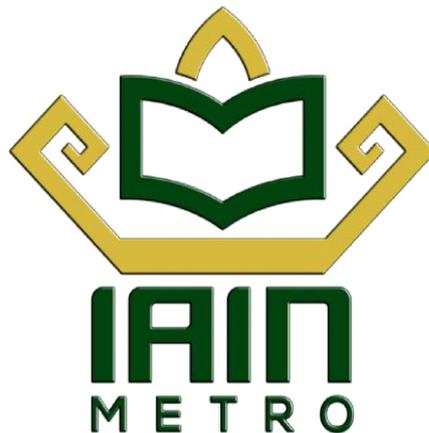


SKRIPSI
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA
REALISTIK PADA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG
KUNANG

Oleh :

ARLINA DAMAYANTI

NPM. 1801040004



Tadris Pendidikan Matematika (TPM)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1443 H / 2022 M

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA
REALISTIK PADA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG
KUNANG**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

ARLINA DAMAYANTI

NPM : 1801040004

Pembimbing : Selvi Loviana, M.Pd

Tadris Pendidikan Matematika (TPM)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 1443 H / 2022 M**

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
Nama : Arlina Damayanti
NPM : 1801040004
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Dosen Pembimbing,



Selvi Loviana, M.Pd.
NIP. 19910611 201903 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : **Permohonan Dimunaqosahkan**

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka proposal penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Arlina Damayanti
NPM : 1801040004
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Yang berjudul : Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik
Pada Siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosahkan.

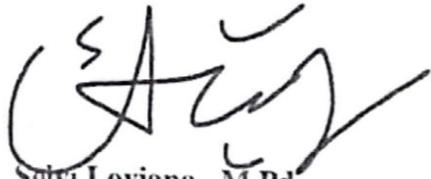
Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Metro, 01 April 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Dosen Pembimbing


Endah Wuliantina, M.Pd.
NIP. 19011222 201903 2 010


Selvi Loviana, M.Pd.
NIP. 19910611 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-1962/11.28-1/D/PP.00-9/05/2022

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG, yang disusun oleh: Arlina Damayanti, NPM 1801040004, Jurusan: Tadris Matematika (TMTK) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) pada hari/tanggal: Selasa/12 April 2022.

TIM UJIAN

Ketua/Moderator : Selvi Loviana, M.Pd

Penguji I : Yuyun Yunarti, M.Si

Penguji II : Yunita Wildaniati, M.Pd

Sekretaris : Nur Indah Rahmawati, M.Pd

PANITIA MUNAQOSYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA
REALISTIK PADA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG
KUNANG
ABSTRAK**

Oleh :

Arlina Damayanti

NPM. 1801040004

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran matematika berbasis pendekatan matematika realistik berdasarkan kelayakan dan kepraktisan pada materi relasi dan fungsi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Riset and Development*(R&D). Penelitian pengembangan ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi ahli untuk aspek kelayakan, dan angket pendapat peserta didik untuk aspek kepraktisan.

Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan aspek kelayakan memenuhi kriteria sangat layak. Validasi oleh ahli materi mendapatkan rata-rata keseluruhan yaitu 4,41 sedangkan untuk ahli media rata-rata keseluruhannya yaitu 4,3. Kedua nilai ini masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek kepraktisan berdasarkan angket pendapat peserta didik yang diberikan kepada 16 peserta didik memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini berdasarkan rata-rata keseluruhan skor angket pendapat peserta didik $\geq 65\%$ yang artinya media video pembelajaran layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Pendekatan Matematika Realistik

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arlina Damayanti

NPM : 1801040004

Jurusan : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa tugas akhir ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 12 April 2022

Yang menyatakan



Arlina Damayanti

NPM. 1801040004

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ

Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

(Q.S Rad : 11)¹

¹ Q.S. Rad ayat 11

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho Allah SWT ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat saya cinta dan saya sayangi Bapak Alm. Nazori Zen dan Ibu Almh. Nurmala Dewi, meskipun kedua orang tua saya sudah meninggal dunia tanpa dukungan support beliau yang hebat saya tidak akan mampu menempuh jenjang pendidikan setinggi ini.
2. Teruntuk ketiga kakak saya yaitu Icon Rolis, Desi Yulinasari dan Nia Handayani yang selalu memberikan semangat dan do'a sehingga saya tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah apapun.
3. Teruntuk Cik Lena (Umi), Kak Ubay (Abi), Teh Rofiah, dan Kak Joko orang tua kedua saya yang telah memberikan support, motivasi serta do'a yang tiada hentinya.
4. Dosen pembimbing Ibu Selvi Loviana, M.Pd yang telah sabar dan ikhlas dalam membimbing saya dan memberikan motivasi serta semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teruntuk Mba Ulfa, Nadia Octasari, Mba Via, Mba Madin dan ukhti-ukhtiku yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan serta do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabatku Anika Ferninda Sari dan Cici Anggriani serta teman-teman Tadris Pendidikan Matematika yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT atas taufik, hidayah, serta nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang” sehingga selesai dengan tepat waktunya. Sholawat beriring salam senantiasa peneliti lantunkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi semua insan disetiap segi kehidupan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan.

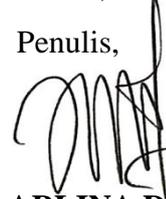
Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia biasa tidak bisa lepas dari kesalahan dan kekhilafan, kenyataan ini menyadarkan peneliti bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga dan penghormatan yang tulus kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor IAIN Metro
2. Ibu Endah Wulantina, M.Pd selaku ketua Jurusan Tadris Matematika dan Ibu Selvi Loviana, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan banyak motivasi yang luar biasa kepada peneliti serta membantu meluangkan waktu untuk membimbing peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mendidik dan memberi ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di IAIN Metro.
4. Kepala SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang yaitu Bapak Dr. Rahmad Soeseno, Bapak dan Ibu guru serta siswa kelas VIII A yang telah memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, akhir kata peneliti mohon maaf apabila ada kesalahan.

Metro, 12 April 2022

Penulis,



ARLINA DAMAYANTI

NPM. 1801040004

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	15

5. Pengertian Video Pembelajaran	16
6. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran	17
7. Pendekatan Matematika Realistik	18
B. Kajian Studi yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Desain Uji Coba Produk	28
1. Desain Uji Coba	29
2. Subjek Uji Coba	29
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
1. Teknik Pengumpulan Data.....	29
2. Instrumen Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data	33
1. Data Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media dan Materi	33
2. Data Pendapat Peserta Didik.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	36
1. Analisis Kinerja.....	36
2. Analisis Kebutuhan	37
B. Hasil Validasi	42
1. Validasi Ahli Materi.....	43
2. Validasi Ahli Media	46
C. Hasil Uji Coba Produk	47
D. Kajian Produk Akhir	49
1. Kelayakan.....	49
2. Kepraktisan	49
3. Pembahasan.....	57

E. Keterbatasan Penelitian	62
----------------------------------	----

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	63
-------------------	----

B. Saran.....	64
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Data Ulangan Harian Matematika Peserta Didik	6
Tabel	3.1	Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	31
Tabel	3.2	Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	31
Tabel	3.3	Kisi-kisi Angket Pendapat Peserta Didik	32
Tabel	3.4	Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	33
Tabel	3.5	Kriteria Konversi Nilai Skala Lima Menurut Sukarjo	34
Tabel	4.1	Kompetensi Dasar dan Indikator	38
Tabel	4.2	Media Video Pembelajaran yang dikembangkan	40
Tabel	4.3	Daftar Nama Validator	43
Tabel	4.4	Hasil Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel	4.5	Saran dan Revisi Para Ahli Materi	45
Tabel	4.6	Hasil Validasi Ahli Media	46
Tabel	4.7	Saran dan Revisi Ahli Media.....	47
Tabel	4.8	Rekapitulasi Hasil Angket Pendapat Peserta Didik.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir	24
Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE	26
Gambar 4.1 Komponen gambar yang digunakan dalam media video pembelajaran.....	39
Gambar 4.2 Tampilan awal media video pembelajaran	50
Gambar 4.3 Tampilan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.....	51
Gambar 4.4 Tampilan materi pada media video pembelajaran	56
Gambar 4.5 Tampilan profil pada media video pembelajaran	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara	66
Lampiran 2	Surat Izin pra <i>survey</i>	68
Lampiran 3	Surat Balasan izin pra <i>survey</i>	69
Lampiran 4	Surat Bimbingan Skripsi	70
Lampiran 5	Surat Tugas <i>research</i>	71
Lampiran 6	Surat Izin <i>research</i>	72
Lampiran 7	Surat Balasan izin <i>research</i>	73
Lampiran 8	Surat Keterangan Bebas Pustaka	74
Lampiran 9	Lembar Validasi Ahli Media	75
Lampiran 10	Lembar Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 11	Lembar Angket Pendapat Peserta Didik	80
Lampiran 12	Dokumentasi Angket Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 13	Dokumentasi Angket Validasi Ahli Materi	88
Lampiran 14	Dokumentasi Angket Pendapat Peserta Didik.....	94
Lampiran 15	Kartu Bimbingan Skripsi	142
Lampiran 16	Dokumentasi Foto Kegiatan Penelitian	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini membuat kebutuhan terhadap konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi tidak dapat dihindari lagi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut menjadi cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia ini perlu adanya dukungan oleh berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.² Pendidikan merupakan hal yang penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan harus dilakukan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang maksimal.³ Pendidikan merupakan sebuah bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi

²Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018), 172.

³Yenni Asma Yanti, Achmad Buchori, dan Aryo Andri Nugroho, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom di Sekolah Menengah Kejuruan," *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 6 (9 Desember 2019) 382.

sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.⁴ Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda yang berkualitas dan mampu mengikuti perkembangan IPTEK, karena pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi untuk membentuk kepribadian peserta didik dimasa yang akan datang.

Dunia saat ini sedang mengalami masa pandemi Covid-19. Virus COVID-19 ini berdampak bagi seluruh segmen kehidupan termasuk pendidikan. Banyak negara termasuk Indonesia memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas.⁵ Sesuai dengan Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 semua kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi menekan jumlah penyebaran virus terutama pada bidang pendidikan.⁶ Menteri Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Corona Virus Disease (COVID-19) kegiatan pembelajaran dilakukan secara online dalam rangka mencegah penyebaran virus corona.⁷ Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan munculnya virus Covid-19 ini seluruh segmen kehidupan termasuk

⁴Siti Andriani Dan Anies Fuady, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII Smp" 14, no. 7 (2019): 77.

⁵Rizqon H Syah, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran,"*SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* 7, no. 5 (14 April 2020).396.

⁶Nawang Galuh Safitri dkk., "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Penerapan Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar,".(2020): 2.

⁷"SE Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona pada satuan pendidikan," . (09 Maret 2020), 2.

pendidikan ditutup dan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online demi mencegah penyebaran virus corona.

