021. *Development of Learning Video to Increase Interest in Learning Mathematics for Junior High School Students on Social Arithmetic Materials*. Undergraduate Thesis, Department of Mathematics Education, Islamic Education Teacher Training Faculty, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dimas Femy Sasongko, M.Pd.

Keywords: Media Development, Learning Video, Interest in Learning Mathematics.

The development of learning videos was intended to increase student interest in learning mathematics in seventh grade at Baburrohmah Islamic Junior High School, Mojosari District, Mojokerto Regency. The aims of this learning video development are describing validity criteria, practical criteria, and interest criteria to increase students interest in learning mathematics.

This research is categorized as Research and Development using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The product is validated by a subject-matter expert, a linguist, a learning expert, and a media expert. The test subjects of the product are 15 students in 7th grade at Baburrohmah Islamic Junior High School.

This development research produces learning media products in video form. The test results by the experts stated that the learning video is categorized as very valid in the subject-matter expert, the linguist, and the learning expert validation (score 94,6%, 82,5%, and 92,5% respectively) and categorized valid in in the media expert validation (score 75%). The practical aspect of the product is obtained from all of the validators' summary statements. The video is presented in the form of audio-visual with attractive display, gaining interesting and very interesting responses from the students. The research results suggest that students' interest in learning mathematics has increased by 40.9%, from 89.89% high criteria compared to 48.95% low criteria before using the products. Thus, it can be concluded that using learning videos can increase the interest in learning mathematics for seventh grade students at Baburrohmah Islamic Junior High School, Mojosari District, Mojokerto Regency.

مستخلص البحث

حسنة, فرد مصالحة. 2021 تطوير مقاطع فيديو تعليمية لزيادة اهتمام الطلاب بالمرحلة الإعدادية بتعلم الرياضيات في مواد الحساب الاجتماعي. البحث الجامعي، قسم تعليم الرياضيات، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: ديماس فيمي ساسونكو الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائط ، مقاطع الفيديو التعليمية ، الاهتمام بالتعلم الرياضيات.

تطوير فيديو تعليمية لزيادة الاهتمام بتعلم الرياضيات لطلاب الصف السابع في مدرسة بابروحه الثانوية الإسلامية ، منطقة موجوساري ، موجوكيرتو ريجنسي. يهدف تطوير هذا الفيديو التعليمي إلى تحديد مدى صحة التطبيق العملي، وجاذبية من الفيديو، التعلم، وكذلك لوصف زيادة اهتمام الطلاب بتعلم الرياضيات بعد استخدام الفيديو التعليمية.

هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير (Research and Development) التي تطبق نموذج التطوير ADDIE (تحليل ، تصميم ، تطوير ، تنفيذ ، تقييم) (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) يتم اختبار المنتجات صالحة من قبل خبراء المواد اللغة وسائل الإعلام والتعلم. الهدف من اختبار المنتج هو طلاب الصف السابع في مدرسة بابروحه الثانوية الإسلامية ، وعدددهم 15 طالبًا.

ينتج هذا البحث التنموي منتجات وسائط تعليمية في شكل فيديو. أشارت نتائج الاختبار من قبل الخبراء إلى أن الفيديو التعليمي استوفى المعايير الصالحة للغاية من قبل خبراء المواد ، وهي 94.6% واللغويون 82.5% وخبراء التعلم 92.5% والمعايير الصالحة من قبل خبراء الإعلام أي 75%. يتم الحصول على التطبيق العملي لفيديو التعلم من البيان العام للمدقق. يتم تقديم الفيديو التعليمية بشكل صوتي ومرئي بمظهر جذاب وذلك للحصول على ردود الطلاب على جاذبية وسائل الإعلام وهي على معايير جاذبة ومثيرة للاهتمام للغاية. من نتائج الدراسة ، من المعروف أن اهتمام الطلاب بتعلم الرياضيات قد زاد بنسبة 40.9% مع الاهتمام بالتعلم قبل استخدام مقاطع الفيديو التعليمية بنسبة 48.95% معايير منخفضة والاهتمام بالتعلم بعد استخدام مقاطع الفيديو التعليمية أصبح معيارًا مرتفعًا بنسبة 89.85%. ولذلك، يمكن أن نستنتج أنه باستخدام مقاطع الفيديو التعليمية يمكن أن يزيد الاهتمام بتعلم الرياضيات لطلاب الصف السابع في مدرسة بابروحه الثانوية الإسلامية ، منطقة موجوساري ، موجوكيرتو ريجنسي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman akan semakin berkembang dari tahun ke tahun, dunia pendidikan juga demikian. Pendidikan mempunyai nilai penting dalam setiap kehidupan seseorang, karena dapat menjadikan seseorang berilmu, bermoral, dan berkarakter. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan berbagai inovasi dari segala aspek dalam kegiatan belajar dan mengajar. Seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Guru menjadi faktor paling penting dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran yang baik dapat meningkatkan pemahaman siswa. Strategi pendidikan dapat berupa model, metode, dan media pembelajaran (Permana dkk., 2016).

Matematika berperan penting dalam dunia pendidikan. Menurut Fitria (2013) “Matematika adalah salah satu pelajaran yang selalu hadir disetiap jenjang pendidikan, mulai tingkat dasar bahkan di perguruan tinggi”. Selain itu, matematika seringkali diterapkan dalam kegiatan sehari-hari salah satunya adalah dalam kegiatan jual beli, yakni pada harga pembelian atau penjualan, untung atau rugi, dan diskon.

Dengan belajar matematika, menjadikan anak dapat berhitung dan bernalar, tetapi banyak siswa yang tidak berminat dalam belajar matematika. Salah satu penyebabnya adalah siswa memandang bahwa matematika termasuk

dalam hal yang sulit dipelajari. Dengan demikian, berakibat pada hasil belajar matematika siswa yang rendah.

Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Jika perangkat pembelajaran tidak sejalan dengan minat siswa, maka siswa menjadi malas dalam belajar, karena kurangnya minat atau keingin tahuan siswa (Dores dkk., 2019). Minat dapat memengaruhi sikap siswa, jika siswa berminat dalam belajar, maka ia akan berusaha dengan maksimal dari pada siswa yang kurang minat dalam belajar.

Dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa, diperlukan adanya pembaharuan dalam perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran. Video pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan pada zaman ini. Video pembelajaran disajikan dalam bentuk media audio-visual yang dapat dipahami siswa dengan mudah. Video pembelajaran memuat materi pembelajaran yang singkat, padat, dan jelas. Dengan demikian video dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Video pembelajaran juga dapat mempermudah siswa dalam belajar, karena siswa dapat belajar mandiri dalam waktu kapan saja dan dimana saja. Hal ini dapat mengatasi suatu permasalahan yang terjadi, misalnya pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Terjadinya pandemi COVID-19 mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan). Antara pertengahan Maret dan akhir Juli 2020 sekitar 35 juta siswa mendaftarkan dirinya pada program pembelajaran online, misalnya *Massive Open Online Courses*

(MOOC). Hal ini membuktikan bahwa video pembelajaran cukup digemari dan menarik perhatian mereka (Shah, 2020).

Dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan topik dan tujuan dalam pembelajaran. Dalam proses pengembangan dan pembuatan video pembelajaran, harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut: (1) media video pembelajaran dapat digunakan pada materi yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, menggambarkan sebuah konsep, atau mendeskripsikan sesuatu; (2) video berdurasi dengan waktu yang relatif singkat yaitu sekitar 20 sampai 40 menit; dan (3) Format video pembelajaran bersifat naratif, narator, wawancara, presenter, dan format gabungan (Riyana, 2007).

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan dan wawancara dengan guru matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Baburrohmah yang terletak di Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara, guru matematika di SMP Islam Baburrohmah menggunakan media pembelajaran berbentuk *Power Point Presentation* (PPT). Media PPT yang disajikan oleh guru matematika tersebut hanya berupa *slide* yang berisikan teks dan gambar saja, sehingga siswa mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut adalah pernyataan guru pada saat wawancara dengan peneliti. Diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti mengembangkan media berupa video pembelajaran dengan menggunakan *Software Camtasia* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Video pembelajaran digunakan dengan menggunakan bantuan alat *Liquid Crystal Display* atau yang dikenal dengan

nama LCD proyektor. Sekolah menyediakan fasilitas tersebut dan dapat digunakan guru dalam pembelajaran di sekolah, sedangkan untuk pembelajaran daring (dalam jaringan) video pembelajaran diunggah pada aplikasi *Youtube* dan disebarkan kepada siswa dalam bentuk tautan (*link*).

Video pembelajaran difokuskan pada materi aritmetika sosial, karena materi ini cukup sulit bagi siswa kelas VII. Seringkali latihan soal dalam materi aritmetika sosial berupa soal cerita, dan siswa kesulitan dalam memahami bahkan menyelesaikan soal tersebut. Adanya permasalahan tersebut, memungkinkan siswa tidak berminat belajar karena merasa sulit dalam memahami materi aritmetika sosial. Materi aritmetika sosial berhubungan dengan kegiatan sehari-hari dalam bermasyarakat, sehingga penjelasan materi aritmetika sosial lebih mudah dilakukan di luar kelas, misalnya dengan mengamati langsung kegiatan jual beli yang menghasilkan adanya untung atau rugi, dan diskon. Akan tetapi dengan keterbatasan waktu dan lingkungan sekitar sekolah yang kurang mendukung, dapat menghambat proses kegiatan belajar dan mengajar. Dengan demikian video pembelajaran dapat membantu guru meringkas materi terkait aritmetika sosial dengan lebih efektif dan efisien.

Dari pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dilakukan peneliti, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP pada materi aritmetika sosial. Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Materi Aritmetika Sosial”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP Islam Baburrohmah pada materi aritmetika sosial?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP Islam Baburrohmah pada materi aritmetika sosial?
3. Bagaimana kemenarikan hasil pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP Islam Baburrohmah pada materi aritmetika sosial?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa SMP Islam Baburrohmah setelah menggunakan video pembelajaran matematika?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan hasil pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP Islam Baburrohmah pada materi aritmetika sosial.
2. Mengetahui kepraktisan hasil pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP Islam Baburrohmah pada materi aritmetika sosial.

3. Untuk mengetahui kemenarikan hasil pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP Islam Baburrohmah pada materi aritmetika sosial.
4. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa SMP Islam Baburrohmah setelah menggunakan video pembelajaran matematika.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan video pembelajaran pada materi aritmetika sosial yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengetahuan terkait media video pembelajaran pada materi aritmetika sosial.

2. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menambah pengetahuan guru terkait media pembelajaran berupa video pembelajaran yang bertujuan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran, menjadikan guru termotivasi untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kemajuan zaman dan kebutuhan siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran matematika, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar matematika siswa.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa yang difokuskan pada materi aritmetika sosial.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Pengembangan produk dalam penelitian ini, tidak untuk menggantikan media yang sudah ada seperti buku, tetapi penggunaan media video ini adalah sebagai media tambahan atau pelengkap dalam kegiatan pembelajaran.
3. Fokus mata pelajaran adalah matematika pada materi aritmetika sosial sub-pokok pembahasan jual, beli, untung, rugi, dan diskon.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan peneliti adalah video pembelajaran matematika pada materi aritmetika sosial untuk siswa kelas VII semester II di SMP Islam Baburrohmah, sehingga spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus materi adalah aritmetika sosial sub-pokok pembahasan jual, beli, untung, rugi, dan diskon.
2. Bentuk produk dalam pengembangan ini adalah video pembelajaran yang berisi konsep pemahaman materi yang berkaitan dengan materi aritmetika sosial.

H. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian, maka didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki persamaan pada konsep penelitian seperti tema kajian, meskipun berbeda pada subjek, variabel, atau metode analisis. Peneliti melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi aritmetika sosial.

Penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan *Macromedia Flash 8* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Program Linier Kelas XI. Penelitian ini menyebutkan bahwa peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan (Muna dkk., 2017). Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan pentingnya media video pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah aplikasi yang digunakan Hidayatul Muna, dkk. adalah *Macromedia Flash 8* dan diterapkan kepada siswa SMA, sedangkan peneliti menggunakan *Camtasia Studio* dan diterapkan kepada siswa SMP.

Penelitian lain yaitu skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan *Adobe After Effect*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dapat meningkat dengan nilai ketuntasan 100% karena menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi (Saadah, 2018). Kesamaan penelitian yang dilakukan Ifa Datus Saadah dengan peneliti adalah sama dalam menggunakan

media pembelajaran sebagai efektivitas kegiatan pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah Ifa Datus Saadah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran.

Selanjutnya penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Bantuan *Powtoon*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbantuan *Powtoon* yang dapat menarik perhatian siswa dan efektif dalam pembelajaran (Astika dkk., 2019). Kesamaan dengan peneliti adalah sama-sama menghasilkan produk berupa video pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah Ridha Yoni menggunakan *Powtoon* dalam membuat video pembelajaran dan fokus materi pada sistem persamaan linier dua variabel, sedangkan peneliti menggunakan *Camtasia Studio* dan fokus materi pada aritmetika sosial.