Penerapan pembelajaran online membuat pendidik berpikir kembali mengenai model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik sudah mempersiapkan model pembelajaran, akan tetapi pendidik harus mengubah model pembelajaran tersebut agar peserta didik mampu dengan mudah menerima dan menyerap materi yang disampaikan. Pendidik dan peserta didik dipaksa untuk menguasai teknologi pembelajaran digital sebagai salah satu cara penunjang proses pembelajaran secara online tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target dalam pembelajaran. Pembelajaran secara online memerlukan dukungan dari perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *android* dan laptop serta menyiapkan kuota internet yang dapat membantu mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.⁸

Media pembelajaran jarak jauh pun dicoba. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* antara lain, aplikasi *zoom*, *google classroom*, *youtube*, dan *whatsapp*. Sarana-sarana tersebut dapat digunakan secara maksimal sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas. Dengan menggunakan media *online* tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru.

Proses pembelajaran memerlukan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran serta cara peserta didik dalam menerima

⁸Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19," *BIODIK* 6, no. 2 (30 Juni 2020): 216.

materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, media pembelajaran sebaiknya memiliki tiga unsur yakni gambar, suara dan gerak.⁹ Media pembelajaran yang memiliki tiga unsur tersebut adalah video pembelajaran. Video pembelajaran berguna untuk menyampaikan informasi berupa materi yang mempunyai kemudahan dalam mengulang video (*replay*) dan penyajiannya pun terstruktur sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman konsep salah satunya pada mata pelajaran matematika.¹⁰

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dari sebagian besar peserta didik. Pelajaran matematika harus dimulai dengan mengenalkan siswa mengenai situasi yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mampu membangun atau menemukan suatu konsep matematika. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siti Andriani dkk yang menyatakan bahwa kehidupan sehari-hari merupakan titik awal pembelajaran matematika atau biasa disebut dengan matematika realistik.¹¹ Matematika realistik adalah pembelajaran matematika yang menggunakan masalah kontekstual yang sifatnya nyata dan dapat dibayangkan oleh siswa.¹² Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika realistik merupakan suatu proses pembelajaran matematika yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

⁹Mhd Ridha, "Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19" 5 (2021): 155.

¹⁰Muhammad Ullil Fahri, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran," preprint (Open Science Framework, 24 Oktober 2020),1.

¹¹Siti Andriani dan Anies Fuady, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP" 14, no. 7 (2019): 78.

¹²Liza Ainul Mila "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik,"*AKSIOMA*, (September 2019): 16.

Pendekatan matematika realistik juga dapat menanamkan pemahaman kepada siswa bahwa matematika tidak hanya mempelajari hal yang abstrak, namun juga sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari yang ada di sekeliling siswa. Media video pembelajaran berbasis matematika realistik adalah hal yang sangat penting karena dapat membantu melaksanakan proses pembelajaran sebagai sarana pendukung dan alternatif untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.¹³ Media pembelajaran tersebut mengedepankan aspek-aspek realistik dimana peserta didik akan sangat tertarik untuk belajar matematika. Terdapat keunggulan dari media video pembelajaran berbasis matematika realistik yakni pada aktifitas belajar peserta didik sebagai tolak ukur pemahaman konsep terutama pada materi relasi dan fungsi. Pemahaman tersebut dapat mendorong siswa mampu bekerja sendiri dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal-soal relasi dan fungsi.¹⁴

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru matematika di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang yaitu Ibu Osi Aryati, S.Pd ditemukan beberapa permasalahan. Masalah pertama yakni dari pihak peserta didik yang kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai materi yang sulit dan membosankan pada materi relasi dan fungsi. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik berikut ini.

¹³Andriani dan Fuady, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP," 14, no.7 (2019):77.

¹⁴*Ibid.*,78

Tabel 1.1
Data Ulangan Harian Matematika Peserta Didik pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII A Semester Ganjil Tahun 2021/2022

No.	KKM	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	%
1	$70 \leq x \leq 100$	Tuntas Belajar	2	12,5%
2	$0 \leq x \leq 70$	Belum Tuntas Belajar	14	87,5%
Total			16	100%

Tabel 1.1 diperoleh bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 70 adalah 87,5% atau setara dengan 14 peserta didik di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan di atas nilai 70 adalah 12,5% atau setara 2 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah diterapkan di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang sebesar 70 untuk mencapai mata pelajaran matematika.

Masalah kedua yakni proses pembelajaran masih terpaku pada buku dan belum maksimal menggunakan video pembelajaran terutama pada matematika berbasis realistik. Masalah selanjutnya yakni karena permasalahan di dunia pendidikan yang disebabkan oleh Virus Covid-19 yang mengakibatkan proses pembelajaran dilakukan secara *online* sehingga membuat guru dan peserta didik kesulitan dalam menyampaikan dan menerima materi pelajaran.

Upaya menarik perhatian peserta didik perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar terhadap mata pelajaran matematika. Proses pembelajaran akan dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis video pembelajaran matematika realistik agar siswa cenderung lebih paham dengan adanya penjelasan terhadap kehidupan sehari-hari pada materi relasi dan fungsi. Seperti halnya media video pembelajaran lain, media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

matematika dan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Video pembelajaran tersebut akan diupload di aplikasi *Youtube* dan dishare melalui aplikasi *WhatsApp Grup* agar dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses video pembelajaran.

Adapun penelitian sejenis pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya Abdes Puspita Kencana yang melakukan penelitian “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel *Youtube* Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD/MI.”¹⁵ Siti Andriani, Sunismi, Anies Fuady juga melakukan penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP.”¹⁶ Selain itu Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis, dan Nurul Astuty Yensi juga melakukan penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu”¹⁷ Dari Ketiga penelitian di atas menghasilkan video pembelajaran berbasis matematika realistik termasuk kedalam kategori valid dan layak digunakan.

¹⁵Abdes Puspita Kencana “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sd/Mi,” (2021),.1

¹⁶Andriani dan Fuady, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII Smp.”14, no. 7 (2019).

¹⁷ Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis, dan Nurul Astuty Yensi “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu”*Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, Vol. 2 No. 1, April 2018., 83.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik pada siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Peserta didik kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan pada materi relasi dan fungsi.
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.
3. Penggunaan video pembelajaran yang belum maksimal terutama pada matematika realistik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut agar penelitian ini menjadi terarah, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan video pembelajaran matematika realistik pada materi relasi dan fungsi siswa kelas VIII A di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan video pembelajaran matematika realistik pada siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang?

2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan penggunaan video pembelajaran matematika realistik pada siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan video pembelajaran matematika realistik pada siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan kepraktisan penggunaan video pembelajaran matematika realistik pada siswa di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dari mengembangkan pola pikir peneliti serta pembaca mengenai penggunaan video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dengan dilakukannya penelitian ini sebagai alternatif yang dapat digunakan untuk mengajar.
- b. Bagi peserta didik, dapat belajar secara mandiri dengan bantuan teknologi.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang.

- d. Pagi penulis, penelitian ini sebagai pengaplikasian ilmu yang didapat selama kuliah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medium yang artinya perantara atau pengantar. Media adalah suatu alat untuk menyalurkan informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif baik secara individual maupun kelompok.¹⁸ Media merupakan perantara, alat, atau penghubung dalam menyalurkan informasi dari sumber ke penerima. Istilah media sering digunakan dalam bidang pendidikan atau pembelajaran sehingga sering disebut sebagai media pembelajaran.¹⁹ Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat pengantar informasi dari sumber ke penerima yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran sehingga disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.²⁰

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai

¹⁸Annisa Rahma, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Powerpoint 2016 Pada Materi Himpunan Mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung," 2016, 1-2.

¹⁹Liza Ainul Mila "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik," 11 September 2019, 11.

²⁰Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," 27 Juni 2018, 174.

pengantar atau perantara untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar peserta didik.²¹ Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan proses pembelajaran yang variatif.²² Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran dalam menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sebagai ilmu abstrak yang sulit dipahami. Peran media pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.²³ Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, dan menghayati sehingga memiliki sejumlah pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil belajar.²⁴ Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik bahwa media

²¹Liza Ainul Mila "Pengembangan Media Berbasis Android", 11.

²²Muhammad Riyanto, Ujang Jamaluddin, dan Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Madrasah* 11, no. 2 (20 Juli 2019), 2.

²³Wanti Firdiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Negeri 29 Jakarta," (21 Januari 2021), 14.

²⁴Annisa Rahma, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Powerpoint 2016," 17.

pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, rangsangan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi bagi siswa.²⁵

Adapun fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar
- b. Mengulas pembelajaran
- c. Menyediakan stimulasi belajar
- d. Membangkitkan respon peserta didik
- e. Memberikan umpan balik dengan cepat
- f. Menggalakkan latihan yang sesuai.²⁶

Sedangkan menurut Steffi Adam bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.
- b. Fungsi sematik adalah suatu kemampuan media dalam menambah kata yang penjelasannya dapat dipahami oleh peserta didik.
- c. Fungsi manipulatif yaitu mampu merekam, menyimpan, dan mengirim suatu objek.
- d. Fungsi psikologi meliputi :
 - 1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada pembelajaran.
 - 2) Fungsi afektif yaitu meningkatkan kenyamanan siswa terhadap materi yang sedang dibahas.

²⁵Liza Ainul Mila "Pengembangan Media Berbasis Android", 13.

²⁶A Fachrurrazi, "Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Berbasis Teknik Informasi Untuk Pembelajaran," no. 11 (2010): 2.

- 3) Fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.²⁷
- 4) Fungsi kompensatoris bermakna bahwa media membantu siswa yang lemah dalam memahami materi secara tekstual dengan cara menyajikan materi dalam bentuk verbal melalui media pembelajaran.²⁸

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah memperlancar proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Azhar Arsyad manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- a. Media pembelajaran mampu mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar, interaksi secara langsung dengan lingkungan serta peserta didik dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik.
- b. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

²⁷Steffi Adam "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam," 2015, 79.

²⁸Annisa Rahma, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Powerpoint 2016,". 2019. 14-15.

- c. Media pembelajaran mampu memberi pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan, dan terjadinya interaksi secara langsung antara pendidik dan masyarakat.²⁹

Sejalan dengan pendapat di atas, beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yakni menjadi pedoman bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran dan membantu dalam penyajian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yakni mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik agar dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.³⁰

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang berkembang saat ini sudah semakin banyak jenisnya. Setiap jenis media pembelajaran memiliki fungsi dan tujuan masing-masing yang perlu disesuaikan dengan materi dan proses pembelajaran.³¹ Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga bentuk umum sebagai berikut:

²⁹Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7,no.1.(29 Juni 2018), 94.

³⁰Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," 27 Juni 2018,178.

³¹Abdes Puspita Kencana "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sd/Mi," (2021), 19.

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat digunakan menggunakan indera penglihatan saja.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat mengeluarkan suara, yang hanya membutuhkan indera pendengaran saja. Media ini menimbulkan kejenuhan karena peserta didik hanya mendengarkan informasi yang didengar.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan pendengaran. Selain menampilkan gambar, media ini juga menghasilkan suara sehingga pembelajaran tidak monoton atau menimbulkan rasa jenuh.³²

5. Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan suatu perantara yang efektif dalam membantu proses belajar mengajar baik dalam pembelajaran di kelas, individual, dan berkelompok. Video juga bagian dari bahan ajar non cetak yang efisien karena dapat berhadapan secara langsung dengan peserta didik.³³ Penggunaan video akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik karena video merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari proses

³²Liza Ainul Mila, "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik," 11 September 2019, 14-15.

³³Padli Rahmadi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powepoint Pada Pembelajaran Trmatik Kelas IV Sekolah Dasar"(2020), 3.

rekaman.³⁴ Jadi video pembelajaran merupakan bahan ajar non cetak yang berisi gambar bergerak yang disertai dengan suara yang berkesinambungan.

Video pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan video pembelajaran antara lain :

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Dapat diulang-ulang jika pembelajaran belum jelas.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan imajinasi dan pendapat para peserta didik.
- e. Memberikan penjelasan yang lebih realistik.
- f. Mampu berperan sebagai media utama dalam mendokumentasikan realitas sosial.

Sedangkan kelemahan video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengakses video memerlukan kuota internet.
- b. Sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
- c. Mudah tergoda untuk menayangkan video yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.³⁵

6. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran

Tujuan dari video pembelajaran adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk menarik, dan mudah dimengerti dengan jelas. Informasi

³⁴Indah Suriyani, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Model Problem Solving Berbantu Wondershare Pada Materi Statistika Di SMP," (2018),3.

³⁵Annisa Rahma, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Powerpoint 2016 Pada Materi Himpunan Mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung,". 2019. 16..

akan mudah dimengerti karena menggunakan indera penglihatan dan pendengaran, maka informasi yang didapatkan juga akan bertambah dari sebelumnya.

Menurut Cheppy Riyana penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, antara lain :

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.³⁶

7. Pendekatan Matematika Realistik

Pembelajaran yang sangat dekat dengan peserta didik mengenai situasi yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari adalah pembelajaran matematika realistik. Pembelajaran matematika realistik merupakan sesuatu yang ada di kehidupan peserta didik yang dapat dengan mudah dipahami, dan terjangkau oleh imajinasi peserta didik sehingga dapat dibayangkan dengan mudah untuk mencari penyelesaian menggunakan kemampuan matematis yang telah dimiliki.³⁷

Pendekatan matematika realistik merupakan salah satu pembelajaran matematika yang berorientasi pada matematisasi pengalaman sehari-hari dan menerapkan matematika dalam kehidupan nyata.³⁸ Pendekatan matematika realistik merupakan suatu pendekatan dalam proses

³⁶ Fiskha Ayuningrum, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smk N 2 Godean," 2012, 22.

³⁷ Andriani dan Fuady, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP," 14, no.7 (2019):78.

³⁸ Dewi Wahyuni, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik," 2018, 37.

pembelajaran matematika yang menggunakan permasalahan kontekstual yang bersifat nyata dan dapat dibayangkan oleh siswa.³⁹ Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan matematika realistik merupakan pendekatan yang dapat menumbuhkan pengetahuan peserta didik melalui permasalahan yang menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Adanya masalah kontekstual atau situasi yang dapat dibayangkan oleh peserta didik secara bertahap dapat membantu peserta didik membangun dan menemukan konsep karena pendekatan matematika realistik mampu menanamkan pemahaman kepada peserta didik bahwa matematika tidak hanya mempelajari hal yang abstrak, tetapi juga sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Terdapat kelebihan pendekatan matematika realistik yakni sebagai berikut:

- a. Siswa membangun sendiri pengetahuan, sehingga siswa tidak mudah lupa dengan pengetahuannya.
- b. Suasana proses pembelajaran menyenangkan karena menggunakan realitas kehidupan, sehingga siswa tidak cepat bosan belajar matematika.
- c. Siswa merasa dihargai dan semakin terbuka, karena setiap jawaban siswa ada nilainya.
- d. Memupuk kerja sama dalam kelompok.
- e. Melatih keberanian siswa dalam menjelaskan jawabannya.

³⁹ Liza Ainul Mila, "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik," 11 September 2019,16.

- f. Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat.⁴⁰

Sedangkan kekurangan pendekatan matematika realistik, adalah sebagai berikut :

- a. Tidak mudah untuk mengubah pandangan yang mendasar tentang berbagai hal, misalnya mengenai peserta didik, pendidik dan peranan sosial atau masalah kontekstual.
- b. Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut dalam pembelajaran matematika realistik tidak selalu mudah untuk setiap pokok bahasan matematika yang dipelajari peserta didik.
- c. Tidak mudah bagi pendidik untuk memberi bantuan kepada peserta didik agar dapat melakukan penemuan kembali konsep-konsep matematika yang dipelajari.⁴¹

B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian yang relevan berguna untuk menghindari kesamaan baik variabel maupun judul sebagai upaya pengembangan pelaksanaan penelitian. Pada bagian ini juga dijelaskan persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya. Berikut ringkasan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya:

1. Siti Andriani, Sunismi, dan Anies Fuady melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran matematika realistik dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif

⁴⁰Renata Wijayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Rme Pada Materi Vektor Tiga Dimensi Di Smk Negeri Binaan Provinsi Sumatera Utara T.P 2019/2020," (2019). 17.

⁴¹Liza Ainul Mila, "Pengembangan Media Berbasis Android", 19.

Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP”. Dilihat dari hasil keseluruhan validasi yang menunjukkan bahwa: Penelitian ini menghasilkan sebuah video pembelajaran matematika interaktif berbasis realistik yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh validator ahli media, ahli materi, praktisi dan user diperoleh rata-rata kevalidan 3,39. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Andriani, Sunismi, dan Anies Fuady sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam hal pembuatan media video pembelajaran. Namun perbedaannya terletak pada model penelitian pengembangan dimana penelitian yang dilakukan oleh Siti Andriani, Sunismi, dan Anies Fuady menggunakan model *Four-D* (4-D), yang memiliki empat tahap utama yaitu: (1)*Define* (Pendefinisian/Kajian Awal), (2)*Design* (Perancangan), (3)*Develop* (Pengembangan), dan (4)*Disseminate* (Penyebaran) sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE yaitu: (1)Analisis (*Analysis*), (2)Desain/perancangan (*Design*), (3)Pengembangan (*Development*), (4)Implementasi(*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

2. Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis, Nurul Astuty Yensi melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran realistik dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga Untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu”. Dilihat dari hasil keseluruhan validasi yang menunjukkan bahwa Video pembelajaran berbasis

Pendidikan Matematika realistik Indonesia (PMRI) pada materi segitiga untuk siswa SMP kelas VII termasuk dalam kategori: (1) sangat valid dengan skor rata-rata 4,65 (2) sangat praktis dengan skor rata-rata 4,53. Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan video pembelajaran berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). Perbedaannya adalah penelitian Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis, Nurul Astuty Yensi dilakukan di SMPN 1 Kota Bengkulu, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang.

3. Abdes Puspita Kencana melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran realistik dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel *Youtube* Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Pada Pembelajaran Matematika kelas V SD/MI”. Dilihat dari hasil keseluruhan validasi yang menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini dinyatakan valid oleh para ahli yang menguji 3 yaitu, validator ahli media memperoleh penilaian 91,25%, validator ahli materi memperoleh penilaian 86,87% dan penilaian ahli bahasa memperoleh penilaian 88,39%. Respon pendidik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 82,50%. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan matematika realistik. Perbedaannya pada penelitian Abdes Puspita Kencana bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis pendekatan realistic

mathematics education (RME) untuk kelas V SD/MI. Sedangkan pada penelitian ini hanya bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran matematika realistik untuk siswa kelas VIII SMP.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan peneliti di sekolah yaitu peserta didik kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai materi yang sulit dan membosankan, proses pembelajaran masih terpaku pada buku dan belum maksimal dalam menggunakan video pembelajaran.

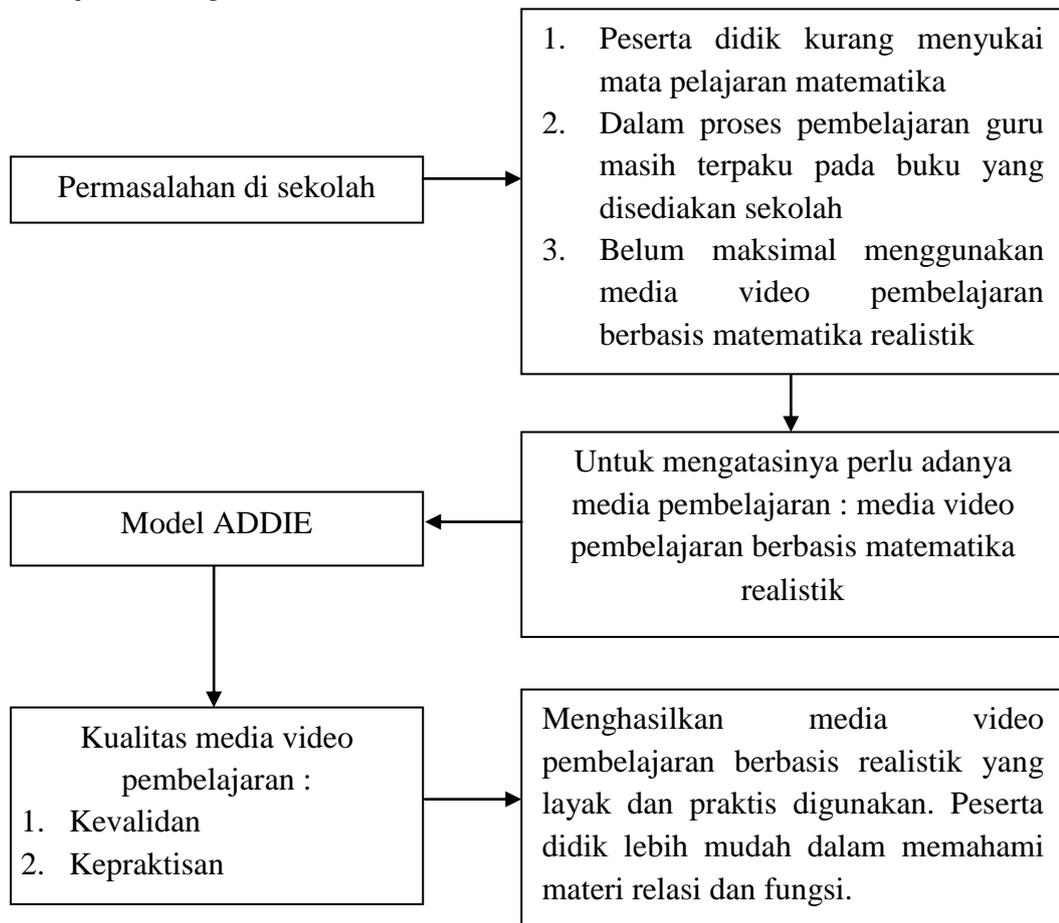
Dalam proses pembelajaran guru diharapkan dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan. Perlu adanya rangsangan untuk memahami materi salah satunya materi relasi dan fungsi. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari disebut dengan pembelajaran matematika realistik

Pengembangan media video pembelajaran matematika berbasis realistik ini digunakan untuk pembelajaran matematika SMP kelas VIII, yaitu pada materi relasi dan fungsi.

Media video pembelajaran matematika berbasis realistik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara mandiri tanpa atau dengan bantuan guru. Video pembelajaran matematika berbasis realistik ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama

yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).