Selain tiga penelitian diatas, penelitian dengan judul Penggunaan *Software Camtasia Studio* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. Penelitian ini menyimpulkan bahwa software *Camtasia Studio* adalah salah satu aplikasi edit video yang mudah, sehingga guru dengan minim pengetahuan komputer dapat menghasilkan video yang menarik dan menerapkannya pada kegiatan pembelajaran (Dariyadi, 2016). Kesamaan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan *Camtasia Studio* untuk membuat media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah Moch Wahib membuat media pembelajaran bahasa Arab berbasis ICT, sedangkan peneliti menggunakan *Camtasia Studio* untuk pengembangan video pembelajaran matematika.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Hidayatul Muna, Nizaruddin, dan Yanuar Hery Murtianto. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan <i>Macromedia Flash 8</i> dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI. Jurnal. 2017	Pengembangan video pembelajaran Matematika	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> • Diterapkan pada siswa SMA • Fokus materi Program Linier Kelas XI 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>camtasia studio</i> • Diterapkan pada siswa SMP • Fokus materi Aritmetika Sosial Kelas VII
2.	Ifa Datus Saadah. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan <i>Adobe After Effect</i> . Skripsi. 2018	Pengembangan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>Adobe After Effect</i> • Media pembelajaran berbasis video animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>camtasia studio</i> • Media pembelajaran berbasis video pembelajaran
3.	Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, Siska Andriani. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Bantuan <i>Powtoon</i> . Jurnal. 2019.	Pengembangan video pembelajaran Matematika	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>Powtoon</i> • Fokus materi Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>camtasia studio</i> • Fokus materi Aritmetika Sosial Kelas VII
4.	Moch Wahib Dariyadi. Penggunaan Software <i>Camtasia Studio</i> Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. Jurnal. 2016.	Penggunaan Software <i>Camtasia Studio</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan <i>Camtasia Studio</i> untuk membuat media pembelajaran bahasa arab 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan <i>Camtasia Studio</i> untuk membuat media pembelajaran matematika

Dengan adanya tabel orisinalitas tersebut, dapat dilihat adanya perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Sehingga dapat membuktikan bahwa peneliti melakukan penelitian yang belum pernah dilakukan oleh siapa pun.

I. Definisi Operasional

Guna menghindari kesalahan persepsi, berikut adalah istilah penting dalam penelitian ini dan didefinisikan sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah suatu usaha dalam memperbaiki untuk meningkatkan kualitas atau kemampuan sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan dalam media pembelajaran berarti usaha untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai pelengkap dalam pembelajaran yang berisikan ringkasan materi.
3. Video pembelajaran adalah salah satu media yang dirancang dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan berpedoman pada kurikulum, sehingga dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran guna mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajar siswa.
4. Minat belajar adalah suatu rasa tertarik terhadap kegiatan belajar, dan mendorong siswa untuk belajar.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian, berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam memahami tata urutan penulisan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bagian.

BAB I Pendahuluan, yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan,

ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan kerangka konseptual.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur penelitian, dan uji produk. Dalam uji produk ada beberapa pembahasan yakni: desain uji produk, subjek uji produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan, menjelaskan dan mendeskripsikan penyajian data uji produk, analisis data, dan pembahasan.

BAB V Penutup, terdiri atas kajian produk yang telah direvisi, kesimpulan, dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Arsyad (2014) dalam bahasa Arab, *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2005) *media* berarti (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; (3) yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya); dan (4) perantara; penghubung.

Menurut Faturrohman & Sutikno dalam sebuah jurnal menjelaskan bahwa media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran adalah suatu alat yang dapat berisi informasi atau materi dari guru yang akan diberikan kepada siswa dalam pembelajaran (Purwanti, 2015). Lesle J. Brigges menyatakan salah satu alat yang dapat merangsang siswa dalam sebuah pembelajaran adalah media pembelajaran (Sanjaya, 2010). Sedangkan menurut Sanaky (2013) “media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Berdasarkan definisi dan beberapa pendapat para ahli, maka media pembelajaran dapat diartikan suatu alat sebagai pelengkap pembelajaran dan yang fungsinya adalah menjadi perantara guru dalam menyampaikan materi atau

informasi kepada siswa dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan, maka tercapailah tujuan pembelajaran semaksimal mungkin.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat memengaruhi kondisi dan lingkungan guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Suryani & Agung, 2012). Fungsi media pembelajaran menurut Sanaky (2013) adalah untuk merangsang:

- a. Menampilkan objek sebenarnya.
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya.
- c. Menjadikan konsep abstrak menjadi lebih konkret.
- d. Menyamakan persepsi.
- e. Mengatasi permasalahan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- f. Menampilkan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberikan suasana pembelajaran lebih menarik dan mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Suatu pembelajaran seharusnya dapat mendorong siswa dalam berpikir dan mengembangkan potensi sesuai dengan kepribadian siswa, agar proses pembelajaran bersifat aktif dan menyenangkan terkhusus dalam mata pelajaran matematika. Dalam suatu pembelajaran dibutuhkan sebuah media sebagai pelengkap, membantu guru dalam proses pembelajaran, dan siswa mudah tidak sulit dalam memahaminya (Muna dkk., 2017). Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam penggunaannya pada proses pembelajaran yaitu:

- a. Proses pembelajaran menjadi lancar karena media pembelajaran dapat membawa materi dan informasi yang praktis dan jelas, sehingga prestasi belajar siswa meningkat.
- b. Memotivasi siswa untuk belajar karena dapat menarik perhatian siswa, siswa berkesempatan berinteraksi langsung dengan lingkungannya, selain itu siswa dapat belajar sesuai dengan minat dan karakteristik masing-masing secara mandiri.
- c. Banyak halangan yang terjadi dalam proses pembelajaran, seperti keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Salah satu solusi dalam menangani permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran, berikut penjelasannya:
 - 1) Media dapat menampilkan objek atau benda yang terlalu besar dan tidak memungkinkan untuk dibawa di dalam kelas. Hal tersebut bisa digantikan dengan menampilkan gambar/foto, video/film, dan lain-lain.
 - 2) Media dapat menampilkan objek atau benda yang terlalu kecil, sehingga tidak dapat dilihat oleh mata manusia secara langsung. Hal tersebut bisa dibantu dengan menggunakan mikroskop, atau dengan menampilkan gambar/foto, video/film, dan lain-lain.
 - 3) Suatu kejadian yang hanya ada di masa lalu atau kejadian langka yang hanya terjadi sekali pada waktu bertahun-tahun dapat ditampilkan dengan video/film, gambar/foto, dan lain-lain.

- 4) Media dapat meringkas penjelasan atau objek yang rumit misalnya sistem peredaran darah dengan menampilkan gambar/foto, video/film, atau simulasi komputer.
 - 5) Hal-hal yang membahayakan yang tidak memungkinkan untuk mengamati atau mempraktikkan secara langsung, dapat ditampilkan dengan film/video, gambar/foto, dan lain-lain.
 - 6) Media dapat meringkas suatu proses yang membutuhkan waktu lama, seperti letusan gunung berapi dan proses metamorfosis kupu-kupu dengan menampilkan media seperti video/film, slide, dan lain-lain.
- d. Dengan media pembelajaran siswa mendapatkan suatu pengalaman yang terjadi dilingkungan sekitar secara tak terduga, dan adanya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran bagi peneliti adalah suatu alat yang dapat membawa ringkasan materi yang telah dibuat oleh guru dengan tujuan sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran juga semakin berkembang, dari yang tradisional hingga modern. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat oleh Seels dan Richey dalam Hustaindi & Sujipto (2011), yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Suatu alat yang dihasilkan dari proses percetakan atau fotografis, misalnya adalah buku.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Suatu alat yang berisikan materi yang bersifat pandang dan dengar, yang dalam proses pembuatan atau penyampaiannya menggunakan bantuan teknologi elektronik.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Suatu alat yang dihasilkan dari teknologi modern seperti komputer.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Suatu alat yang dalam pembuatannya menggunakan dua gabungan teknologi yaitu cetak dan komputer. Misalnya media cetak yang pemakaiannya dikendalikan oleh komputer.

Jenis media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah media hasil teknologi audio-visual yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dan dapat digunakan tanpa terbatas waktu dan tempat.

4. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan media pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Mukminan dalam Nurseto (2011) menyebutkan bahwa prinsip pengembangan media ada tujuh disebut dengan VISUALS, yaitu:

a. *Visible*: mudah dilihat.

b. *Interesting*: menarik.

c. *Simple*: sederhana.

- d. *Useful*: isinya berguna/bermanfaat.
- e. *Accurate*: benar dan dapat dipertanggung jawabkan.
- f. *Legitimate*: masuk akal/sah.
- g. *Structured*: terstruktur/tersusun dengan baik.

Dengan adanya prinsip-prinsip tersebut dalam mengembangkan media pembelajaran harus memenuhi dua aspek pokok, yang pertama adalah faktor edukatif yang berarti media harus sesuai dan tepat sasaran dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu berpikir dan memahaminya dengan mudah, hal ini dapat mencapai keberhasilan belajar siswa. Kedua adalah faktor keindahan meliputi penampilan menarik, ukuran yang sesuai, dan kombinasi warna yang baik sehingga menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar.

5. Integrasi Pengembangan dalam Al-Quran

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat dan fungsi seperti apa yang telah dipaparkan, firman Allah dalam Surah al-Maidah ayat 16 telah dijelaskan kriteria media pembelajaran yang baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah.

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمُ الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ

Artinya: “dengan kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus”. (Q.S. al-Maidah: 16)

Firman Allah tersebut menunjukkan bahwa ada tiga macam kegunaan dari al-Quran. Hal tersebut jika dikaitkan dengan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, maka minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki media agar dapat digunakan sebagai sarana pelengkap dalam kegiatan pembelajaran

(Nurwahidiah, 2018). Tiga syarat tersebut adalah media harus mampu mewakili setiap pikiran dari guru, media yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, media mampu mengantarkan siswa menuju tujuan pembelajaran secara lebih baik.

Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menyampaikan pesan/materi pelajaran dan dapat menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Ramli (2015) dalam menerapkan media pembelajaran diperlukan sebuah landasan atau langkah-langkah sesuai dengan sumber ajaran agama, Allah berfirman dalam Surah an-Nahl, yaitu:

... وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: "... dan kami turunkan kepadamu al-Quran, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan." (Q.S. an-Nahl: 44).

Dengan demikian dalam menerapkan media pembelajaran, guru harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

B. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Kata video berasal dari bahasa Latin *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) atau dapat melihat. Sedangkan video menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2005) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah: (1) bagian yang memancarkan gambar pada

pesawat televisi; dan (2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Sehingga video dapat diartikan sebagai suatu gambar yang hidup/bergerak yang dibuat dan ditayangkan dengan bantuan teknologi.

Video pembelajaran adalah media yang disajikan dalam bentuk audio-visual yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan yang berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi (Riyana, 2007). Media video dengan gerakan dan suara yang bersifat audio-visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Video dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, sehingga siswa bebas belajar ke mana saja walaupun terbatas dengan ruang kelas (Uno & Lamatenggo, 2011).

Media audio-visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) media audio-visual murni yakni media yang menyajikan suara dan gambar dalam satu kesatuan; dan (2) media audio-visual tidak murni, misalnya film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, *Over Head Projector* (OHP), dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua (Purwanti, 2015).

Dari penjelasan diatas, video pembelajaran adalah suatu alat berbentuk audio-visual sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat merangsang indera penglihatan, pendengaran, dan memberikan sebuah pengalaman baru bagi siswa.

2. Karakteristik Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Proses pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan beberapa karakteristik video pembelajaran. Menurut Riyana (2007) karakteristik media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Penggunaan media video dapat menjadikan siswa paham materi secara lebih mudah dan dapat menerima informasi dengan baik. Selain itu siswa dapat mengingat materi dalam memori jangka panjang.

b. *Stand Alonen* (berdiri sendiri)

Video pembelajaran adalah media yang tidak harus dipakai secara langsung dengan media lainnya.

c. *User friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video tidak bersifat formal, maksudnya adalah bahasa yang digunakan dalam video adalah bahasa bersahabat yakni bahasa yang tidak sulit bagi siswa. Informasi yang disampaikan tidak rumit agar pemakai dapat merespon dengan mudah dan menggunakannya sesuai dengan keinginannya.

d. Representasi isi

Media video harus dapat menampilkan semua materi dan informasi yang sudah dibuat.

e. Visualisasi dengan media

Materi yang ditampilkan berbentuk multimedia, dapat berupa teks, animasi, sound, dan video sesuai dengan fokus materi. Biasanya media video digunakan untuk menjelaskan materi yang bersifat mengaplikasikan suatu proses, hal-hal yang membahayakan apabila dipraktikkan secara langsung.

- f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi.

Video yang dihasilkan dibuat dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.

- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran tidak hanya untuk pembelajaran di kelas, tetapi siswa dapat menggunakannya di mana saja tanpa terbatas waktu. Selain itu penggunaan video pembelajaran dapat secara langsung digunakan pada jumlah siswa yang banyak.

3. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan beberapa kekurangan. Menurut Uno dan Lamatenggo (2011) kelebihan video pembelajaran yaitu:

- a. Menjadi solusi dari keterbatasan waktu dalam sebuah pembelajaran.
- b. Dapat menyajikan peristiwa lampau secara nyata dan dalam waktu yang singkat.
- c. Siswa dapat menjelajah tempat dan waktu.
- d. Dapat ditampilkan kembali secara berulang, guna memberikan kejelasan yang belum dipahami.
- e. Materi jelas dan tersampaikan dengan praktis.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- g. Membuat siswa berimajinasi dalam pembelajaran.
- h. Dapat menjelaskan hal-hal abstrak secara lebih nyata.
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial.

Sedangkan kekurangan video pembelajaran adalah:

- a. Video hanya memfokuskan diri pada pentingnya materi dari pada proses pengembangannya.
- b. Dalam membuat media video bisa jadi memakan biaya yang cukup mahal.
- c. Video biasanya ditayangkan dengan bantuan proyektor, tetapi tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut.

4. Tujuan dan Fungsi Video Pembelajaran

Riyana (2007) menjelaskan dalam sebuah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adalah bertujuan untuk:

- a. Materi pembelajaran tampak lebih jelas dan dapat dipahami siswa dengan mudah.
- b. Menjadi solusi dalam keterbatasan waktu, ruang, dan indera yang terjadi pada siswa maupun guru.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Dari tujuan tersebut dapat diambil beberapa fungsi media video pembelajaran, yaitu:

- a. Membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru.
- b. Dengan adanya visualisasi dapat melibatkan emosi dan sikap siswa pada saat siswa memahami isi dari media video pembelajaran.
- c. Menjadi solusi bagi siswa yang lemah dalam membaca dan siswa dapat memahaminya secara berulang-ulang.

C. Minat Belajar

Minat memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan efek positif dalam proses pembelajaran (Krapp, 2002). Minat adalah perasaan suka dan tertarik terhadap suatu hal atau kegiatan, tanpa ada perintah dari orang lain (Slameto, 2013). Jika siswa memiliki minat dalam pembelajaran, maka akan mempermudah siswa dalam berpikir secara kritis, kreatif, cermat, dan logis sehingga prestasi belajar meningkat terkhusus dalam pembelajaran matematika (Sirait, 2016).

Menurut Slameto (2013) minat belajar dapat diukur melalui empat indikator, yaitu: (1) ketertarikan untuk belajar; (2) perhatian dalam belajar; (3) motivasi belajar; dan (4) pengetahuan. Pernyataan tersebut diperjelas dalam sebuah jurnal oleh Nurhasanah & Sobandi (2016), ketertarikan berarti siswa akan rajin belajar dan terus memahami materi yang berkaitan. Perhatian berarti siswa akan berkonsentrasi dalam pembelajaran. Motivasi merupakan suatu dorongan atau usaha yang dilakukan secara sadar untuk melakukan kegiatan belajar. Sehingga pengetahuan berarti menguasai materi pembelajaran secara mendalam. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa tertarik terhadap kegiatan belajar dan mendorong siswa untuk belajar.

D. Aritmetika Sosial

Aritmetika merupakan ilmu hitung dalam pembelajaran matematika. Aritmetika disebut sebagai ilmu "*al-hisab*" dalam bahasa Arab. Sedangkan dalam bahasa Yunani disebut "*apoqos*" yang bermakna sebagai ilmu hitung berupa angka dari cabang tertua matematika terkait operasi dasar suatu bilangan.

Kata “sosial” berarti semua hal yang berkaitan dengan hubungan bermasyarakat. Jadi makna dari aritmetika sosial adalah salah satu ilmu matematika yang berisikan ilmu perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang terjadi dalam kegiatan sehari-hari. Contohnya adalah perdagangan (jual beli), Allah berfirman dalam surah al-Baqarah ayat 275 tentang hukum jual beli, yaitu:

...وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا...

Artinya: “... Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba ...”.

Apabila dalam transaksi jual beli bersifat saling menguntungkan dan ikhlas antara kedua pihak (penjual dan pembeli), serta adanya kejujuran dan keadilan dalam proses transaksi, selama tidak ada unsur yang *bathil* dan *dzalim* maka transaksi sah dan diperbolehkan. Firman Allah dalam Surah an-Nisa ayat 29, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ^٥

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu”.

Materi aritmetika sosial banyak menjelaskan terkait dengan materi persen, yakni persen untung, rugi, dan diskon. Dalam melakukan kegiatan perhitungan yang berkaitan dengan materi aritmetika sosial, seseorang harus pandai melakukan perhitungan dengan baik dan tidak keluar dari syariat agama Islam. Berikut adalah penjelasan singkat materi aritmetika sosial, yaitu:

a. Untung dan Rugi

Dalam kegiatan jual beli biasanya terdapat untung atau rugi. Hal tersebut tak lepas dari kegiatan sehari-hari kita. Prinsip perdagangan adalah untung antara penjual dan pembeli. Penjual untung karena memperoleh uang dari penjualan barang, sedangkan pembeli untung karena memperoleh barang yang sesuai kebutuhan atau keinginan.

Misalkan modal dari penjualan suatu barang dilambangkan dengan m , sedangkan harga jual barang dilambangkan dengan hj .

- Jika $hj < m$ maka hasil penjualan adalah rugi.
- Jika $hj > m$ maka hasil penjualan adalah untung.
- Jika $hj = m$ maka hasil penjualan adalah impas (tidak untung dan tidak rugi).

Keuntungan atau kerugian dalam perdagangan dapat dinyatakan dengan persentase, dimana persentase keuntungan dan kerugian diperhitungkan pada harga beli (modal). Dalam matematika, persentase atau perseratus adalah sebuah angka atau perbandingan untuk menyatakan pecahan dari seratus. Persentase dilambangkan dengan simbol (%). Untuk mengetahui persentase keuntungan yang diperoleh dari suatu penjualan barang terhadap modal yang dipakai, misalkan:

PU = persentase keuntungan

m = modal

hj = harga jual

Rumus persentase keuntungan adalah,

$$PU = \frac{hj - m}{m} \times 100\%$$

Selain persentase keuntungan, adapula persentase kerugian. Misalkan,

PR = persentase kerugian

m = modal

hj = harga jual

Persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus:

$$PR = \frac{m - hj}{m} \times 100\%$$

b. Diskon

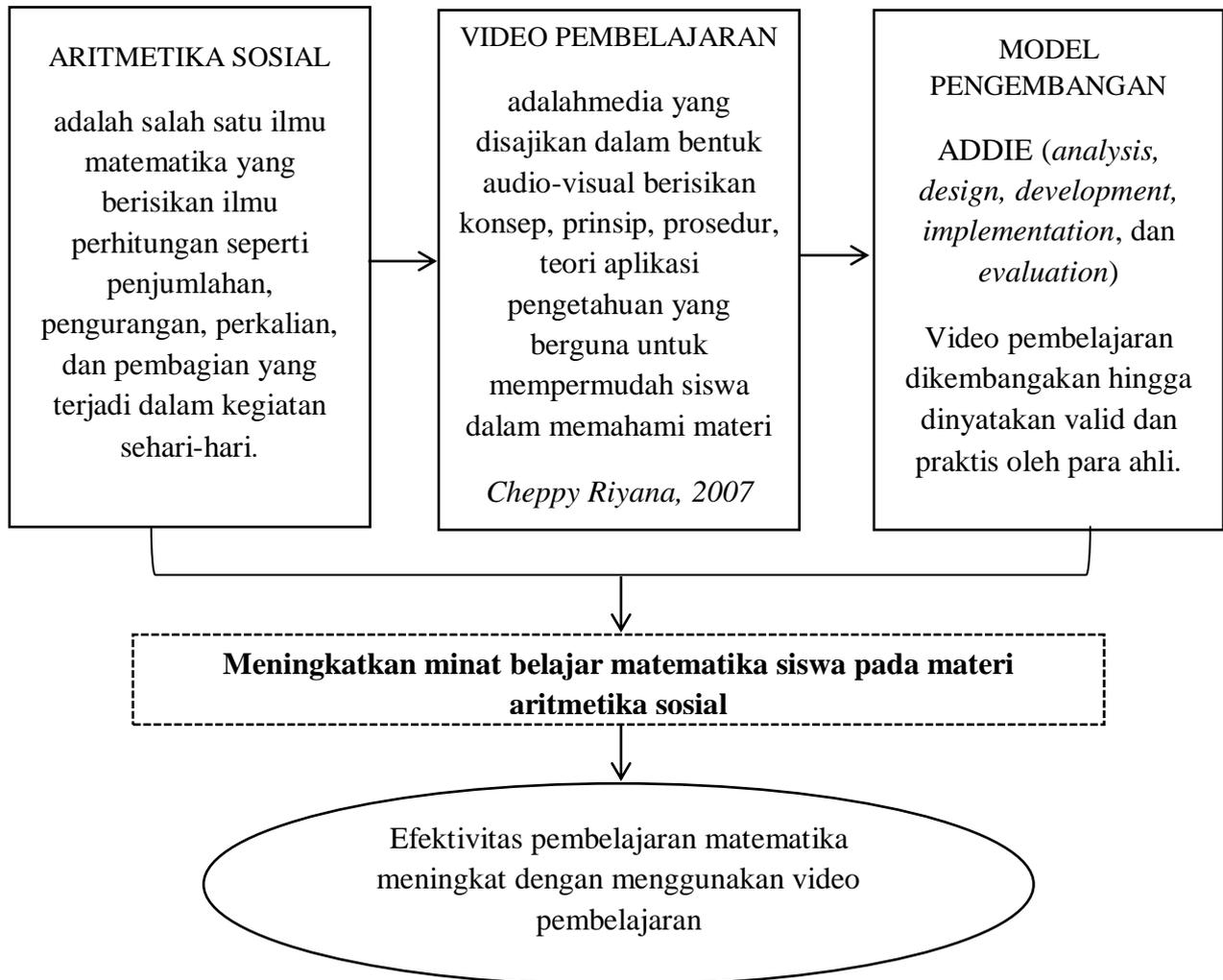
Diskon adalah potongan harga dari harga asli. Biasanya diskon diberikan kepada pembeli oleh penjual. Berikut adalah rumus untuk mengetahui harga diskon, yaitu:

Besar diskon = harga asli – diskon

Diskon = persen diskon \times harga asli

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah gambaran dari hubungan atau kaitan dari semua konsep yang ada dan berasal dari masalah dalam penelitian. Kerangka konseptual biasanya dinyatakan dalam bentuk bagan atau diagram, sehingga mempermudah peneliti dalam mencari jawaban dari masalah penelitian. Berikut kerangka konseptual dalam penelitian Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Materi Aritmetika Sosial.



Bagan 2.1 Skema Kerangka Konseptual

- : Diteliti
- : Aspek Penelitian
- : Hasil
- : Berhubungan
- : Berpengaruh

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

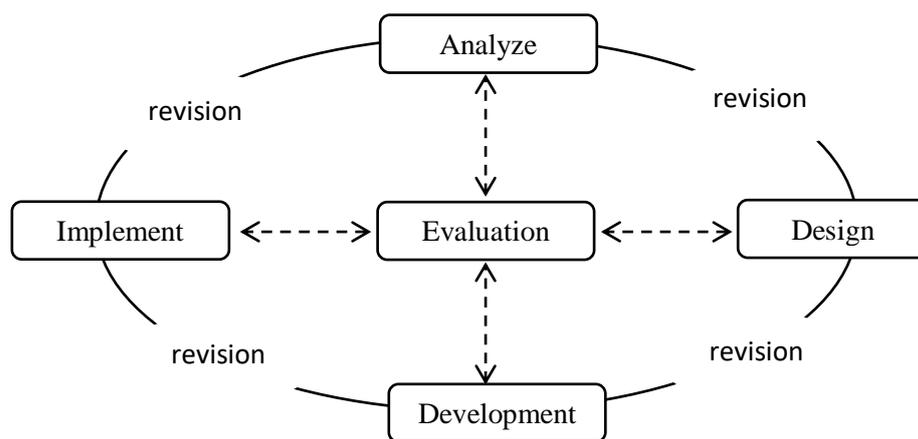
Peneliti mengembangkan sebuah produk atau media pembelajaran dalam penelitian ini, sehingga jenis penelitiannya adalah penelitian pengembangan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Metode tersebut digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk dan akan diuji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran dengan bentuk video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut difokuskan pada materi aritmetika sosial untuk siswa kelas VII.

Video pembelajaran adalah sebuah media atau alat yang digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran cukup efektif jika digunakan dalam suatu pembelajaran, karena dapat membantu guru dalam meringkas materi secara lebih jelas dan efisien dalam waktu juga tenaga. Video pembelajaran dapat digunakan baik dalam pembelajaran luring atau daring, sehingga siswa dapat memutar ulang video tersebut untuk memahami materi tanpa terbatas waktu dan tempat.

Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan 5 tahap dalam proses pengembangannya, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

B. Model Pengembangan

ADDIE adalah salah satu model pengembangan dari metode R&D. Peneliti menggunakan model pengembangan tersebut, sehingga tahap atau proses dalam model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Tahap-tahap pengembangan dalam model ADDIE adalah *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan yang sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE, yaitu:

1. *Analysis*

Sebelum melakukan tahap analisis, peneliti melakukan studi pendahuluan dan wawancara dengan guru matematika di SMP Islam Baburrohmah. Peneliti menemukan permasalahan berupa rendahnya minat belajar matematika siswa, siswa kesulitan dalam memahami materi aritmetika sosial, dan siswa kesulitan belajar pada saat pandemi COVID-19. Setelah masalah ditemukan, peneliti

menganalisis dan memberikan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi aritmetika sosial yang dapat digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring.

2. *Design*

Setelah ditemukan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa, selanjutnya adalah tahap desain. Peneliti membuat rancangan produk atau media yang dapat meringkas materi aritmetika sosial. Dengan tahap membuat ringkasan materi, skenario video, menyiapkan perlengkapan perekaman video, alat dan bahan *editing* video pembelajaran.

3. *Development*

Development berarti pengembangan, sehingga peneliti melakukan perekaman video pembelajaran sesuai dengan konsep yang telah dibuat dan melakukan *editing* video pembelajaran menggunakan *Software Camtasia*. Dalam tahap ini juga diperlukan instrumen untuk mengukur kualitas media yang telah dibuat/dikembangkan dan revisi media sesuai dengan kritik/saran validator.