Media video pembelajaran dikatakan layak dapat dilihat dari hasil validasi ahli, validasi materi dan kepraktisan berdasarkan pendapat peserta didik. Diharapkan dengan adanya pengembangan media video pembelajaran berbasis matematika realistik peserta didik lebih mudah dalam memahami materi matematika. Secara ringkas, kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

BAB III

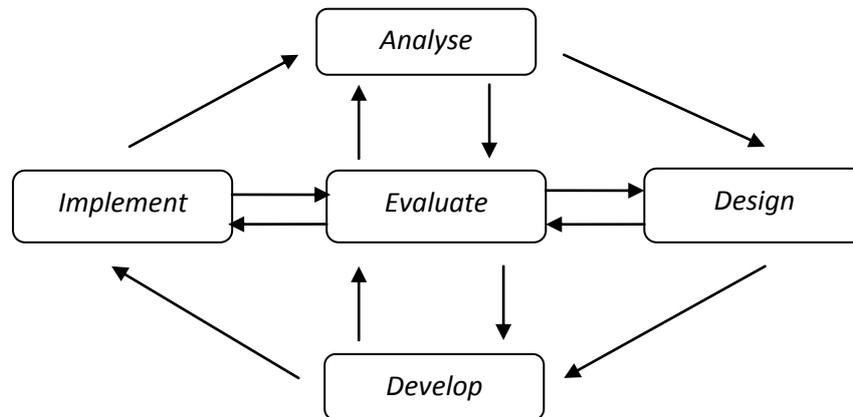
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, kemudian melakukan ujicoba untuk mengetahui kelayakan atau keefektifan produk tersebut.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran. Dalam pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik anak. Berikut ini dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahami dari setiap langkah model ADDIE.



Gambar 3.1
Tahapan Model ADDIE⁴²

1. *Analisis* (Analisis)

Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan dalam langkah analisis, yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan proses pembelajaran matematika dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut, kemudian menemukan solusinya dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan yakni menentukan media pembelajaran matematika yang dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan adalah menentukan kerangka media pembelajaran yang dikembangkan. Pada bagian ini, media pembelajaran matematika berbasis video pembelajaran mulai dirancang dengan melihat dari segi

⁴²I Made Tageh I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," (2017)., 16.

desain, isi materi pelajaran dan bahasa yang digunakan. Perancangan media pembelajaran ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam pengembangan terdapat dua tahap yang dilakukan, yaitu:

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti gambar, animasi, suara, serta materi pelajaran. Bahan dan materi yang telah terkumpul kemudian dikembangkan menjadi produk awal media pembelajaran.

b. Validasi Ahli

Produk awal media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan kemudian dilakukan *review* dengan memvalidasikan media pembelajaran kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi pelajaran. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Secara lebih rinci, tahapan validasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran berbasis video pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek tampilan dan program yang telah dikembangkan pada media pembelajaran matematika berbasis video pembelajaran

- 2) Validasi ahli materi merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli yang memahami dengan benar konsep matematika terhadap materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Media video pembelajaran matematika yang telah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dilakukan proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang. Pada tahap ini, guru dan siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran. Kemudian peneliti membagikan angket untuk penilaian terhadap media yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam metode ADDIE. Perbaikan terhadap media video pembelajaran ini dilakukan berdasarkan respon guru dan siswa saat implementasi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memastikan media yang dikembangkan tersebut layak atau tidak untuk digunakan.

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan dan keefektifan pada produk yang dikembangkan. Beberapa hal terkait uji coba produk dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media sebelum dipakai dalam proses pembelajaran. Pada desain uji coba media pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media video pada pembelajaran matematika realistik di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang. Pada saat uji coba lapangan peneliti membagikan *link* video pembelajaran kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik diminta untuk memperhatikan penjelasan materi yang ada dalam video tersebut. Pada akhir pembelajaran peneliti membagikan angket kepada peserta didik untuk diisi. Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan media secara praktik.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas VIII A di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang sebagai responden pada uji coba kepraktisan dan kelayakan media video pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil jumlah siswa yang optimal 16 siswa.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran matematika tentang media pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan siswa untuk

mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran yang digunakan guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Angket atau kuesioner

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi tertentu.⁴³ Angket digunakan untuk mengambil data kegiatan validasi oleh ahli media, ahli materi, guru matematika, dan siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Angket Penilaian Kelayakan Media

Angket penilaian kelayakan media pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* biasanya digunakan untuk kuesioner yang mengungkapkan sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu kejadian.⁴⁴ Skala *Likert* juga digunakan untuk mengetahui tanggapan positif terhadap suatu pernyataan. Responden dapat memilih salah satu jawaban dengan tipe jawaban yang digunakan adalah berbentuk *checklist* (√).

Penilaian kelayakan media ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut kisi-kisi angket penilaian kelayakan media yang digunakan:

⁴³*Ibid.*, Edi Kusnadi, *METODOLOGI PENELITIAN: Aplikasi Praktis* (STAIN Metro: Ramayana Pers dan STAIN Metro, 2008), 93.

⁴⁴Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik* (Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Kompleks FT Universitas Negeri Yogyakarta: UNY Press, 2011), 29.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media⁴⁵

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Ketetapan jenis huruf	1
2	Ketetapan ukuran huruf	1
3	Ketetapan warna huruf	1
4	Keterbacaan tulisan	1
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	1
6	Kesesuaian pemilihan warna	1
7	Kesesuaian suara/musik dengan materi	1
8	Ketepatan penggunaan gambar	1
9	Ketepatan tata letak gambar	1
10	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
Jumlah Butir Instrumen		10

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi⁴⁶

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar	1
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
3	Keruntutan materi dalam video	1
4	Kemudahan materi untuk dipahami	1
5	Materi mendorong rasa ingin tahu siswa	1
6	Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari	1
7	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari	1
8	Kesesuaian soal dengan kehidupan sehari-hari	1
9	Kemampuan siswa dalam mengembangkan modul/symbol/diagram/skema	1
10	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru	1
11	Keterkaitan struktur dan konsep matematika dalam materi	1
12	Kemampuan siswa dalam menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari	1
Jumlah Butir Instrumen		12

⁴⁵Wanti Firdiana, "Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Untuk Memenuhi Syarat – Syarat Guna Meraih Gelar Sarjana Pendidikan," (Januari 2021), 44.

⁴⁶*Ibid.*, 43.

b. Angket Pendapat Peserta Didik

Angket pendapat peserta didik bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan berdasarkan pendapat peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik. Angket pendapat peserta didik yang digunakan adalah angket kombinasi tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan skala Guttman. Skala Guttman digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang berisi pengetahuan, sikap dan tindakan yang dilakukan responden.⁴⁷ Dalam skala ini pilihan jawaban yang disediakan yaitu “Ya” dan “Tidak”. Dengan adanya dua pilihan tersebut peserta didik akan lebih tegas dalam memilih. Namun peneliti tidak dapat menggali informasi lebih lanjut. Sedangkan angket terbuka berupa pertanyaan mengenai alasan pilihan jawaban. Kisi-kisi angket pendapat peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Pendapat Peserta Didik⁴⁸

No.	Indikator	Jumlah Butir
1	Kemudahan materi mudah dipahami	1
2	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari	1
3	Kejelasan rumusan soal	1
4	Kejelasan pembahasan soal	1
5	Kejelasan penggunaan bahasa	1
6	Kemenarikan desain media	1
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	1
8	Kebermanfaatan materi dalam kegiatan belajar	1
9	Kemampuan menyelesaikan masalah tanpa bantuan	1

⁴⁷ *Ibid.*, 45.

⁴⁸ Wanti Firdiana, “Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Untuk Memenuhi Syarat – Syarat Guna Meraih Gelar Sarjana Pendidikan,” (Januari 2021), 46..

	guru	
10	Kebermaknaan materi	1
11	Meningkatkan rasa ingin tahu siswa	1
12	Kemampuan siswa dalam menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari	1
Total Butir Soal		12

E. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari media yang dikembangkan.

1. Data Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media dan Materi

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media dan ahli materi. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3.4
Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media⁴⁹

Klasifikasi	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

- b. Menghitung rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah Subjek

\bar{x} = Nilai Rata-rata

⁴⁹Liza Ainul Mila, "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik," 11 September 2019, 49.

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan menggunakan kriteria konversi skala lima sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Konversi Nilai Skala Lima Menurut Sukarjo⁵⁰

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{x} > Xi + 1,8 SBi$	>4,2 – 5	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6 SBi < \bar{x} < Xi + 1,8 SBi$	>3,4 – 4,2	Layak
3	$Xi + 0,6 SBi < \bar{x} < Xi + 0,6 SBi$	>2,6 – 3,4	Kurang Layak
2	$Xi + 1,8 SBi < \bar{x} < Xi + 0,6 SBi$	>1,8 – 2,6	Tidak Layak
1	$Xi < Xi - 1,8 SBi$	≤1,8	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

Xi (rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

Sbi (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

X = skor empiris

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Xi = $\frac{1}{2} (5+1) = 3$

Sbi = $\frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

2. Data Pendapat Peserta Didik

Data pendapat peserta didik bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media video pembelajaran yang dikembangkan. Data pendapat peserta didik merupakan data yang diperoleh dari angket yang berupa angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup dibuat dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Analisis respon peserta didik dilakukan dengan menggunakan persentase. Respon peserta didik dianggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$. Pada bagian angket

⁵⁰Liza Ainul Mila, “Pengembangan Media Berbasis Android”, 51.

tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase setiap nomor}(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab ya}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa media video pembelajaran matematika pada materi relasi dan fungsi dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Media video pembelajaran ini telah diteliti dan dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis. Analisis merupakan kegiatan awal dalam proses pengembangan media video pembelajaran. Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan dalam langkah analisis, yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

1. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan melalui proses wawancara pada guru mata pelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu, pada proses pembelajaran tatap muka guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seadanya. Sedangkan pada proses pembelajaran

secara *online* guru hanya terpaku pada buku yang dibagikan sekolah dan didiskusikan pada *grup WhatsApp*.

2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang terdapat informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran peserta didik yang dapat mendukung proses pembelajaran yakni sangat dibutuhkan penggunaan media video pembelajaran karena sebelumnya belum maksimal dalam menggunakan media video pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih dalam kategori kurang, hal ini dapat dilihat dari proses menganalisis informasi yang diberikan oleh guru dan dalam penyelesaian soal masih terdapat kesalahan. Guru hanya menggunakan buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Dalam proses pembelajaran matematika guru sudah mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari tetapi belum maksimal. Oleh karena itu, peserta didik perlu menggunakan media video pembelajaran berbasis matematika realistik.

Materi yang akan dibahas pada media video pembelajaran ini adalah relasi dan fungsi. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai peserta didik yaitu:

Tabel 4.1
Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mendeskripsikan dan menyatakan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi (kata-kata, tabel, grafik, diagram, dan persamaan).	3.3.1 Menjelaskan kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan relasi dan fungsi. 3.3.2 Menjelaskan beberapa relasi yang terjadi diantara dua himpunan.
4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi.	4.3.1 Menghitung nilai fungsi dan grafik fungsi pada koordinat cartesius. 4.3.2 Menyajikan hasil pembelajaran relasi dan fungsi.