4. *Implementation*

Dalam tahap implementasi ini peneliti menerapkan video pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah diuji validitas oleh para ahli. Video pembelajaran diujikan kepada subjek penelitian, yakni siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah.

5. *Evaluation*

Peneliti melakukan evaluasi dari produk yang telah dikembangkan, dengan cara menganalisis data angket atau respon siswa, jika minat belajar matematika siswa meningkat maka tujuan dari pengembangan media yang dilakukan peneliti telah berhasil.

D. Uji Produk

1. Desain Uji Produk

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa tahap uji produk, yaitu:

a. Uji Ahli

Produk yang dikembangkan oleh peneliti diuji validitasnya oleh para ahli, yakni:

1) Ahli Media

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil validator ahli media pembelajaran dengan kriteria:

- a) Minimal telah menempuh pendidikan S-2
- b) Ahli dalam bidang desain media pembelajaran
- c) Berpengalaman dalam merancang media pembelajaran

2) Ahli Materi

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil validator ahli materi pembelajaran dengan kriteria:

- a) Minimal telah menempuh pendidikan S-2
- b) Menguasai teori-teori belajar siswa SMP

c) Menguasai prinsip pembelajaran matematika khususnya materi aritmetika sosial

3) Ahli Bahasa

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil validator ahli bahasa dengan kriteria:

- a) Minimal telah menempuh pendidikan S-2
- b) Memiliki pengalaman dalam bidang kebahasaan
- c) Menguasai karakteristik bahasa dalam kegiatan pembelajaran

b. Uji Coba Lapangan

Produk yang telah dikembangkan diujikan kepada siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah.

2. Subjek Uji Produk

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto yang berjumlah 15 siswa. Seluruh siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah berjumlah 30 siswa, tetapi karena adanya pandemi COVID-19 kebijakan sekolah adalah satu kelas berisikan 15 siswa saja. Peneliti memilih kelas VII karena dalam kelas tersebut terdapat siswa-siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Hal tersebut dapat membantu peneliti untuk mengetahui minat belajar matematika siswa pada materi aritmetika sosial dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.

3. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan ini memperoleh dua jenis data dalam penelitian yang dilakukan, yaitu:

- a. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket dan observasi, yaitu:
 - 1) Data hasil dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang valid, praktis, dan menarik.
 - 2) Data hasil angket dari subjek uji produk, untuk mengetahui minat belajar matematika siswa pada materi aritmetika sosial dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.
- b. Data kualitatif diperoleh melalui masukan, kritik, dan saran perbaikan oleh validator ahli materi, ahli pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli media.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dari beberapa penjelasan diatas, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa:

- a. Lembar validasi media

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari video pembelajaran, jika digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi aritmetika sosial siswa SMP. Lembar validasi yang diajukan berisi empat tingkat skala penilaian yakni: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

- b. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data terkait respon siswa terhadap kemenarikan media dan minat belajar matematika siswa

menggunakan video pembelajaran. Penilaian angket meliputi: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

c. Lembar catatan lapangan

Data yang diperoleh terkait proses pengembang media video pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti dan hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan tahap-tahap proses pengembangan media berupa video pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka analisis data yang digunakan adalah:

a. Analisis Kevalidan Video Pembelajaran Matematika

Lembar validasi produk berbentuk angket yang berisikan beberapa pernyataan dan skor penilaian. Skor penilaian dalam penelitian ini berpedoman pada skala Likert 1-4. Menurut Rochimah (2019) analisis data kevalidan produk dalam penelitian ini adalah:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

P(s) = persentase sub variabel

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

Setelah data dipersentasekan kemudian dikategorikan sesuai dengan nilai persentase dan kriteria penilaian kualitatif yang ada, yakni:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validator

Interval	Kriteria
$75\% \leq \text{Skor} < 100\%$	Sangat Valid

$50\% \leq \text{Skor} < 75\%$	Valid
$25\% \leq \text{Skor} < 50\%$	Kurang Valid
$0\% \leq \text{Skor} < 25\%$	Tidak Valid

Video pembelajaran dikatakan valid jika skor penilaian oleh para ahli terdapat dalam kriteria valid dan sangat valid.

b. Analisis Kepraktisan Video Pembelajaran Matematika

Menurut Saadah (2018) data kepraktisan video pembelajaran matematika terdapat dalam lembar validasi bagian pernyataan umum validator terkait validasi media dengan nilai kualitatif sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pernyataan Umum Validator

Pernyataan umum validator	Nilai Kualitatif
Dapat digunakan tanpa revisi	A
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	B
Dapat digunakan dengan banyak revisi	C
Tidak dapat digunakan	D

Video pembelajaran dikatakan praktis jika validator memberikan pernyataan umum terkait video pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

c. Analisis Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika

Angket kemenarikan media diberikan kepada subjek setelah menggunakan video pembelajaran matematika. Menurut Rochimah (2019) untuk mengetahui tingkat kemenarikan video pembelajaran yang dikembangkan, data angket kemenarikan media dianalisis dengan rumus:

$$\text{nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan nilai kriteria kemenarikan video pembelajaran sebagai berikut,

Tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Video Pembelajaran

Interval	Kriteria
$75\% \leq \text{Skor} < 100\%$	Sangat Menarik
$50\% \leq \text{Skor} < 75\%$	Menarik
$25\% \leq \text{Skor} < 50\%$	Kurang Menarik
$0\% \leq \text{Skor} < 25\%$	Tidak Menarik

Video pembelajaran dikatakan menarik jika skor hasil respon siswa dalam kriteria menarik dan sangat menarik.

d. Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial

Video yang dikembangkan peneliti dikatakan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi aritmetika sosial, jika siswa meresponnya dengan baik. Angket minat belajar matematika diberikan kepada siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dan setelah penggunaan video pembelajaran. Menurut Khusnul (2018) untuk mengetahui hasil respon siswa, digunakan analisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = nilai persentase

F = jumlah jawaban responden

N = jumlah seluruh siswa

Dengan kriteria skala minat belajar matematika sebagai berikut,

Tabel 3.4 Kriteria Minat Belajar Matematika Siswa

Interval	Kriteria
$75\% \leq \text{Skor} < 100\%$	Tinggi
$50\% \leq \text{Skor} < 75\%$	Sedang
$25\% \leq \text{Skor} < 50\%$	Rendah
$0\% \leq \text{Skor} < 25\%$	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah video pembelajaran, dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut adalah tahap-tahap pengembangan video pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Analisis (*analysis*)

Tahap pertama dalam proses pengembangan adalah analisis, untuk mengumpulkan data analisis peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika di SMP Islam Baburrohmah pada Desember 2020. Wawancara tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi terkait kondisi siswa dan kegiatan pembelajaran matematika pada kelas VII. Permasalahan yang diperoleh peneliti dari wawancara dengan guru matematika di SMP Islam Baburrohmah adalah minat belajar matematika siswa yang rendah dan diketahui bahwa guru menggunakan media pembelajaran berbentuk *Power Point Presentation* (PPT).

Seperti yang kita ketahui bahwa matematika bukanlah mata pelajaran yang bisa dipelajari hanya dengan membaca, tetapi harus praktik secara langsung agar lebih mudah dalam memahaminya. Dengan demikian media pembelajaran berbentuk PPT yang digunakan guru tersebut dapat dikatakan kurang efektif, karena tidak dapat menyajikan materi secara jelas dan lengkap.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat dan dapat menyampaikan materi secara jelas dan lengkap. Selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri diluar jam sekolah, mengingat adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan).Peneliti mengembangkan media video pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut dan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

2. Desain (*design*)

Tahap yang kedua adalah desain yang dilakukan jika telah menyelesaikan tahap analisis. Tahap desain merupakan tahapan yang dilakukan untuk perencanaan proses pengembangan video pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap desain, yakni:

a. Penyusunan materi

Pada tahap ini peneliti menyusun materi yang sesuai dengan silabus, kompetensi, dan tujuan pembelajaran dari sekolah yang disesuaikan dengan video pembelajaran matematika.

b. Penyusunan skenario video pembelajaran

Penyusunan skenario adalah tahap awal yang harus dilakukan sebelum memasuki tahap produksi. Naskah yang dibuat peneliti untuk video pembelajaran matematika terdiri dari *scene*, narasi, dan tujuan penyampaiannya.

c. Mempersiapkan peralatan dan bahan-bahan

Perekaman video pembelajaran diperlukan beberapa peralatan yaitu: Hp/kamera dan kain hijau (*green screen*) sebagai *background* perekaman narator.

Selain itu perlu dipersiapkan juga bahan-bahan dan peralatan dalam proses *editing* atau pembuatan video pembelajaran, seperti: PC/komputer/laptop dan *Software Camtasia Studio*.

d. Pemilihan *background* dan ilustrasi gambar pendukung video pembelajaran

Background penting dalam video pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa, selain *background* ada beberapa gambar pendukung sebagai pelengkap dalam pembuatan video pembelajaran matematika.

e. Penyusunan instrumen validasi media, instrumen respon siswa terhadap kemenarikan media, dan instrumen minat belajar matematika siswa.

Instrumen validasi media terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Setiap butir aspek penilaian validator berbeda dan disesuaikan dengan ahli bidang masing-masing. Lembar validasi video pembelajaran dilengkapi dengan kritik dan saran untuk validator.

Instrumen respon siswa terhadap kemenarikan produk dan minat belajar matematika siswa berbentuk angket *check list* yang terdiri dari 5 dan 10 pernyataan. Angket minat belajar terdiri dari dua yaitu angket minat belajar terhadap pembelajaran matematika dan angket minat belajar terhadap pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran. Karena adanya dua angket minat belajar, maka dapat dilihat perubahan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Dalam tahap ini peneliti juga melakukan perizinan serta konsultasi awal dengan validator ahli media yakni Bapak Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd., ahli

materi yakni Bapak Dr. Wahyu Henky Irawan, M.Pd., ahli pembelajaran yakni Bapak Dr. Syaifuddin, S.Si., M.Pd., dan ahli bahasa yakni Bapak Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd.

3. Pengembangan (*development*)

a. Pembuatan Video Pembelajaran

Tahap pembuatan atau produksi video pembelajaran dilakukan dengan berpedoman pada skenario video pembelajaran yang sudah diuji valid oleh ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Langkah pertama adalah melakukan perekaman video *close up* narator sesuai dengan naskah. Kemudian melakukan perekaman suara sesuai dengan narasi yang ada, sebagai pengisi suara dalam beberapa *scene*. Peneliti melakukan perekaman suara dengan menggunakan aplikasi bawaan dari *smartphone* yaitu *voice recorder*. Agar kualitas lebih jernih, peneliti menggunakan *earphone* sebagai alat bantu dalam perekaman suara. Proses perekaman video *close up* dan rekam suara dilakukan sesuai dengan pembagian *scene* dan dilakukan secara terpisah.

Tahap selanjutnya adalah proses *editing* video pembelajaran. Alat yang digunakan adalah laptop yang sudah terdapat *Software Camtasia Studio 8*. Rekaman video dan rekaman suara yang sudah dibuat beserta gambar background dan gambar pendukung yang sudah dipilih, diimport dalam *Camtasia Studio 8*. Kemudian menyusun bahan-bahan yang ada sesuai dengan teks narasi dan pembagian *scene* agar menjadi video pembelajaran yang utuh.

Berikut adalah visualisasi hasil pembuatan video pembelajaran matematika:



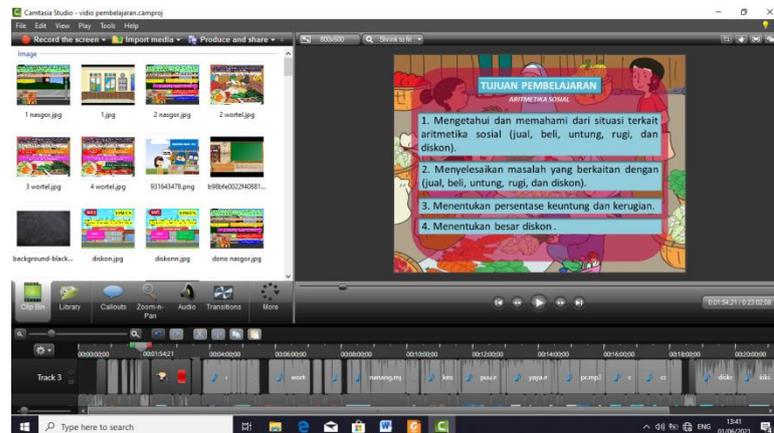
Gambar 4.1 Cover Video Pembelajaran Matematika

Cover dalam video pembelajaran matematika ini seperti nampak pada gambar diatas. Dalam *scene* cover berisikan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tulisan “Aritmetika Sosial Kelas VII” sebagai penjabar bahwa video pembelajaran berisikan materi aritmetika sosial sesuai dengan pokok pembahasan yang ada digambar yaitu “jual, beli, untung, rugi, dan diskon”, dan nama pengembang media.



Gambar 4.2 Video Close Up Narator

Dalam beberapa *scene* terdapat video *close up* narator seperti yang ada pada gambar tersebut. Pada bagian ini digunakan beberapa background yang sesuai dengan pembahasan agar menarik perhatian siswa.



Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran Aritmetika Sosial

Tujuan pembelajaran yang ada pada video pembelajaran dalam penelitian ini adalah sesuai dengan pokok bahasan yaitu jual, beli, diskon, untung, dan rugi yang dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.4 Contoh Soal Aritmetika Sosial

Beberapa contoh soal disertakan dalam video pembelajaran guna mempermudah siswa memahami materi aritmetika sosial yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.5 Penjelasan Materi Aritmetika Sosial

Materi disajikan dalam bentuk yang singkat dan jelas agar siswa tidak bosan dengan banyak tulisan dan durasi video pembelajaran yang lama.

b. Uji Ahli

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan media, maka sebelum melangkah pada tahap implementasi, perlu dilakukan tahap uji validitas para ahli. Validator ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa dilakukan pada tahap awal yakni dalam uji validitas skenario video pembelajaran. Selanjutnya setelah video pembelajaran selesai dikembangkan, maka diuji validitasnya oleh ahli media. Dalam tahap uji ahli diperoleh nilai kuantitatif dari instrumen angket dan nilai kualitatif dari kritik dan saran validator. Jika terdapat kesalahan dalam video pembelajaran maka diperbaiki lagi hingga dinyatakan valid oleh para ahli.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dilakukan jika video pembelajaran sudah dinyatakan valid oleh para ahli. Uji coba lapangan atau tahap implementasi video pembelajaran matematika dilakukan pada 15 siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah di Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto.

Tahap awal dalam uji coba ini adalah peneliti menyebarkan angket minat belajar matematika siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Tahap kedua adalah uji coba produk yakni pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran ditayangkan dengan bantuan LCD proyektor yang ada dan dilakukan di dalam kelas. Selain itu video pembelajaran juga diunggah pada *Youtube* agar siswa dapat belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat. Untuk penyebaran tautan (*link*) video pembelajaran dibantu oleh guru matematika disana dengan menyebarkannya pada *whatsapp group* kelas VII.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat melakukan uji coba produk, siswa antusias dalam pembelajaran matematika dimana siswa tidak ada yang mengantuk dan melamun. Siswa memperhatikan video pembelajaran secara seksama dan mencatat beberapa materi aritmetika sosial yang dibahas.

Setelah video pembelajaran ditayangkan, peneliti menyebarkan angket minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran dan respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil validasi oleh para ahli, respon siswa terhadap kemenarikan media, dan peningkatan minat belajar matematika siswa hasil uji coba media video pembelajaran matematika. Evaluasi dilakukan guna mengetahui apakah video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah.

Dari tahap-tahap proses pengembangan ADDIE tersebut diperoleh beberapa data, yaitu:

1. Penyajian Kevalidan Data Video Pembelajaran Matematika

Media dikatakan valid jika adanya penilaian oleh para ahli, video pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan ahli media. Kevalidan video pembelajaran diperoleh dari penilaian kuantitatif dari angket dan kualitatif dari kritik dan saran oleh validator. Berikut paparan data kevalidan video pembelajaran matematika oleh para ahli,

a. Validasi Ahli Materi

Skenario yang telah dibuat diserahkan kepada ahli materi yaitu Bapak Dr. Wahyu Henky Irawan, M.Pd. pada tanggal 21 April 2021. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi ditunjukkan melalui data angket. Data kuantitatif hasil validasi ahli materi/isi dipaparkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	S	N	P(%)	Validasi
1.	Kesesuaian materi dengan silabus.	4	4	100	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4	4	100	Sangat Valid
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.	4	4	100	Sangat Valid
4.	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa.	4	4	100	Sangat Valid
5.	Materi bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan siswa.	4	4	100	Sangat Valid
6.	Penyampaian materi mudah dipahami dalam pembelajaran.	3	4	75	Valid
7.	Kebenaran dan substansi dalam materi pelajaran.	4	4	100	Sangat Valid
8.	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid
9.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.	3	4	75	Valid
10.	Kejelasan materi dalam mencapai tujuan	4	4	100	Sangat

	pembelajaran.					Valid
11.	Pemberian motivasi untuk belajar.	3	4	75		Valid
12.	Bagaimana urutan penyajian dalam materi pembelajaran.	4	4	100		Sangat Valid
13.	Bagaimana sistematika materi pembelajaran.	4	4	100		Sangat Valid
14.	Bagaimana mengenai kelengkapan informasi.	4	4	100		Sangat Valid
JUMLAH		53	56	94,6%		Sangat Valid

Keterangan:

P = Persentase tingkat validitas

S = Jumlah skor penilaian dari validator

N = Jumlah skor penilaian tertinggi

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{56} \times 100\%$$

$$P = 94,6\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh tingkat kevalidan 94,6% yang berarti dalam kriteria sangat valid. Validator Ahli Materi tidak menambahkan kritik dan saran, sehingga materi yang ada tidak perlu direvisi sesuai saran ahli materi.

b. Validasi Ahli Bahasa

Video pembelajaran divalidasi oleh ahli bahasa yaitu Bapak Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd. pada tanggal 08 Juli 2021. Paparan deskriptif hasil validasi ahli bahasa ditunjukkan melalui data kuantitatif dari angket. Data kuantitatif hasil validasi ahli bahasa dipaparkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	S	N	P(%)	Validasi
1.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tingkat intelektual siswa SMP.	4	4	100	Sangat Valid
2.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional.	3	4	75	Valid
3.	Konsistensi penggunaan istilah/ simbol/ lambang yang menggambarkan suatu konsep atau sejenisnya.	3	4	75	Valid
4.	Penyusunan kalimat sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).	3	4	75	Valid
5.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.	4	4	100	Sangat Valid
6.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.	3	4	75	Valid
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	3	4	75	Valid
8.	Menggunakan istilah yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.	3	4	75	Valid
9.	Kalimat yang digunakan dapat mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	4	4	100	Sangat Valid
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat sesuai dengan pokok bahasan.	3	4	75	Valid
JUMLAH		33	40	82,5 %	Sangat Valid

Keterangan:

P = Persentase tingkat validitas

S = Jumlah skor penilaian dari validator

N = Jumlah skor penilaian tertinggi

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa, diperoleh tingkat kevalidan 82,5% yang berarti dalam kriteria sangat valid, namun masih memerlukan sedikit revisi di beberapa bagian sesuai dengan kritik dan saran validator ahli bahasa:

Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Bahasa

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd.	Penggunaan tanda baca belum maksimal.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Video pembelajaran divalidasi oleh ahli pembelajaran yaitu Bapak Dr. Syaifuddin, S.Si., M.Pd. pada tanggal 06 Juli 2021. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran ditunjukkan melalui data kuantitatif dari angket. Data kuantitatif hasil validasi ahli bahasa dipaparkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	S	N	P(%)	Validasi
1.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI dan KD.	4	4	100	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI dan KD.	4	4	100	Sangat Valid
4.	Video Pembelajaran sesuai dengan pembelajaran konstektual.	3	4	75	Valid
5.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.	4	4	100	Sangat Valid
6.	Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan.	4	4	100	Sangat Valid
7.	Penggunaan media dapat memberikan efisiensi dalam pencapaian kompetensi.	3	4	75	Valid
8.	Pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII.	4	4	100	Sangt Valid
9.	Media yang disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	4	4	100	Sangat Valid
10.	Pemilihan kalimat komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	3	4	75	Valid
JUMLAH		37	40	92,5 %	Sangat Valid

Keterangan:

P = Persentase tingkat validitas

S = Jumlah skor penilaian dari validator

N = Jumlah skor penilaian tertinggi

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli pembelajaran, diperoleh tingkat kevalidan 92,5% yang berarti dalam kriteria sangat valid. Validator Ahli Pembelajaran tidak menambahkan kritik dan saran, sehingga materi yang ada tidak perlu direvisi sesuai saran ahli pembelajaran.

d. Validasi Ahli Media

Video pembelajaran divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd. pada tanggal 23 Mei 2021. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media ditunjukkan melalui data angket. Data kuantitatif hasil validasi ahli media dipaparkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	S	N	P(%)	Validasi
1.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten.	3	4	75	Valid
2.	Bahasa penyampaian yang digunakan mudah dipahami siswa.	3	4	75	Valid
3.	Video pembelajaran memuat materi aritmetika sosial sesuai dengan kompetensi dasar.	3	4	75	Valid
4.	Materi yang disajikan mudah dipahami siswa.	3	4	75	Valid
5.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu teknologi.	3	4	75	Valid
6.	Video pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran.	3	4	75	Kurang Valid
7.	Tampilan video pembelajaran menarik perhatian siswa.	3	4	75	Valid
8.	Kombinasi warna menarik.	3	4	75	Valid
9.	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas.	3	4	75	Valid
10.	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca.	3	4	75	Valid

11.	Kesesuaian warna tampilan dengan <i>background</i> .	3	4	75	Valid
12.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.	3	4	75	Valid
13.	Mempermudah siswa dalam memahami materi.	3	4	75	Valid
14.	Media video pembelajaran dapat diakses dengan bantuan teknologi atau perangkat elektronik yang mendukung.	3	4	75	Valid
JUMLAH		42	56	75%	Valid

Keterangan:

P = Persentase tingkat validitas

S = Jumlah skor penilaian dari validator

N = Jumlah skor penilaian tertinggi

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{56} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh tingkat kevalidan 75% yang berarti dalam kriteria valid, namun masih memerlukan sedikit revisi pada beberapa bagian sesuai dengan kritik dan saran validator ahli media:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> Pada menit (1:58) Penulisan uang perlu diperbaiki (Rp90.0000.0000,00). Ada pada beberapa <i>scene</i>. Pada menit (1:53) Tujuan pembelajaran perlu diperbaiki sesuai dengan pokok pembahasan. Pada menit (5:23) Contoh soal perlu diperbaiki atau ganti soal cerita. Buat masalah lebih sederhana dulu seperti terjual semua porsi.

Berdasarkan hasil paparan data uji kevalidan produk oleh para ahli dapat dilihat pada Tabel 4.1 ahli materi, Tabel 4.2 ahli bahasa, Tabel 4.4 ahli

pembelajaran, dan Tabel 4.5 ahli media. Berikut paparan data analisis kevalidan video pembelajaran.

Tabel 4.7 Analisis Data Kevalidan Video Pembelajaran

Nama Validator	Ahli	Persentase Tingkat Validitas	Kriteria Tingkat Validitas
Dr. Wahyu Henky Irawan, M.Pd.	Materi	94,6%	Sangat Valid
Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd.	Bahasa	82,5%	Sangat Valid
Dr. Syaifuddin, S.Si., M.Pd.	Pembelajaran	92,5%	Sangat Valid
Ibrahim Sani Ali Manggala, M.Pd.	Media	75%	Valid

2. Kepraktisan Video Pembelajaran Matematika

Data kepraktisan video pembelajaran diperoleh dari pernyataan umum oleh validator pada lembar validasi. Penilaian kepraktisan merupakan penilaian secara keseluruhan dari video pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat dilaksanakan di lapangan atau tidak. Hasil penilaian kepraktisan video pembelajaran dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Analisis Data Kepraktisan Video Pembelajaran

Validator	Pernyataan
Ahli Materi	Dapat digunakan tanpa revisi
Ahli Bahasa	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
Ahli Pembelajaran	Dapat digunakan tanpa revisi
Ahli Media	Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Dari pernyataan umum validator yang telah dipaparkan dalam Tabel 4.8, maka dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran memenuhi kriteria praktis dan dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi.

3. Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika

Data kemenarikan produk diperoleh dari penilaian dan respon siswa melalui angket yang disebarakan peneliti. Angket respon siswa terhadap kemenarikan produk diberikan kepada 15 siswa yang telah menggunakan video pembelajaran matematika. Berikut dipaparkan data respon siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah terhadap kemenarikan video pembelajaran matematika.

Aspek Penilaian 1: Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar matematika.

Aspek Penilaian 2: Video pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa.

Aspek Penilaian 3: Video pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.

Aspek Penilaian 4: Video pembelajaran mempermudah untuk belajar mandiri diluar jam pelajaran matematika.

Aspek Penilaian 5: Video pembelajaran menggunakan penjelasan yang mudah dipahami dan tulisan terbaca dengan jelas.

X_i : Jumlah skor ideal dalam satu item.

ΣX : Jumlah skor setiap responden/siswa.

ΣN : Jumlah keseluruhan jawaban siswa.

ΣX_i : Jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

Tabel 4.9 Analisis Data Kemenarikan Video Pembelajaran

Responden	Aspek Penilaian					ΣN	X_i	%
	1	2	3	4	5			
1	4	4	4	4	4	20	20	100
2	3	4	3	4	3	17	20	85
3	4	3	3	3	4	17	20	85
4	4	3	3	3	4	17	20	85

5	3	3	3	3	3	15	20	75
6	3	3	3	3	3	15	20	75
7	4	4	4	4	4	20	20	100
8	3	3	3	3	3	15	20	75
9	3	3	3	3	3	15	20	75
10	3	3	3	3	3	15	20	75
11	4	4	3	4	4	19	20	95
12	4	4	4	4	4	20	20	100
13	3	4	3	3	4	17	20	85
14	3	4	3	3	4	17	20	85
15	3	3	3	3	3	15	20	75
ΣX	51	52	48	50	53	254	300	84,6%
Σx_i	60	60	60	60	60			
%	85	86,7	80	83,3	88,3			

Dari Tabel 4.9 hasil analisis data kemenarikan video pembelajaran diatas, diperoleh nilai persentase dari setiap aspek penilaian pada angket kemenarikan video pembelajaran yaitu 85, 86.7, 80, 83.3, 88.3 sehingga video pembelajaran dapat dinyatakan sangat menarik sesuai dengan hasil akhir penilaian pada setiap aspek penilaian.