Media video pembelajaran dengan pendekatan realistik ini akan membantu peserta didik dalam memahami konsep relasi dan fungsi dan menambah pengetahuan mengenai matematika realistik.

Tahap kedua yaitu *desain* (perancangan), desain dilakukan sebagai tahap awal merancang solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Dalam proses perancangan media video pembelajaran ini peneliti menggunakan aplikasi Kinemaster Pro. Didalam aplikasi Kinemaster Pro ini terdapat komponen media *background*, gambar animasi, musik, dan *font* yang dapat digunakan.

Selain dari aplikasi Kinemaster Pro, peneliti juga mengumpulkan beberapa gambar yang didapatkan dengan *mendownload* di internet. Berikut tampilan beberapa komponen gambar yang digunakan dalam media video pembelajaran.



Gambar 4.1
Komponen Gambar yang Digunakan
dalam Media Video Pembelajaran

Tahap ketiga yaitu pengembangan, dalam tahap pengembangan ini ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya:

a. Pembuatan Media Video Pembelajaran

Media yang telah dirancang oleh peneliti pada tahap sebelumnya kemudian dibuat dan dikembangkan. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi kinemaster pro, materi yang digunakan yaitu relasi dan fungsi.

Berikut merupakan tampilan dari media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik yang telah dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 4.2
Media Video Pembelajaran yang dikembangkan

Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
	<p>Cover Video Pembukaan video pembelajaran berisi pengenalan materi dan nama peneliti</p>
	<p>Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator Pada halaman ini berisi kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran.</p>
	<p>Slide pertama materi Relasi dan Fungsi Pada slide ini berisi pengenalan relasi yang meliputi pengertian dan contoh-contoh.</p>
	<p>Slide kedua materi Relasi dan Fungsi Pada slide ini berisi materi cara menyatakan relasi dan fungsi.</p>

<p style="text-align: center;">Fungsi / Pemetaan</p> <p>Fungsi adalah relasi yang menghubungkan setiap anggota pada suatu himpunan asal kepada tepat satu anggota pada himpunan tujuan.</p> <p>Contoh :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A</p> <p>a_1</p> <p>a_2</p> <p>a_3</p> <p>a_4</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>B</p> <p>b_1</p> <p>b_2</p> <p>b_3</p> <p>b_4</p> </div> </div> <p style="text-align: center;"> arlinadmy Arlina Damayanti Arlina Damayanti </p>	<p>Slide ketiga materi Relasi dan Fungsi</p> <p>Pada slide ini berisi materi pengertian fungsi dan contoh fungsi.</p>
<p style="text-align: center;">Domain, Kodomain dan Range</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Domain (Daerah asal) : $A = \{a_1, a_2, a_3, a_4\}$</p> <p>Kodomain (Daerah tujuan) : $B = \{b_1, b_2, b_3, b_4\}$</p> <p>Range (Daerah hasil) : $R = \{b_1, b_2, b_3\}$</p> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>A</p> <p>a_1</p> <p>a_2</p> <p>a_3</p> <p>a_4</p> </div> </div> <p style="text-align: center;"> arlinadmy Arlina Damayanti Arlina Damayanti </p>	<p>Slide keempat materi Relasi dan Fungsi</p> <p>Pada slide ini berisi materi domain, kodomain, dan range.</p>
<p style="text-align: center;">Banyaknya Pemetaan</p> <p>Banyaknya pemetaan dari himpunan A ke himpunan B dapat ditentukan dengan rumus:</p> <p>Contoh: $n(B)^{n(A)}$</p> <p>Tentukan banyaknya pemetaan yang mungkin dari A ke B?</p> <p>$A = \{1, 2, 3\}$</p> <p>$B = \{a, b\}$</p> <p style="text-align: center;"> arlinadmy Arlina Damayanti Arlina Damayanti </p>	<p>Slide kelima materi Relasi dan Fungsi</p> <p>Pada slide ini berisi pengertian banyak nya pemetaan, rumus dan contoh dari banyak nya pemetaan.</p>
<p style="text-align: center;">Korespondensi satu-satu</p> <p>Korespondensi satu-satu dari himpunan A ke B adalah fungsi yang memetakan setiap anggota pada himpunan A kepada tepat satu anggota pada himpunan B dan juga sebaliknya</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A</p> <p>a_1</p> <p>a_2</p> <p>a_3</p> <p>a_4</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>B</p> <p>b_1</p> <p>b_2</p> <p>b_3</p> <p>b_4</p> </div> </div> <p style="text-align: center;"> arlinadmy Arlina Damayanti Arlina Damayanti </p>	<p>Slide kelima materi Relasi dan Fungsi</p> <p>Pada slide ini berisi pengerian korespondensi satu-satu dan contoh dari korespondensi satu-satu.</p>
<p style="text-align: center;">Notasi Fungsi</p> <p>Fungsi dinotasikan (dilambangkan) dengan huruf kecil, seperti f, g, h, dll.</p> <p>Fungsi f yang memetakan himpunan A ke B dinotasikan sebagai :</p> <p style="text-align: center;">$f : A \rightarrow B$</p> <p>Fungsi f yang memetakan anggota himpunan A ke himpunan B dinotasikan sebagai :</p> <p style="text-align: center;">$f : x \rightarrow y$</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>A</p> <p>x</p> </div> </div> <p style="text-align: center;"> arlinadmy Arlina Damayanti Arlina Damayanti </p>	<p>Slide Keenam materi Relasi dan Fungsi</p> <p>Pada slide ini berisi materi notasi fungsi dan rumus menotasikan fungsi.</p>

<p style="text-align: center;">Menentukan Rumus Fungsi</p> <p>Misalkan fungsi f dinyatakan dengan $f : x \rightarrow ax+b$</p> <p>Maka rumus fungsinya adalah $f(x) = ax+b$</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika $x=1$ maka $f(1)=$ • Jika $x=2$ maka $f(2)=$ • Jika $x=k$ maka $f(k)=$ <p style="text-align: center;">  arlinadmy_  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti </p>	<p>Slide ketujuh materi Relasi dan Fungsi</p> <p>Pada slide ini berisi materi menentukan rumus fungsi.</p>
<p style="text-align: center;">Profil</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="font-size: 0.8em;"> <p>Penulis bernama lengkap Arlina Damayanti, lahir di Bindu, Kec. Abung Kunang Lampung Utara, pada tanggal 25 mei 2000. Penulis mengawali pendidikan di TK Aisyiah Talang Jembatan, dilanjutkan di SD Negeri 1 Talang Jembatan. Lalu penulis melanjutkan di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang. Kemudian penulis melanjutkan di SMK Negeri 1 Kotabumi. Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang Pendidikan Perguruan Tinggi Strata Satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Matematika. Media Video Pembelajaran Materi Relasi dan Fungsi dengan Pendekatan Matematika Realistik sebagai partisipasi dalam belajar peserta didik.</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">  arlinadmy_  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti </p>	<p>Slide kedelapan materi Relasi dan Fungsi</p> <p>Pada slide ini berisi data profil dari peneliti yang mengembangkan media video pembelajaran.</p>

Tahap selanjutnya berupa validasi media video pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan mengetahui dan memastikan bahwa media yang dirancang memiliki isi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

B. Hasil Validasi

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah kuantitatif sebagai data utama dan kualitatif yang berupa saran serta masukan dari para validator. Proses validasi produk media video pembelajaran dilakukan oleh validasi ahli dan meminta saran serta masukan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli media dan ahli materi.

Kevalidan media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik ditentukan oleh dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Daftar nama validator dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Keterangan	Kedudukan dalam penelitian
1.	Pika Merliza, M.Pd	Dosen Matematika IAIN Metro	Validator media (Validator 1)
2.	Andi Rahmad, M.Sos	Dosen KPI IAIN Metro	Validator media (Validator 2)
3.	Fertilia Ikashaum, M.Pd	Dosen Matematika IAIN Metro	Validator materi (Validator 1)
4.	Osi Aryati, S.Pd	Guru Matematika SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang	Validator materi (Validator 2)

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Fertilia Ikashaum, M.Pd selaku dosen matematika dan ibu Osi Aryati, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang. Angket validasi untuk ahli materi terdiri dari 12 indikator yang tergolong ke dalam satu aspek yaitu aspek materi pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

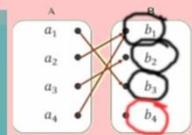
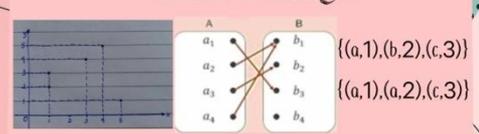
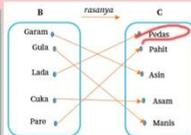
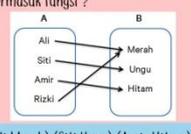
Indikator	No	Validator	
		x_1	x_2
Kesesuaian materi dengan Indikator dan Kompetensi Dasar	1	5	5
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2	5	5
Keruntutan materi dalam video	3	4	5
Kemudahan materi untuk dipahami	4	4	5
Materi mendorong rasa ingin tahu siswa	5	4	4
Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari	6	5	4
Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari	7	5	4

Kesesuaian soal dengan kehidupan sehari-hari	8	4	5
Kemampuan siswa dalam mengembangkan modul/symbol/diagram/skema	9	4	4
Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru	10	4	4
Keterkaitan struktur dan konsep matematika dalam materi	11	4	5
Kemampuan siswa dalam menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari	12	4	4
Jumlah		52	54
Rata-rata		4,33	4,5
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		4,41	

Pada tabel 4.4 di atas, x_1 merupakan ahli materi 1 yaitu Ibu Fertilia Ikashaum, M.Pd, x_2 merupakan ahli materi 2 yaitu Ibu Osi Aryati, S.Pd. Dari hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata untuk validator pertama (x_1) yaitu 4,33 dengan kategori “sangat layak” dan skor rata-rata yang diperoleh dari validator kedua (x_2) yaitu 4,5 dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan rata-rata keseluruhan dari kedua validator adalah 4,41 yang berarti media video pembelajaran dengan pendekatan realistik ini dalam kategori “Sangat Layak” dari penilaian ahli materi.

Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi materi. Berdasarkan penilaian dari ahli materi tersebut produk layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.5
Saran dan Revisi Para Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	<p>Domain, Kodomain dan Range</p> <p>Domain (Daerah asal) $A = \{a_1, a_2, a_3, a_4\}$ Kodomain (Daerah tujuan) $B = \{b_1, b_2, b_3, b_4\}$ Range (Daerah hasil) $R = \{b_1, b_2, b_3\}$</p>  <p>Contoh Soal Fungsi</p>  <p>Banyaknya Pemetaan</p> <p>Banyaknya pemetaan dari himpunan A ke himpunan B dapat ditentukan dengan rumus: $n(B)^{n(A)}$</p> <p>Contoh: Tentukan banyaknya pemetaan yang mungkin dari A ke B? $A = \{1, 2, 3\}$ $n(A) = 3$ $B = \{a, b\}$ $n(B) = 2$ $n(B)^{n(A)} = 2^3 = 8$</p> <p>Contoh Soal</p> <p>3. Diketahui fungsi $h(x) = ax + b$ dengan $h(1) = 5$ dan $h(-1) = 1$. Tentukan. a. Nilai a dan b b. Rumus fungsinya c. Nilai a-b</p> <p>$h(1) = a \cdot 1 + b = a + b = 5$ $h(-1) = a \cdot (-1) + b = -a + b = 1$</p> <p>$a + b = 5$ $2 + b = 5$ $b = 5 - 2$ $b = 3$</p> <p>$2a = 4$ $a = 4/2$ $a = 2$</p> <p>$h(x) = 2x + 3$ $a - b = 2 - 3 = -1$</p> <p>Contoh Soal:</p> <p>Tentukan banyaknya kemungkinan pemetaan dari himpunan A ke B! $A = \{\text{Bilangan prima kurang dari } 5\} = \{2, 3\}$ $B = \{\text{Himpunan huruf vokal}\} = \{a, i, u, e, o\}$</p> <p>$n(A) = 2$ $n(B) = 5$ $n(B)^{n(A)} = 5^2 = 25$</p>	<p>Domain, Kodomain dan Range</p> <p>Domain (Daerah asal) = {Garam, Gula, Lada, Cuka, Pare} Kodomain (Daerah tujuan) = {Pedas, Pahit, Asin, Asam, Manis} Range (Daerah hasil) = {Asin, Manis, Pedas, Asam, Pahit}</p>  <p>Contoh Soal Fungsi</p> <p>Diantara Relasi berikut manakah yang termasuk fungsi?</p>  <p>$\{(Ali, Merah), (Siti, Ungu), (Amir, Hitam)\}$ $\{(Ali, Merah), (Ali, Ungu), (Amir, Hitam)\}$</p> <p>Banyaknya Pemetaan</p> <p>Tentukan banyaknya pemetaan dari himpunan A ke himpunan B! Jawab: $A = \{\text{Sulastris, Idris, Halim, Tohir}\}$ $B = \{\text{Wafi, Faisal, Alu, Risqi, Alvin, Najwa, Suci}\}$ $n(A) = 4$ $n(B) = 7$ $n(B)^{n(A)} = 7^4 = 7 \times 7 \times 7 \times 7 = 2.401$</p> <p>Contoh Soal</p> <p>Sebuah perusahaan taksi menetapkan ketentuan bahwa tarif awal Rp 10.000 dan tarif setiap kilometer Rp 3.000. Jika Andi menyewa taksi tersebut untuk menempuh jarak 10 km menuju rumahnya, berapakah ongkos taksi yang harus dibayar oleh Andi?</p> <p>Jawab: $\{0, 10.000\}$ $\{1, 13.000\}$</p> <p>$f(x) = ax + b$ $f(0) = a \cdot 0 + b = 10.000$ $b = 10.000$ $f(1) = a \cdot 1 + b = 13.000$ $a + b = 13.000$ $a + 10.000 = 13.000$ $a = 13.000 - 10.000$ $a = 3.000$</p> <p>$f(x) = 3.000x + 10.000$ $f(10) = 3.000(10) + 10.000$ $f(10) = 30.000 + 10.000$ $f(10) = 40.000$</p> <p>Contoh Soal</p> <p>Pak Idris mempunyai tiga orang anak, bernama Faisal, Alu, dan Risqi. Pak Sugandar mempunyai dua orang anak yang bernama Sunaida dan Firman. Pak Adhim mempunyai seorang anak yang bernama Wafi. Tentukan banyaknya pemetaan yang mungkin dari himpunan A ke himpunan B!</p> <p>Jawab: $A = \{\text{Pak Idris, Pak Sugandar, Pak Adhim}\}$ $n(A) = 3$ $B = \{\text{Faisal, Alu, Risqi, Sunaida, Firman, Wafi}\}$ $n(B) = 6$ $n(B)^{n(A)} = 6^3 = 6 \times 6 \times 6 = 216$</p>

Penyajian materi dan contoh soal belum adanya materi yang memuat matematika realistik.

Penyajian materi dan contoh soal sudah adanya materi yang memuat matematika realistik.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Pika Merliza, M.Pd selaku dosen matematika dan Bapak Andi Rahmad, M.Sos selaku dosen Komunikasi Penyiaran Islam (KPI). Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	No	Validator	
		x_1	x_2
Ketetapan jenis huruf	1.	4	5
Ketetapan ukuran huruf	2.	4	5
Ketetapan warna huruf	3.	3	4
Keterbacaan tulisan	4.	4	5
Penggunaan bahasa mudah dipahami	5.	4	5
Kesesuaian pemilihan warna	6.	4	5
Kesesuaian suara/musik dengan materi	7.	4	4
Ketepatan penggunaan gambar	8.	4	5
Ketepatan tata letak gambar	9.	4	4
Ketepatan pemilihan <i>background</i>	10.	4	5
Jumlah		39	47
Rata-rata		3,9	4,7
Kategori		Layak	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		4,3	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, x_1 adalah hasil penilaian dari Ibu Pika Merliza, M.Pd dan x_2 Bapak Andi Rahmad, M.Sos. Dari hasil pengisian angket oleh ahli media diperoleh rata-rata untuk validator pertama (x_1) yaitu 3,9 dengan kategori “Layak” dan rata-rata untuk validator kedua (x_2) yaitu 4,7 dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan rata-rata keseluruhan dari kedua validator adalah 4,3 yang berarti media video pembelajaran dengan

pendekatan realistik ini dalam kategori “Sangat Layak” dari penilaian ahli media.

Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi tampilan media. Berdasarkan penilaian dari ahli media produk tersebut layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.7
Saran dan Revisi Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Volume <i>Backsound</i> dalam video terlalu besar, dan <i>Voice</i> kurang Power	Volume <i>Backsound</i> dalam video sudah pas, dan <i>Voice</i> sudah power
2.	 <p>Warna huruf di bagian Kompetensi Dasar dan Indikator kurang terlihat.</p>	 <p>Warna huruf di bagian Kompetensi Dasar dan Indikator sudah terlihat jelas.</p>

C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah media video pembelajaran dengan pendekatan realistik divalidasi oleh para ahli, selanjutnya media diujikan kepada kelompok kecil yang berjumlah 16 siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang pada tanggal 30 November 2021. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap kepraktisan media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan ini menghasilkan respon positif dari peserta didik.

Peserta didik merasa lebih mudah untuk memahami materi menggunakan video pembelajaran dengan pendekatan realistik. Hasil angket pendapat peserta didik dapat dilihat di lampiran. Berikut rekapitulasi hasil angket pendapat peserta didik menggunakan media video pembelajaran:

Tabel 4.8
Rekapitulasi Hasil Angket Pendapat Peserta Didik

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Keterangan	Presentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak			
1.	Kemudahan materi mudah dipahami	15	1	16	Sangat mudah dipahami	93,7%
2.	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari	16	-	16	Ya, contohnya sesuai dengan kehidupan sehari-hari	100%
3.	Kejelasan rumusan soal	16	-	16	Sangat jelas	100%
4.	Kejelasan pembahasan soal	16	-	16	Jelas	100%
5.	Kejelasan penggunaan bahasa	16	-	16	Jelas dan mudah dipahami	100%
6.	Kemenarikan desain media	16	-	16	Menarik dan gambarnya lucu	100%
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	16	-	16	Ya, karena sangat mudah dipahami	100%
8.	Kebermanfaatan materi dalam kegiatan belajar	16	-	16	Lebih banyak ilmu yang diketahui	100%
9.	Kemampuan menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru	14	2	16	Ya, bisa	87,5%
10.	Kebermaknaan materi	16	-	16	Sangat bermakna	100%
11.	Meningkatkan rasa ingin tahu siswa	16	-	16	Ya, saya ingin tau lebih banyak	100%
12.	Kemampuan siswa dalam menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari	16	-	16	Ya, saya bisa menemukan contoh di kehidupan sehari-hari	100%

Menurut Sunoto, pendapat peserta didik dianggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$. Berdasarkan tabel diatas nilai tertinggi terletak pada indikator kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari, kejelasan rumusan soal, kejelasan pembahasan soal, kejelasan penggunaan bahasa, kemenarikan desain media, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, kebermanfaatan materi dalam kegiatan belajar, kebermaknaan materi, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan kemampuan

siswa dalam menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan persentase 100%. Posisi kedua ditempati indikator kemudahan materi mudah dipahami dengan persentase 93,7%. Posisi ketiga ditempati indikator kemampuan menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru dengan persentase 87,5%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendapat peserta didik terhadap media video pembelajaran dengan pendekatan realistik pada materi relasi dan fungsi mendapatkan respon positif dengan persentase yang diperoleh $\geq 65\%$.

D. Kajian Produk Akhir

1. Kelayakan

Media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik dengan materi relasi dan fungsi yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan proses validasi ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 4,41 dengan kategori “Sangat Layak” dan validasi ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 4,3 dengan kategori “Sangat Layak”.

2. Kepraktisan

Berdasarkan hasil penilaian dari angket pendapat peserta didik yang diberikan kepada 16 responden terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan telah mendapatkan respon positif. Hal ini didapat hasil persentase diperoleh $\geq 65\%$ yaitu 87,5% posisi ketiga, 93,7% posisi kedua, dan 100% posisi pertama.

Adapun penjelasan dari media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik adalah sebagai berikut:

a. Tampilan Awal

Tampilan awal media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik diantaranya adalah tampilan materi, tampilan nama, tampilan jurusan, dan tampilan fakultas.



Gambar 4.2
Tampilan Awal Media Video Pembelajaran

b. Tampilan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Tampilan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi berisi teks yang meliputi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik sesuai dengan kurikulum 2013 revisi.

Kompetensi Dasar

3.3 Mendeskripsikan dan menyatakan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi (kata-kata, tabel, grafik, diagram, dan persamaan).

4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi.

Indikator Pencapaian Kompetensi

3.3.1 Menjelaskan contoh kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan relasi dan fungsi.

3.3.2 Menjelaskan beberapa relasi yang terjadi diantara dua himpunan.

Instagram: @arlinadmy_ Facebook: Artina Damayanti YouTube: Artina Damayanti

Gambar 4.3
Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

c. Tampilan materi

Tampilan materi berisi teks yang meliputi judul materi, isi, gambar, animasi, dan contoh soal.

Relasi

Relasi dari himpunan A ke himpunan B adalah suatu aturan yang memasangkan anggota-anggota himpunan A dengan anggota-anggota himpunan B.

Contoh Relasi

Illustrations: A boy eating, a teacher and students in a classroom, and two girls talking.

Instagram: @arlinadmy_ Facebook: Artina Damayanti YouTube: Artina Damayanti

Menyatakan Relasi dan Fungsi

1. Diagram Panah
2. Himpunan Pasangan Berurutan (HPB)
3. Grafik Cartesius

 arlinadmy _  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti



Dalam sebuah keluarga kecil terdapat 6 anggota keluarga Ayah (Budi), Ibu (Halimah), Anak (Doni, Herman, Juan, dan Sofie). Ayah hobby Badminton, Ibu hobby Merajut, Doni dan Herman hobby Sepakbola, dan Juan dan Sofie hobby Basket.