4. Paparan Data Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa maka diperlukan data minat belajar matematika siswa sebelum menggunakan video pembelajaran sebagai data awal dan data minat belajar matematika siswa menggunakan video pembelajaran sebagai data akhir. Sehingga analisis data minat belajar matematika siswa dipaparkan dalam tabel dibawah ini,

Tabel 4.10 Analisis Data Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Aspek Penilaian	Minat Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran	Kriteria	Minat Belajar Matematika Setelah Menggunakan Video Pembelajaran	Kriteria
1.	Rasa Tertarik	47,8%	Rendah	87,2%	Tinggi
2.	Perhatian	52,5%	Sedang	90%	Tinggi

3.	Perasaan Senang	48,3%	Rendah	88,3%	Tinggi
4.	Keinginan/ Kesadaran	47,2%	Rendah	93,9%	Tinggi
	Jumlah	195,8%		359,4	
	Rata – rata	48,95%	Rendah	89,85	Tinggi
	Peningkatan			40,9%	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa minat belajar matematika siswa sebelum menggunakan video pembelajaran adalah 48,95% yang berarti minat siswa dalam kriteria rendah. Sedangkan minat belajar matematika siswa menggunakan video pembelajaran adalah 89,85 yang berarti minat belajar matematika siswa dalam kriteria tinggi. Sehingga dari analisis data tersebut minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 40,9% setelah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Teknologi merupakan salah satu sarana dalam pembuatan media pembelajaran yang bermanfaat terhadap perkembangannya dan dapat menunjang mutu pendidikan (Ridha Yoni Astika dkk., 2020).

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu video pembelajaran cukup digemari siswa dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi yakni pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Seperti yang dinyatakan oleh Shah (2020) bahwa antara pertengahan Maret dan akhir Juli 2020 sekitar 35 juta siswa mendaftarkan dirinya pada program pembelajaran online seperti *Massive Open Online Courses* (MOOC).

Berdasarkan hasil pengembangan diketahui bahwa video pembelajaran yang difokuskan pada materi aritmetika sosial pokok bahasan (jual, beli, untung, rugi, dan diskon) sesuai dengan jenis penelitian R&D dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan video pembelajaran menggunakan *Software Camtasia Studio 8* yang didukung oleh peralatan lainnya seperti kamera, *voice recorder*, dan lain-lain. Video pembelajaran dikatakan layak dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pengembangan video pembelajaran melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh video pembelajaran yang valid atau layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga pembahasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembahasan Kevalidan Video Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran jika telah dinilai valid oleh para ahli. Penilaian media pembelajaran diperoleh dari perhitungan data atau nilai yang diberikan oleh para validator/ahli

melalui angket validasi. Kevalidan media video pembelajaran dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli materi, bahasa, pembelajaran, dan media. Berikut deskripsi pembahasan hasil validasi media video pembelajaran oleh validator

a. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi video pembelajaran oleh ahli materi dikatakan sangat valid karena memperoleh penilaian sebesar 94,6%. Hal ini berarti materi yang disajikan sesuai dengan perangkat pembelajaran lainnya. Hal ini didukung dengan teori dalam sebuah penelitian yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal karena adanya materi yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Dengan demikian dapat diartikan bahwa materi yang disajikan tepat dan sesuai.

b. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran sangat valid karena memperoleh penilaian sebesar 82,5%. Penilaian tersebut berdasarkan pada kesesuaian penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP kelas VII dan kalimat yang memenuhi standar Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Pernyataan tersebut sesuai dengan teori bahwa penggunaan bahasa dalam suatu pembelajaran adalah hal penting, karena pada prinsipnya kegiatan ini menitikberatkan pada bagaimana menggerakkan siswa agar mengikuti pembelajaran (Wicaksono, 2016).

c. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Sedangkan penilaian video pembelajaran oleh ahli pembelajaran dapat dikatakan sangat valid dengan penilaian sebesar 92,5%. Penilaian tersebut berdasarkan pada kesesuaian dengan pembelajaran kontekstual dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hal ini didukung dengan teori dalam sebuah penelitian yakni pengembangan dalam sistem pembelajaran yang kreatif dengan ide-ide baru dapat mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

d. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian video pembelajaran oleh ahli media yakni 75% yang berarti dalam kriteria valid. Penilaian tersebut berdasarkan pada desain video pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh teori bahwa pembelajaran multimedia harus harus bersifat mandiri yang berarti memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Saadah, 2018).

2. Pembahasan Kepraktisan Video Pembelajaran Matematika

Kepraktisan media video pembelajaran dinilai oleh para ahli. Penilaian diperoleh dari pernyataan umum validator dalam lembar validasi. Ada empat kriteria pernyataan umum yakni: (1) belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan; (2) dapat digunakan dengan banyak revisi; (3) dapat digunakan dengan sedikit revisi; dan (4) dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan video pembelajaran oleh para ahli, diperoleh penilaian kepraktisan oleh ahli materi yakni video pembelajaran dapat digunakan dengan tanpa revisi. Ahli bahasa menyatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi. Ahli pembelajaran menyatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan dengan tanpa revisi. Dan ahli media menyatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Dari pernyataan kepraktisan video pembelajaran oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran memenuhi kriteria praktis dan dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi. Hal ini didukung teori dalam sebuah penelitian yakni media pembelajaran dinyatakan praktis jika validator memberi penilaian bahwa media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi atau dengan sedikit revisi (Saadah, 2018).

3. Pembahasan Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika

Video pembelajaran dinilai kemenarikannya oleh siswa yang sudah menggunakan media video pembelajaran matematika. Data diperoleh berdasarkan hasil dari angket respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran. Terdapat lima butir aspek penilaian kemenarikan video pembelajaran, yakni.

- a. Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar matematika memperoleh nilai 85%.
- b. Video pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa memperoleh nilai 86,7%.

- c. Video pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah memperoleh nilai 80%.
- d. Video pembelajaran mempermudah untuk belajar mandiri diluar jam pelajaran matematika memperoleh nilai 83,3%.
- e. Video pembelajaran menggunakan penjelasan yang mudah dipahami dan tulisan terbaca dengan jelas memperoleh nilai 88,3%.

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran dan dilihat dari persentase keseluruhan tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran matematika yang telah dikembangkan sangat menarik. Media pembelajaran yang menarik berperan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa (Silaban, 2021). Video pembelajaran terdiri dari penjelasan materi dari narator dan terdapat beberapa contoh soal sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan animasi dan gambar pada media pembelajaran yang sesuai dengan materi dapat meningkatkan perhatian siswa dalam belajar dan memahami materi (Prawiro & Irawan, 2012).

4. Pembahasan Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa

Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena minat belajar siswa memengaruhi tingkat keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Putrayasa dkk., 2014). Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian video pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP Islam Baburrohmah.

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa, maka diperlukan data minat belajar matematika siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dan data minat belajar matematika siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran diterapkan kepada 15 siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohman. Data minat siswa diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

Pada saat penelitian berlangsung, siswa terlihat antusias memperhatikan video pembelajaran yang ditayangkan oleh guru matematika. Siswa mencatat beberapa materi dan rumus yang terdapat dalam video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah didesain dan terencana (Maimunah, 2016). Sesuai dengan pernyataan tersebut, sehingga video pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, terdapat adanya peningkatan minat belajar matematika dalam menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran adalah 48,95% berada pada kriteria rendah. Rendahnya minat belajar memungkinkan siswa malas untuk belajar, tidak mengerjakan tugas, dan mengabaikan guru ketika menjelaskan.

Minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan video pembelajaran, yakni dengan nilai rata-rata 89,85% yang berarti pada kriteria tinggi. Dengan demikian video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika

siswa. Hal ini selaras dengan teori bahwa video pembelajaran adalah media atau alat yang memuat pesan/isi/materi serta dapat merangsang siswa untuk belajar (Sanaky, 2013). Dari data minat belajar matematika siswa tersebut yang pada kriteria tinggi maka dapat dikatakan bahwa video pembelajaran juga dapat merangsang siswa untuk belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Sehingga berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, hal-hal yang dapat dikaji adalah:

1. Pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu penyusunan materi aritmetika sosial pokok bahasan (jual, beli, diskon, untung, dan rugi); penyusunan skenario video pembelajaran; menyiapkan alat dan bahan berupa (HP/kamera, *greenscreen*, PC/Komputer yang terinstal *Software Camtasia Studio 8*, pemilihan *background* dan gambar pendukung; perekaman video *close up* narator; dan proses *editing* video pembelajaran.
2. Video pembelajaran diuji valid oleh para ahli yakni, ahli materi dengan persentase validitas 94,6% dan dalam kriteria sangat valid. Ahli bahasa dengan persentase validitas 82,5% dan dalam kriteria sangat valid. Ahli pembelajaran dengan persentase validitas 92,5% dan kriteria sangat valid. Ahli media dengan persentase validitas 75% dan dalam kriteria valid. Dengan hasil validasi tersebut, maka video pembelajaran dinyatakan valid dan dapat digunakan serta diujikan.
3. Video pembelajaran diujikan kepada siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan hasil

uji produk terhadap respon siswa pada kemenarikan media memperoleh persentase setiap aspek penilaian adalah 85, 86.7, 80, 83.3, 88,3 sehingga video pembelajaran dapat dinyatakan sangat menarik.

4. Video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil uji produk, minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 40,9%, jika peningkatannya dikategorikan dalam setiap aspek, maka nilai persentase aspek rasa tertarik dari 47,8% (rendah) meningkat menjadi 87,2% (tinggi), aspek perhatian dari 52,5% (sedang) meningkat menjadi 90% (tinggi), aspek perasaan senang dari 48,3% (rendah) meningkat menjadi 88,3% (tinggi), aspek keinginan/ kesadaran dari 47,2% (rendah) meningkat menjadi 93,9% (tinggi).

Video pembelajaran yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari video pembelajaran matematika:

1. Kelebihan video pembelajaran matematika yang telah dikembangkan peneliti:
 - a. Penggunaan *background* yang bervariasi pada tampilan/*scene* video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.
 - b. Dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat.
 - c. Penjelasan yang singkat, padat, dan jelas dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.
2. Kekurangan video pembelajaran matematika yang telah dikembangkan peneliti:

- a. Perpindahan *scene* kurang halus.
- b. Tidak memuat seluruh pokok bahasan materi aritmetika sosial.
- c. Kurang interaktif.
- d. Perekaman suara kurang stabil.

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji produk yaitu video pembelajaran diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dinyatakan “**valid**” oleh para ahli, dengan tingkat validitas ahli materi 94,6% kriteria sangat valid, ahli bahasa 82,5% kriteria sangat valid, ahli pembelajaran 92,5% kriteria sangat valid, dan ahli media 75% kriteria valid.
2. Video pembelajaran dinyatakan “**praktis**” oleh para ahli, dengan pernyataan video pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi oleh ahli materi dan ahli pembelajaran, sedangkan pernyataan video pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi oleh ahli bahasa dan ahli media.
3. Video pembelajaran terbukti “**menarik**”, hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran dari lima aspek penilaian dengan persentase sebesar 85%, 86.7%, 80%, 83.3%, dan 88.3% sehingga video pembelajaran dapat dinyatakan sangat menarik.
4. Video pembelajaran terbukti “**dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa**” karena hasil analisis data minat belajar matematika siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dalam kriteria rendah dan meningkat setelah menggunakan video pembelajaran. Peningkatan minat

belajar matematika siswa sebesar 40.9%, sehingga video pembelajaran dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

C. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan simpulan diatas adalah sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Sekolah atau lembaga hendaknya mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk belajar lebih baik. Seperti memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Video pembelajaran matematika dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.
- b. Video pembelajaran dapat digunakan baik secara luring (luar jaringan) atau daring (dalam jaringan). Video pembelajaran diunggah dalam *youtube* dan *link* disebarakan kepada siswa melalui *whatsapp group* agar siswa dapat menggunakannya sebagai belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat.

2. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang lanjutan dapat memperhatikan proses perencanaan dan pengembangan media, perencaan hendaknya dilakukan secara matang agar tidak ada kesalahan dikemudian hari. Dalam tahap *editing* hendaknya video pembelajaran dapat lebih halus dalam perpindahan *scene* dan perekaman suara harus stabil agar siswa dapat mendengarkan video pembelajaran dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan software “camtasia studio” sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/62>
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis minat belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang tahun pelajaran 2018 / 2019. *J-PIMat*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- Fitria, A. (2013). Mengenalkan dan membelajarkan matematika pada anak usia dini. *Mu'adalah Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(2), 45–55. <https://doi.org/10.18592/jsga.v1i2.675>
- Hustandi, C., & Sujipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Khusnul, K. (2018). *Peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan metode sosiodrama kelas V di Madrasah Ibtidaiyah al-Qur'an Tempuran Kabupaten Lampung tengah tahun pelajaran 2017/2018* [Skripsi]. Institute Agama Islam Negeri Metro.
- Krapp, A. (2002). Structural and dynamic aspects of interest development : theoretical considerations from an ontogenetic perspective. *Learning and Instruction*, 12(Agustus), 383–409. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00011-1](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00011-1)
- Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 1–24. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *academia*, 4(1).
- Muna, H., Nizaruddin, & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbantuan macromedia flash 8 dengan pendekatan kontekstual pada materi program linier kelas XI. *Aksioma*, 8(2), 9–18. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1686>

- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Pendidikan Manajmen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nurwahidiyah, S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran POP-UP Book terintegrasi ayat-ayat al-Qur'an pada materi suhu dan perubahannya* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Permana, N. A., Widiyatmoko, A., & Taufiq, M. (2016). Pengaruh virtual laboratory berbasis flash animation terhadap pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik tema optik kelas VII SMP. *USEJ (Unnes Science Education Journal)*, 5(3), 1354–1365. <https://doi.org/10.15294/USEJ.V5I3.13166>
- Prawiro, S. A., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan media pembelajaran interaktif ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas 4 SD dengan metode learning the actual object. *Sains dan Seni ITS*, 1(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v1i1.533>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga*.
- Putrayasa, M., Syahrudin, & Margunayasa, G. (2014). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.3087>
- Ramli, M. (2015). Media pembelajaran dalam perspektif al-Qur'an dan al-Hadist. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 130–154. <https://doi.org/10.18592/ittihad.v13i23.1737>
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*,

2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>

Riyana, C. (2007). *Pedoman pengembangan media video*. Program P3AI UPI.