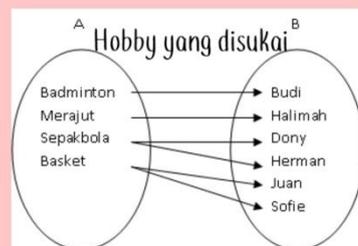
Terdapat dua himpunan yang saling berelasi yaitu :
 $A = \{\text{Badminton, Merajut, Sepakbola, Basket}\}$
 $B = \{\text{Budi, Halimah, Doni, Herman, Juan, Sofie}\}$

Aturan yang menghubungkan setiap anggota himpunan A ke B disebut Relasi dari A ke B.

$$R : A - B$$

 arlinadmy _  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti

Diagram Panah



C C C C C C

Ayah Hobby Badminton
 Ibu Hobby Merajut
 Doni dan Herman Hobby Sepakbola
 Juan dan Sofie Hobby Basket

 arlinadmy _  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti

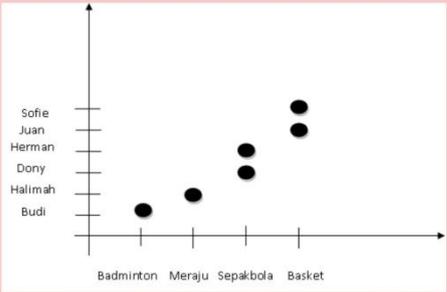
Himpunan Pasangan Berurutan (HPB)

$$Hpb = \{ (Badminton, Budi), (Merajut, Halimah), (Sepakbola, Doni), (Sepakbola, Herman), (Basket, Juan), (Basket, Sofie) \}$$

Ayah Hobby Badminton
 Ibu Hobby Merajut
 Doni dan Herman Hobby Sepakbola
 Juan dan Sofie Hobby Basket

 arlinadmy_  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti

Grafik Cartesius



Ayah Hobby Badminton
 Ibu Hobby Merajut
 Doni dan Herman Hobby Sepakbola
 Juan dan Sofie Hobby Basket

 arlinadmy_  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti

Fungsi

- Fungsi adalah relasi yang menghubungkan setiap anggota pada suatu himpunan asal kepada tepat satu anggota pada himpunan tujuan.

Syarat-syarat fungsi :

- Setiap anggota asal harus punya pasangan.
- Hanya ada satu pasangan di himpunan tujuan.




 arlinadmy_  Arlina Damayanti  Arlina Damayanti

Fungsi

arlinadmy_
 Arlina Damayanti
 Arlina Damayanti

Fungsi

P

Rara

Ani

Indah

Susi

Q

Basket

Bulu Tangkis

Atletik

Senam

Tenis Meja

arlinadmy_
 Arlina Damayanti
 Arlina Damayanti

Domain, Kodomain dan Range

Domain (Daerah asal) = {Garam, Gula, Lada, Cuka, Pare}

Kodomain (Daerah tujuan) = {Pedas, Pahit, Asin, Asam, Manis}

Range (Daerah hasil) = {Asin, Manis, Pedas, Asam, Pahit}

B	<i>rasanya</i> →	C
Garam	→	Pedas
Gula	→	Pahit
Lada	→	Asin
Cuka	→	Asam
Pare	→	Manis

arlinadmy_
 Arlina Damayanti
 Arlina Damayanti

Contoh Soal Fungsi

Diantara Relasi berikut manakah yang termasuk fungsi ?

$\{(Ali,Merah),(Siti,Ungu),(Amir,Hitam)\}$
 $\{(Ali,Merah),(Ali,Ungu),(Amir,Hitam)\}$

arlinadmy_ Artina Damayanti Arlina Damayanti

Contoh Soal Fungsi

Tentukanlah domain, kodomain, dan range pada pemetaan berikut!

$\{(Riska,9),(Ani,7),(Budi,8),(Anisa,9),(Dewi,5)\}$

D : (Garam,Gula,Cuka,Lada)
K : (Asin,Asam,Pahit,Manis,Pedas)
R : (Asam,Asin,Manis,Pedas)

arlinadmy_ Artina Damayanti Arlina Damayanti

Notasi Fungsi

Fungsi dinotasikan (dilambangkan) dengan huruf kecil, seperti f,g,h,dll.
Fungsi f yang memetakan himpunan A ke B dinotasikan sebagai :

$f : A \rightarrow B$

Fungsi f yang memetakan anggota himpunan A ke himpunan B dinotasikan sebagai :

$f : x \rightarrow y$

arlinadmy_ Artina Damayanti Arlina Damayanti

Menentukan Rumus Fungsi

Misalkan fungsi f dinyatakan dengan $f : x \rightarrow ax+b$

Maka rumus fungsinya adalah $f(x) = ax+b$

- Jika $x=1$ maka $f(1)=a \cdot 1+b = a+b$
- Jika $x=2$ maka $f(2)=a \cdot 2+b = 2a+b$
- Jika $x=k$ maka $f(k)=a \cdot k+b = ka+b$

$f : x \rightarrow 2x+3$
 $f(x) = 2x+3$

 arlinadmy_
  Arlina Damayanti
  Arlina Damayanti

Contoh Soal

1. Diketahui $f : x \rightarrow 2x-1$, tentukan :

- a. Rumus fungsinya a. $f(x) = 2x-1$
- b. Bayangan dari 7 b. $f(7) = 2(7)-1$
 $= 14-1$
 $= 13$
- c. Nilai dari $f(-3)$ c. $f(-3) = 2(-3) - 1$
 $= -6-1$
 $= -7$

 arlinadmy_
  Arlina Damayanti
  Arlina Damayanti

Contoh Soal

•Sebuah perusahaan taksi menetapkan ketentuan bahwa tarif awal Rp 10.000 dan tarif setiap kilometer Rp 3.000. Jika Andi menyewa taksi tersebut untuk menempuh jarak 10 km menuju rumahnya, berapakah ongkos taksi yang harus dibayar oleh Andi ?

Jawab : {0,10.000} {1,13.000}

$f(x) = ax+b$ $f(0) = a \cdot 0+b = 10.000$ $b = 10.000$ $f(1) = a \cdot 1+b = 13.000$ $a+b = 13.000$ $a+10.000 = 13.000$ $a = 13.000-10.000$ $a = 3.000$	$f(x) = 3.000x + 10.000$ $f(10) = 3.000(10) + 10.000$ $f(10) = 30.000 + 10.000$ $f(10) = 40.000$
--	---

 arlinadmy_
  Arlina Damayanti
  Arlina Damayanti

Gambar 4.4
Tampilan Materi pada Media Video Pembelajaran

d. Tampilan Profil

Tampilan profil berisikan data dari peneliti media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik.



Gambar 4.5
Tampilan profil pada media video pembelajaran

3. Pembahasan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap *analysis* (analisis) diketahui bahwa siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu, pada proses pembelajaran tatap muka guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seadanya. Sedangkan pada proses pembelajaran secara *online* guru hanya terpaku pada buku yang dibagikan sekolah dan didiskusikan pada *grup WhatsApp*.

Sehingga peneliti mengembangkan media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan representasi siswa.

Selanjutnya yaitu tahap *design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti merancang media video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster Pro. Di dalam aplikasi Kinemaster Pro ini terdapat komponen media seperti *background*, gambar animasi, musik, dan *font* yang dapat digunakan. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen penelitian diantaranya lembar validasi media, lembar validasi materi, dan lembar pendapat peserta didik.

Tahapan selanjutnya yaitu *development* (pengembangan), pada tahap ini media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Dalam pembuatan media video pembelajaran ini, terdapat beberapa kendala yang dialami, diantaranya adalah: (1) Pembuatan media video pembelajaran diawali dengan mengumpulkan gambar yang sesuai dengan materi dan contoh soal. Hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena rancangan sering kali berubah, (2) Pengetahuan tentang aplikasi Kinemaster Pro masih terbatas sehingga dalam pembuatan media video pembelajaran ini peneliti sering melihat tutorial di *youtube*.

Setelah proses pembuatan media pada aplikasi Kinemaster Pro, selanjutnya dilakukan penguploadan video ke *Youtube*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam mengakses media video pembelajaran. Dari video yang telah dibuat dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media

kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Tujuan dari validasi ini yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan atau belum. Hasil dari validasi ahli media masuk dalam kategori “sangat layak” dengan rata-rata 4,3 yang artinya media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik ini layak digunakan. Sedangkan hasil dari validasi ahli materi masuk dalam kategori “sangat layak” dengan rata-rata 4,41 yang artinya media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik memuat materi yang mudah dipahami oleh siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 16 siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang pada tanggal 30 November 2021. Pada saat peneliti melakukan uji coba ini mendapatkan hasil yang sangat baik, siswa terlihat antusias dan semangat belajar materi relasi dan fungsi dengan menggunakan media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik. Pada saat uji coba peneliti memberikan penjelasan tentang cara mengakses media video pembelajaran tersebut dengan cara *mensharelink* media video pembelajaran pada *Grup WhatsApp*. Selama pengaksesan media video pembelajaran, terdapat kendala yang dialami oleh beberapa siswa yaitu sinyal yang kurang mendukung. Kemudian peneliti menampilkan media video pembelajaran menggunakan proyektor untuk mempermudah proses pembelajaran.

Seperti halnya media pembelajaran lain, media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik ini merupakan salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika dan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Pembelajaran matematika tidak hanya terpaku pada buku dan penjelasan guru saja, perlu adanya inovasi yang mengikuti dan memanfaatkan teknologi agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Siti Andriani, Sunismi, dan Anies Fuady di MTs NU Pakis. Dalam penelitiannya media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik efektif berdasarkan peningkatan pemahaman siswa. Sebab bagi sebagian besar siswa matematika merupakan ilmu yang sulit untuk dipahami dan membosankan. Oleh karena itu berdasarkan penelitian yang dilakukan media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Tampilan dari media menarik dan menyenangkan karena terdapat animasi-animasi sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan tidak bosan ketika menggunakan media video pembelajaran tersebut.
- b. Media video pembelajaran ini mudah digunakan serta materi yang ada pada video tersebut mudah dipahami.
- c. Media video pembelajaran ini praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. rata-rata keseluruhan skor angket pendapat peserta didik $\geq 65\%$ yang artinya media video pembelajaran layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Media video pembelajaran ini dapat mengarahkan siswa belajar mandiri.

Selain itu, media video pembelajaran ini juga memiliki kelemahan yaitu harus diakses dengan sinyal yang mendukung sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Adapun penelitian sejenis pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya Abdes Puspita Kencana yang melakukan penelitian “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel *Youtube* Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD/MI.”⁵¹ Siti Andriani, Sunismi, Anies Fuady juga melakukan penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP.”⁵² Selain itu Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis, dan Nurul Astuty Yensi juga melakukan penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu”⁵³ Dari Ketiga penelitian di atas menghasilkan video pembelajaran berbasis matematika realistik termasuk kedalam kategori valid dan layak digunakan.

⁵¹Abdes Puspita Kencana “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sd/Mi,” (2021),.1

⁵²Andriani dan Fuady, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII Smp.”14, no. 7 (2019).