Rochimah, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV sekolah dasar negeri Sumberagung Peterongan Jombang* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Saadah, I. D. (2018). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan adobe after effect* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantra.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media.

Shah, D. (2020). *Analisis dengan angka" MOOCs selama pandemi*. 16 Agustus 2020.

Silaban, S. (2021). *Pengembangan program pengajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>

Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhi*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta Ombak.

Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.

Wicaksono, L. (2016). Bahasa dalam komunikasi pembelajaran. *Pembelajaran Prospektif*, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.26418/jpp.v1i2.19211>

Lampiran 1: Data Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran

Respon den	Aspek Penilaian										ΣN	X_i	%	Kriteria
	Rasa Tertarik			Perhatian		Perasaan Senang		Keinginan/ Kesadaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	1	2	1	3	2	2	1	1	3	2	18	40	45	Rendah
2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	23	40	57,5	Sedang
3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	19	40	47,5	Rendah
4	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	17	40	42,5	Rendah
5	2	1	1	1	2	2	2	1	3	1	16	40	40	Rendah
6	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	19	40	47,5	Rendah
7	1	2	2	2	2	1	2	3	1	2	18	40	45	Rendah
8	3	2	2	1	3	2	1	2	3	1	20	40	50	Sedang
9	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	23	40	57,5	Sedang
10	2	2	3	3	2	3	1	2	1	2	21	40	52,5	Sedang
11	3	2	2	3	2	3	2	2	1	1	21	40	52,5	Sedang
12	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	21	40	52,5	Sedang
13	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	19	40	47,5	Rendah
14	1	2	2	2	2	1	3	2	2	1	18	40	45	Rendah
15	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	40	47,5	Rendah
ΣX	29	30	27	31	32	28	30	32	27	26	292	600	48,7	Rendah
ΣX_i	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60				
%		47,8		52,5		48,3		47,2						

Lampiran 2: Data Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran

Respon den	Aspek Penilaian										ΣN	X_i	%	Kriteria
	Rasa Tertarik			Perhatian		Perasaan Senang		Keinginan/ Kesadaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100	Tinggi
2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	35	40	87,5	Tinggi
3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	35	40	87,5	Tinggi
4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	34	40	85	Tinggi
5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36	40	90	Tinggi
6	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	36	40	90	Tinggi
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100	Tinggi
8	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	36	40	90	Tinggi
9	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	36	40	90	Tinggi
10	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	37	40	92,5	Tinggi
11	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	35	40	87,5	Tinggi
12	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36	40	90	Tinggi
13	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	36	40	90	Tinggi
14	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	34	40	85	Tinggi
15	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	35	40	87,5	Tinggi
ΣX	51	52	54	56	52	53	53	55	57	57	541	600	90,16	Tinggi
Σx_i	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60				
%	87,2			90		88,3		93,9						

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Malang 65144 **Telepon** (0341) 551354 **Faks** (0341) 572533
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id **E-mail:** fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 283/Un.03.1/TL.00.1/05/2021 25 Mei 2021
 Sifat : Penting
 Lampiran :-
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP Islam Baburrohmah
 di
 Kabupaten Mojokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Firda Mashlichatul Chasanah
 NIM : 17190033
 Jurusan : Tadris Matematika
 Semester : Genap Tahun Akademik 2020/2021
 Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Siswa SMP
 Lama Penelitian : 25 Mei 2021 sampai dengan 24 Agustus 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi



a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang
 Akademik,

Muhammad Walid
 Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Tadris Matematika;
2. Arsip.

Lampiran 4: Surat Keterangan Selesai Penelitian



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM "BABURROHMAH"

Sekretariat :
Jl. A. Yani Dsn. Jurangsari Ds. Belahantengah Kec. Mojosari
Kab. Mojokerto Telp. 085843083335

Nomor : 670/SMP1.BBR/V/2021
Lamp. : -
Perihal : **Pemberian Ijin Penelitian
Di SMP Islam Baburrohmah**

Kepada

Yth. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di –
Malang

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat yang dikirim oleh Direktur Pascasarjana Nomor : 283/Un.03.1/TL.00.1/05/2021 tanggal 25 Mei 2021 perihal Surat Ijin penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, kami kepala SMP Islam Baburrohmah Mojosari memberikan Ijin kepada yang tersebut dibawah ini :

NAMA : FIRDA MASHLICHATUL CHASANAH
NIM : 17190033
JURUSAN : Tadris Matematika

Telah melakukan penelitian dengan judul : **"Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa SMP"**

Demikian pemberian ijin ini disampaikan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mojosari, 31 Mei 2021
Kepala Sekolah

SAMSUDIYAN, S.Pd

Lampiran 5: Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Firda Mashlichatul Chasanah
 NIM : 17190033
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Siswa SMP
 Dosen Pembimbing : Dimas Femy Sasongko, M.Pd.
 NIDT : 19900410 20180201 1 136

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1.	08 Januari 2021	BAB I	
2.	19 Januari 2021	Revisi BAB I	
3.	28 Januari 2021	Revisi BAB I ke-2	
4.	05 Februari 2021	BAB II dan BAB III	
5.	10 Februari 2021	BAB I sampai BAB III	
6.	19 Maret 2021	Revisi BAB I sampai BAB III	
7.	29 Maret 2021	Konsultasi instrumen penelitian	
8.	23 Mei 2021	Konsultasi hasil validasi instrumen	
9.	14 Juni 2021	Konsultasi BAB 4 dan 5	
10.	21 Juni 2021	Revisi BAB 4 dan 5	

Malang, 22 Juni 2021
 Ketua Program Studi Tadris
 Matematika

Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M.Pd.
 NIP. 19710420 200003 1 003

Lampiran 6: Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI VIDEO PEMBELAJARAN BAGIAN KE-1

"PENILAIAN OLEH AHLI MATERI"

Nama Validator : Dr. Wahyu Henky Irawan, M.Pd.

NIP :

Bidang Keahlian :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validitas isi/materi skenario video pembelajaran yang sudah saya buat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik

Aspek	No	Pertanyaan	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
Isi	1.	Kesesuaian materi dengan Silabus				✓
	2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar				✓
	4.	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa				✓
	5.	Materi bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan siswa				✓
	6.	Penyampaian materi mudah dipahami dalam pembelajaran			✓	
	7.	Kebenaran dan substansi dalam materi pelajaran				✓

Konstruksi	8.	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran				✓
	9.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
	10.	Kejelasan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran				✓
	11.	Pemberian motivasi untuk belajar			✓	
	12.	Bagaimana urutan penyajian dalam materi pembelajaran				✓
	13.	Bagaimana sistematika materi pembelajaran				✓
	14.	Bagaimana mengenai kelengkapan informasi				✓

C. Kebenaran Isi/Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

D. Komentar/Saran

.....
Layak

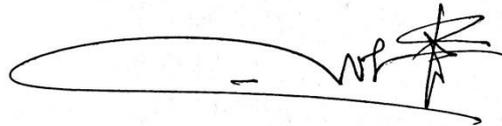
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, isi/materi dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan

- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 - 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - 4. Dapat digunakan tanpa revisi
- *) : lingkari salah satu dari pernyataan penilaian diatas

Malang, 2021

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal stroke followed by a stylized, star-like flourish.

(.....)

Lampiran 7: Instrumen Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN

OLEH AHLI BAHASA

Nama Validator : Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd

NIP : 198205822015031003

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validitas bahasa skenario video pembelajaran yang sudah saya buat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik

No	Pertanyaan	Tingkat Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tingkat intelektual siswa SMP.				✓
2.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional.			✓	
3.	Konsistensi penggunaan istilah/ simbol/ lambang yang menggambarkan suatu konsep atau sejenisnya.			✓	
4.	Penyusunan kalimat sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).			✓	
5.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.				✓
6.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.			✓	
8.	Menggunakan istilah yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.			✓	
9.	Kalimat yang digunakan dapat mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.				✓
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat sesuai dengan pokok bahasan.			✓	

C. Kebenaran Isi/Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Yahya sedang ... rumahnya, ia membeli ...	Yahya sedang ... rumahnya. Ia membeli ...
2.	Suatu hari Jojo ... bersepeda, dan ...	Suatu hari Jojo ... bersepeda dan ...

D. Komentar/Saran

1. Penggunaan tanda baca belum maksimal
2. Pada Materi Soal Bdi, soal cerita (Adi) harus ditulis seperti pada soal cerita (Pak Dono) pada materi Untung Rugi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, isi/materi dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③ 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) : lingkari salah satu dari pernyataan penilaian diatas

Malang, 8 Juli 2021



Dwi Masdi Widada. S.S., M.Pd

Lampiran 8: Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI PEMBELAJARAN

Nama Validator :

NIP :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validitas pembelajaran pada media video pembelajaran matematika. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI dan KD.				✓
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran.				✓
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI dan KD.				✓
4.	Video Pembelajaran sesuai dengan pembelajaran kontekstual.			✓	
5.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.				✓
6.	Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan.				✓
7.	Penggunaan media dapat memberikan efisiensi dalam pencapaian kompetensi.			✓	
8.	Pemilihan media sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII.				✓
9.	Media yang disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓
10.	Pemilihan kalimat komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

C. Kebenaran Isi/Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

D. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, isi/materi dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) : lingkari salah satu dari pernyataan penilaian diatas

Malang, 6 Juli 2021


 (..... Dr. Syarifuddin, M.Pd)

Lampiran 9: Instrumen Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

"PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA"

Nama Validator : Ibrahim S.A.M.

NIP :

Bidang Keahlian :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validitas media video pembelajaran yang sudah saya buat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
	Bahasa	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten		✓		
		Bahasa penyampaian yang digunakan mudah dipahami siswa		✓		
	Materi	Video pembelajaran memuat materi aritmetika sosial sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
		Materi yang disajikan mudah dipahami siswa		✓		
		Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu teknologi		✓		
	Media	Video pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran		✓		

	Tampilan video pembelajaran menarik perhatian siswa	✓		
	Kombinasi warna menarik	✓		
	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	✓		
	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	✓		
	Kesesuaian warna tampilan dengan <i>background</i>	✓		
	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓		
	Mempermudah siswa dalam memahami materi	✓		
	Media video pembelajaran dapat diakses dengan bantuan teknologi atau perangkat elektronik yang mendukung	✓		

C. Kebenaran Isi/Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
		<p>Penulisan nilai uang perlu diperbaiki (Rp 90.000.000,00). Ada pada beberapa <i>scene</i>.</p>

	<p>TUJUAN PEMBELAJARAN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui dan memahami dari situasi terdapat di matematika – modal, jual, beli, diskon, untung dan rugi 2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan jual, beli, diskon, untung, dan rugi 3. Menentukan besar untung dan rugi 4. Menentukan besar diskon 5. Menentukan bunga tunggal dan pajak 6. Memahami dan mengetahui hubungan antara bruto, neto, dan tara 	<p>Tujuan terakhir tidak terdapat pada satu bagian video ini, mengapa?</p>
		<p>Ada bahan yang tidak terjual, bagaimana statusnya dihitung masih sebagai modal, rugi atau untung? Buat masalah lebih sederhana dulu, misal terjual semua porsi atau ganti cerita. Contoh: pedangang jeruk, beli 120kg, terjual 100kg, yang tidak terjual busuk.</p>
		<p>Bagaimana penentuan rumus, kapan digunakan “hasil penjualan – modal” dengan “modal-hasil penjualan”? Bisakah kita buat konsisten? Apakah peserta didik belum bisa mengenal nilai negatif?</p>

D. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, isi/materi dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) : lingkari salah satu dari pernyataan penilaian diatas

Malang, 23 Mei 2021



Ibrahim S.A.M.

Lampiran 10: Instrumen Validasi Angket Kemenarikan Media

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP KEMENARIKAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nama Validator : Dr. Syaiquddin, S.Si., M.Pd.

NIP :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validitas angket respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran matematika. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tujuan penyebaran angket dan petunjuk pengisian angket tertulis jelas.				✓
2.	Butir pernyataan dapat memotret semangat dan motivasi belajar, rasa ingin tahu dan minat belajar, mudah dioperasikan dan dipahami siswa.				✓
3.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
4.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami siswa.				✓
5.	Bahasa yang digunakan tidak multitafsir				✓

C. Kebenaran Isi/Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
-----	---------------------	---------------------

--	--	--

D. Komenta/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, isi/materi dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) : lingkari salah satu dari pernyataan penilaian diatas

Malang, 30 Mei 2021


(.....*Dr. Syarifuddin M.Pd*.....)

Lampiran11: Instrumen Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nama Validator : Dr. Syaifuddin, S.Si., MEd.

NIP :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validitas angket minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tujuan penyebaran angket dan petunjuk pengisian angket tertulis jelas.				✓
2.	Butir pernyataan dapat menangkap rasa senang, perhatian, perasaan senang, dan keinginan/kesadaran siswa dalam pembelajaran matematika.				✓
3.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
4.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami siswa.				✓
5.	Bahasa yang digunakan tidak multitafsir				✓

C. Kebenaran Isi/Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

--	--	--

D. Komenta/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, isi/materi dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) : lingkari salah satu dari pernyataan penilaian diatas

Malang, 30 Mei 2021


(Dr. Syaiful Hasan, M.P.)

Lampiran 12: Instrumen Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN

Nama Validator : Dr. Syai Fuddin, S.Si., M.Pd.

NIP :

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validitas angket minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang tersedia, sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tujuan penyebaran angket dan petunjuk pengisian angket tertulis jelas.				√
2.	Butir pernyataan dapat menangkap rasa senang, perhatian, perasaan senang, dan keinginan/kesadaran siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran.				√
3.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√
4.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami siswa.				√
5.	Bahasa yang digunakan tidak multitafsir				√

C. Kebenaran Isi/Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

--	--	--

D. Komenta/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, isi/materi dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

*) : lingkari salah satu dari pernyataan penilaian diatas

Malang, 20 Mei 2021


(...Dr. Syarifuddin - M.P.T.)

Lampiran 13: Hasil Respon Siswa terhadap Kemenarikan Video Pembelajaran

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA

A. Tujuan Penyetaraan Angket

Untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama

Kelas : VII

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
2. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar Matematika.	✓			
2.	Video pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar Matematika.	✓			
3.	Video pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓			
4.	Video pembelajaran mempermudah untuk belajar mandiri diluar jam pelajaran Matematika.	✓			
5.	Video Pembelajaran menggunakan penjelasan yang mudah dipahami dan tulisan dapat terbaca dengan jelas	✓			

Mojokerto, 2021

Siswa,


(_____)

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA

A. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama : _____

Kelas : 7 A

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

2. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar Matematika.		✓		
2.	Video pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar Matematika.	✓			
3.	Video pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓		
4.	Video pembelajaran mempermudah untuk belajar mandiri diluar jam pelajaran Matematika.	✓			
5.	Video pembelajaran menggunakan penjelasan yang mudah dipahami dan tulisan dapat terbaca dengan jelas		✓		

Mojokerto, 2021

Siswa,


 (_____)

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

A. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas : VJ1-A

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

2. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Video Pembelajaran Matematika

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar Matematika.	✓			
2.	Video pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar Matematika.	✓			
3.	Video pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓			
4.	Video pembelajaran mempermudah untuk belajar mandiri diluar jam pelajaran Matematika.	✓			
5.	Video Pembelajaran menggunakan penjelasan yang mudah dipahami dan tulisan dapat terbaca dengan jelas	✓			

Mojokerto, 2021

Siswa,



Lampiran 14: Hasil Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA

A. Tujuan Penyebaran Angket

- Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sebelum menggunakan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas : VII

C. Petunjuk Pengisian

- Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pelajaran matematika dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
- Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1.	Rasa Tertarik	Saya tertarik dengan Matematika.				✓
		Saya memiliki catatan lengkap tentang pembelajaran Matematika.			✓	
		Saya merasa kecewa apabila guru Matematika tidak dapat masuk ketika pembelajaran Matematika.			✓	
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran Matematika.			✓	
		Saya memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran Matematika (tidak melamun, mengantuk, dan berbicara dengan teman).			✓	
3.	Perasaan Senang	Saya belajar Matematika atas kemauan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain.				✓
		Saya mengulang dan mempelajari kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah.			✓	
4.	Keinginan/ kesadaran	Saya bersemangat dalam pembelajaran Matematika yang berlangsung.		✓		
		Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika sangat penting dalam				✓

		kegiatan sehari-hari				
		Ketika ketinggalan pembelajaran Matematika, saya akan langsung bertanya pada teman.			✓	

E. Isilah Titik-Titik Dibawah ini!

Tuliskan pendapatmu tentang pembelajaran matematika!

Sedikit sulit

Mojokerto, 2021

Siswa,

()

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

A. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sebelum menggunakan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas : 7A

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pelajaran matematika dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

2. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1.	Rasa Tertarik	Saya tertarik dengan Matematika.				✓
		Saya memiliki catatan lengkap tentang pembelajaran Matematika.		✓		
		Saya merasa kecewa apabila guru Matematika tidak dapat masuk ketika pembelajaran Matematika.			✓	
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran Matematika.			✓	
		Saya memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran Matematika (tidak melamun, mengantuk, dan berbicara dengan teman).		✓		
3.	Perasaan Senang	Saya belajar Matematika atas kemauan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain.			✓	
		Saya mengulang dan mempelajari kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah.			✓	
4.	Keinginan/ kesadaran	Saya bersemangat dalam pembelajaran Matematika yang berlangsung.		✓		
		Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika sangat penting dalam			✓	

		kegiatan sehari-hari				
		Ketika ketinggalan pembelajaran Matematika, saya akan langsung bertanya pada teman.			✓	

E. Isilah Titik-Titik Dibawah ini!

Tuliskan pendapatmu tentang pembelajaran matematika!

...sulit.....

Mojokerto, 2021

Siswa,

Ju

()

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

A. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sebelum menggunakan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas : VII - A

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pelajaran matematika dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
2. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Minat Belajar Matematika Siswa

No.	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1.	Rasa Tertarik	Saya tertarik dengan Matematika.			✓	
		Saya memiliki catatan lengkap tentang pembelajaran Matematika.		✓		
		Saya merasa kecewa apabila guru Matematika tidak dapat masuk ketika pembelajaran Matematika.			✓	
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran Matematika.			✓	
		Saya memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran Matematika (tidak melamun, mengantuk, dan berbicara dengan teman).		✓		
3.	Perasaan Senang	Saya belajar Matematika atas kemauan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain.			✓	
		Saya mengulang dan mempelajari kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah.			✓	
4.	Keinginan/ kesadaran	Saya bersemangat dalam pembelajaran Matematika yang berlangsung.			✓	
		Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika sangat penting dalam				✓

		kegiatan sehari-hari				
		Ketika ketinggalan pembelajaran Matematika, saya akan langsung bertanya pada teman.			✓	

E. Isilah Titik-Titik Dibawah ini!

Tuliskan pendapatmu tentang pembelajaran matematika!

sangat suka tapi susah

Mojokerto, 2021

Siswa,

Meely

Lampiran15: Hasil Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN

A. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
2. Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Video Pembelajaran

No.	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1.	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan Matematika saat guru menggunakan video pembelajaran.	√			
		Saya mencatat materi saat guru menggunakan video pembelajaran.	√			
		Saya merasa kecewa apabila guru Matematika tidak menggunakan video pembelajaran saat mengajar Matematika.	√			
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran Matematika saat menggunakan video pembelajaran.	√			
		Saya memperhatikan penjelasan guru dalam video pembelajaran matematika yang berlangsung (tidak melamun, mengantuk, dan berbicara dengan teman).	√			
3.	Perasaan Senang	Saya belajar Matematika dengan video pembelajaran atas kemauan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain.	√			
		Saya mengulang dan mempelajari kembali	√			

		apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah dengan menggunakan video pembelajaran.				
4.	Keinginan/ kesadaran	Saya bersemangat dalam pembelajaran Matematika yang berlangsung dengan menggunakan video pembelajaran.	✓			
		Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika dengan video pembelajaran lebih membantu saya memahami konsep matematika.	✓			
		Ketika ketinggalan pembelajaran Matematika dengan video pembelajaran, saya dapat belajar mandiri dengan video pembelajaran.	✓			

E. Isilah Titik-Titik Dibawah ini!

Tuliskan pendapatmu tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran!

mudah dipahami

Mojokerto, 2021

Siswa,

[Signature]

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN VIDEO
PEMBELAJARAN**

A. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas : 7A

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
2. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Video Pembelajaran

No.	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1.	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan Matematika saat guru menggunakan video pembelajaran.		✓		
		Saya mencatat materi saat guru menggunakan video pembelajaran.	✓			
		Saya merasa kecewa apabila guru Matematika tidak menggunakan video pembelajaran saat mengajar Matematika.		✓		
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran Matematika saat menggunakan video pembelajaran.	✓			
		Saya memperhatikan penjelasan guru dalam video pembelajaran matematika yang berlangsung (tidak melamun, mengantuk, dan berbicara dengan teman).		✓		
3.	Perasaan Senang	Saya belajar Matematika dengan video pembelajaran atas kemauan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain.		✓		
		Saya mengulang dan mempelajari kembali	✓			

		apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah dengan menggunakan video pembelajaran.				
4.	Keinginan/ kesadaran	Saya bersemangat dalam pembelajaran Matematika yang berlangsung dengan menggunakan video pembelajaran.	✓			
		Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika dengan video pembelajaran lebih membantu saya memahami konsep matematika.		✓		
		Ketika ketinggalan pembelajaran Matematika dengan video pembelajaran, saya dapat belajar mandiri dengan video pembelajaran.	✓			

E. Isilah Titik-Titik Dibawah ini!

Tulislah pendapatmu tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran!

Sangat jadi mudah

.....

.....

.....

.....

.....

Mojokerto, 2021

Siswa,

Ju

(_____)

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN VIDEO
PEMBELAJARAN**

A. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas : VIII - A

C. Petunjuk Pengisian

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika dan berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
2. Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Angket Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Video Pembelajaran

No.	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
1.	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan Matematika saat guru menggunakan video pembelajaran.	√			
		Saya mencatat materi saat guru menggunakan video pembelajaran.		√		
		Saya merasa kecewa apabila guru Matematika tidak menggunakan video pembelajaran saat mengajar Matematika.		√		
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran Matematika saat menggunakan video pembelajaran.	√			
		Saya memperhatikan penjelasan guru dalam video pembelajaran matematika yang berlangsung (tidak melamun, mengantuk, dan berbicara dengan teman).	√			
3.	Perasaan Senang	Saya belajar Matematika dengan video pembelajaran atas kemauan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain.	√			
		Saya mengulang dan mempelajari kembali		√		

		apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai di rumah dengan menggunakan video pembelajaran.		✓		
4.	Keinginan/ kesadaran	Saya bersemangat dalam pembelajaran Matematika yang berlangsung dengan menggunakan video pembelajaran.	✓			
		Saya sadar bahwa pembelajaran Matematika dengan video pembelajaran lebih membantu saya memahami konsep matematika.	✓			
		Ketika ketinggalan pembelajaran Matematika dengan video pembelajaran, saya dapat belajar mandiri dengan video pembelajaran.		✓		

E. Isilah Titik-Titik Dibawah ini!

Tuliskan pendapatmu tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran!

Suka dan senang

.....

.....

.....

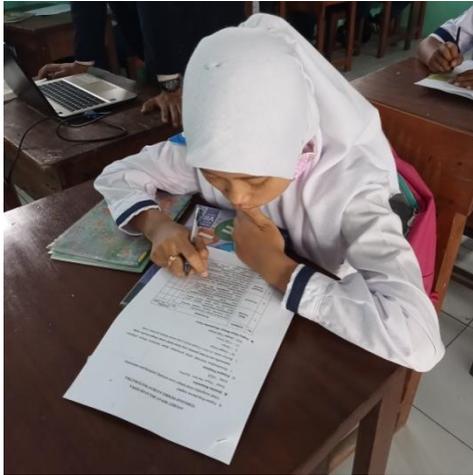
.....

.....

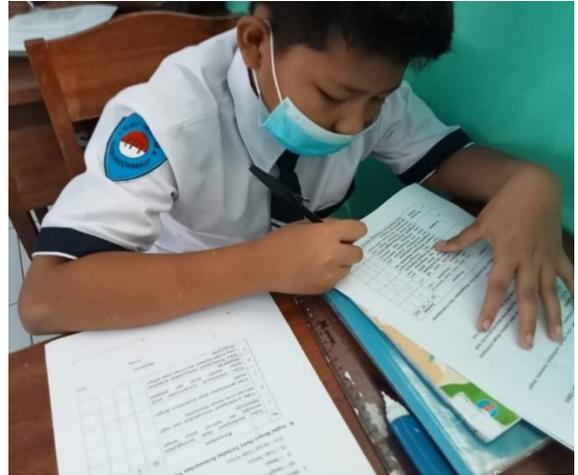
Mojokerto, 2021

Siswa,

Meely

Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Pengisian Angket Minat Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Video Pembelajaran



Gambar 2. Pengisian Angket Kemerarikan Video Pembelajaran dan Angket Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran



Gambar 3. Pembelajaran Matematika Menggunakan Video Pembelajaran



Gambar 4. Foto Bersama Guru dan Siswa Kelas VII SMP Islam Baburrohmah

Lampiran 17: Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Firda Mashlichatul Chasanah
NIM : 17190033
Tempat Tanggal Lahir : Mojokerto, 29 Oktober 1999
Jurusan : Tadris Matematika
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Dsn. Mojokerep RT.38/RW.11, Ds. Menanggal,
Kec. Mojosari, Kab. Mojokerto
E-mail : chasanahfirda@gmail.com
No. Telepon/ HP : 085730225400

Riwayat Pendidikan

Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah / Perguruan Tinggi	Tahun Masuk	Tahun Lulus
TK/RA	RA Bahrul Ulum Mojosari	2003	2005
SD/MI	MI Bahrul Ulum Mojosari	2005	2011
SMP/MTs	MTsN Mamba'ul Ma'arif Jombang	2011	2014
SMA/MA	MAN Mamba'ul Ma'arif Jombang	2014	2017
S-1	Tadris Matematika UIN Malang	2017	2021