⁵³ Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis, dan Nurul Astuty Yensi “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu”*Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, Vol. 2 No. 1, April 2018., 83.

Namun berbeda dengan ketiganya, penelitian ini akan mengembangkan media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik dengan materi relasi dan fungsi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Materi pada media video pembelajaran ini membahas pada materi relasi dan fungsi saja.
2. Media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik hanya dikembangkan pada kelompok kecil di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang hal ini disebabkan adanya pandemi covid-19.
3. Kreativitas desain tampilan, suara dan musik dalam media video pembelajaran perlu ditingkatkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan media video pembelajaran dilakukan menggunakan metode ADDIE yaitu *Analysis*(Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Perancangan), *Implementation* (Pengembangan), dan *Evaluation* (Evaluasi).
 - a. Analisis digunakan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dari peserta didik.
 - b. Perancangan digunakan untuk menentukan kerangka video, serta menyusun instrumen penilaian.
 - c. Mengembangkan media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik.
 - d. Mengujicobakan media video pembelajaran dan membagikan angket pendapat peserta didik.
 - e. Melakukan perbaikan pada media video pembelajaran jika terdapat kesalahan.
2. Hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik dilihat dari aspek kelayakan dan kepraktisan.

- a. Produk media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik pada materi relasi dan fungsi yang telah dikembangkan memenuhi kategori kelayakan berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapat rata-rata keseluruhannya adalah 4,41 sedangkan untuk ahli media rata-rata keseluruhannya yaitu 4,3. Kedua nilai ini masuk dalam kategori “Sangat Layak”.
- b. Berdasarkan hasil penilaian dari angket pendapat peserta didik yang diberikan kepada 16 responden terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan telah mendapatkan respon positif. Hal ini didapat hasil persentase diperoleh $\geq 65\%$ yaitu 87,5% posisi ketiga, 93,7% posisi kedua, dan 100% posisi pertama.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, adapun saran untuk sekolah adalah dalam proses penelitian terdapat beberapa kendala yang ada di Sekolah yaitu sarana prasarana yang belum memadai. Sarana prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran di Sekolah. Untuk itu perlu dilakukan peningkatan dalam pendayagunaan dan pengelolaannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saran prasarana yang masih sangat kurang memadai adalah LCD *Proyektor*. Dalam hal ini diharapkan perhatian pihak Sekolah dalam pengadaan LCD *Proyektor* untuk setiap kelas hal ini dapat membantu mempermudah dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, S Kom, dan M Msi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam" 2015.
- Ainul Mila, Liza. "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik," 11 September 2019.
- Andriani, Siti, dan Anies Fuady. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII Smp" 14, no. 7 (2019).
- Ayuningrum, Fiskha "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smk N 2 Godean" September 2012.
- Dewi Wahyuni. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik," 2018.
- Edi Kusnadi. *Metodologi Penelitian: Aplikasi Praktis*. STAIN Metro: Ramayana Pers dan STAIN Metro, 2008.
- Fachrurrazi, A. "Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran," no. 11 (2010).
- Fahri, Muhammad Ullil. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran." Preprint. Open Science Framework, 24 Oktober 2020. <https://doi.org/10.31219/osf.io/z97qy> diunduh pada tanggal 26 Juni 2021.
- Firdiana, Wanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Negeri 29 Jakarta," 21 Januari 2021.
- I Made Kirna, I Made Tageh. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," 2017.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (29 Juni 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778> diunduh pada tanggal 26 Juni 2021.
- Kencana, Abdes K "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sd/Mi," 5 Maret 2021.
- Novita MD, Muchlis, dan Nurul Astuty Yensi "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi

Segitiga untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu”Vol. 2 No. 1, April 2018

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171> diunduh pada tanggal 03 Juli 2021.

———. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171> diunduh pada tanggal 03 Juli 2021.

Rahma, Annisa. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Powerpoint 2016 Pada Materi Himpunan Mahasiswa Matematika Uin Raden Intan Lampung,” 2016.

Rahmadi, Padli. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar,” 2020.

Ridha, Mhd. “Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19” (2021).

Riyanto, Muhammad, Ujang Jamaluddin, dan Aan Subhan Pamungkas. “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar.” *Madrasah* 11, no. 2 (20 Juli 2019): <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419> diunduh pada tanggal 29 Juni 2021.

Sadikin, Ali, dan Afreni Hamidah. “Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19.” *BIODIK* 6, no. 2 (30 Juni 2020): 109–19. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759> diunduh pada tanggal 29 Juni 2021.

Safitri, Nawang Galuh, Alfiatus Zulfa, Anggie Cristanti, Puji Rahayu Wulandari, dan Evridha Nisaa Islami. “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Penerapan Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar,” 2020.

“SE Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona pada satuan pendidikan.,” 09 Maret 2020.

Suriyani, Indah. “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Model Problem Solving Berbantu Wondershare Pada Materi Statistika Di Smp.” *AKSIOMA* 7, no. 1 (8 Juni 2017): 1. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i1.1405> diunduh pada tanggal 03 Juli 2021.

Syah, Rizqon H. “Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran.” *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya*

Syar-i 7, no. 5 (14 April 2020). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314> diunduh pada tanggal 03 Juli 2021.

Wijayanti, Renata “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Rme Pada Materi Vektor Tiga Dimensi Di Smk Negeri Binaan Provinsi Sumatera Utara T.P 2019/2020” September 2019.

Yanti, Yenni Asma, Achmad Buchori, dan Aryo Andri Nugroho. “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom di Sekolah Menengah Kejuruan.” *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 6 (9 Desember 2019): 381–92. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4868> diunduh pada tanggal 26 Juni 2021.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Nama/Kode :Osy Aryati, S.Pd/J

Nama/Kode :Arlina Damayanti/P

P : “Apakah terdapat materi pembelajaran matematika pada kelas VIII yang biasanya sulit untntuk dipahami siswa bu?”

J : “Ada mbak, biasanya materi Relasi dan Fungsi”

P : “Mengapa demikian bu?”

J : ”Karena siswa biasanya sulit membedakan yang mana relasi dan fungsi”

P : ”Lalu bagaimana untuk meminimalisir hal tersebut bu?”

J : ”Biasanya saya memberi contoh kedalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa kurang lebih nya paham terhadap materi relasi dan fungsi, tetapi dikarekan sedang Pandemi seperti ini jadi saya mengajar anak-anak hanya sebatas buku yang sudah dibagikan mba.”

P : ”Selain dengan buku apakah ibu menggunakan media lain?”

J :”Tidak mbak, saya hanya terpaku di buku dan diskusi di *Grup WhatsApp*.”

P :”Lalu bagaimana menurut ibu, jika pembelajaran mulai diterapkan media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik?”

J : ”Bagus itu mbak, saya berharap dengan ada nya media video pembelajaran berbasis pendekatan realistik ini bisa membantu siswa untuk memahami materi, karena ketika menjelaskan materi ke siswa dalam keadaan online tanpa media membuat siswa sulit untuk memahami gambaran dari materi yang sedang dipelajari.”

Nama/Kode :Keisya Natasya Putri/J

Nama/Kode :Arlina Damayanti/P

P : "Apakah materi Relasi dan Fungsi sulit untuk dipahami?"

J : "Iya mbak, aku bingung bedain yang mana relasi sama fungsi. Apalagi belajarnya online jadi males soalnya ibu guru nya gak ngasih penjelasan Cuma disuruh buka buku aja."

P : "Pembelajaran yang seperti apa yang adik inginkan?"

J : "Aku pengennya ibu guru nya ngejelasin materi nya kayak mana, kalau disuruh baca aja tapi ga dijelasin ga paham-paham mbak."

P : "Bagaimana jika pembelajaran online mulai diterapkan media video pembelajaran?"

J : "Wah keren itu mbak, jadi aku dan teman-teman bisa mudah memahami materi yang dijelasin."

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2222/In.28.1/J/TL.00/06/2021
 Lampiran : -
 Perihal : IZIN PRA-SURVEY

Kepada Yth.,
 KEPALA SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **ARLINA DAMAYANTI**
 NPM : 1801040004
 Semester : 6 (Enam)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA
 REALISTIK PADA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG
 KUNANG

untuk melakukan *pra-survey* di SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 21 Juni 2021
 Ketua Jurusan
 Tadris Matematika

 Endah Wuliantina
 NIP 199112222019032010 ✶

Lampiran 3



Nomor : 140/IV.4.AU/F/2021
 Lampiran : 1 Berkas
 Prihal : REKOMEDASI

Kepada : Yth.
 Ketua Jurusan Tadris Matematika
 Di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs, Rahmat Suseno**
 NBM : 703 652
 Jabatan : Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 1 Abung Kunang

Memberikan **IZIN PRA SURVEY** Kepada :

Nama : **Arlina Damayanti**
 NPM : 1801040004
 Semester : 6 (Enam)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
 MATEMATIKA RIALISTIS PADA SISWA DI SMP
 MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG.**

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Abung Kunang, 28 Juni 2021
 Kepala Sekolah

Drs. Rahmat Suseno
 NBM: 703 652

Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4749/In.28.1/J/TL.00/11/2021
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Selvi Loviana (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: ARLINA DAMAYANTI
NPM	: 1801040004
Semester	: 7 (Tujuh)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Tadris Matematika
Judul	: PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 25 November 2021
 Ketua Jurusan,



Endah Wulantina
 NIP 199112222019032010

Lampiran5



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-4804/In.28/D.1/TL.00/11/2021

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **ARLINA DAMAYANTI**
NPM : 1801040004
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris Matematika

- Untuk:
1. Melaksanakan Observasi/survey di SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA SIWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa tersebut.

Demikian surat tugas ini dikeluarkan untuk dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Mengetahui,
Pejabat Setempat



Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 26 November 2021

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003

Lampiran 6



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4804/In.28/D.1/TL.00/11/2021
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA SMP MUHAMMADIYAH
01 ABUNG KUNANG
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4805/In.28/D.1/TL.01/11/2021, tanggal 26 November 2021 atas nama saudara:

Nama : **ARLINA DAMAYANTI**
NPM : 1801040004
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris Matematika

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 01 ABUNG KUNANG".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 November 2021
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003

Lampiran 7



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SMP MUHAMMADIYAH 1 ABUNG KUNANG
AKREDITASI : B

Jl. Negara Talang Jembatan Kec. Abung Kunang Lampung Utara 34558

Nomor : 141/IV.4.AU/F/2021
Lampiran : -
Perihal : REKOMENDASI

Kepada Yth
Ketua Jurusan Tadris Matematika
di-
Metro

Assalamualaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. Rahmat Suseno**
NBM : 703 652
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 1 Abung Kunang

Berdasarkan surat dari IAIN Metro No. B-4804/ln.28/D.1/TL.00/11/2021 Pada tanggal 29 November 2021 dengan ini kami memberikan IZIN RESEARCH Kepada :

Nama : **Arlina Damayanti**
NPM : 1801040004
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 1 Abung Kunang"

Demikianlah surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb

Abung Kunang, 29 November 2021

Kepala Sekolah



Drs. RAHMAT SUSENO
NBM. 703 652

Lampiran 8


IAIN
M E T R O

 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp (0725) 41507, Faks (0725) 47296, Website: digilib.metrouniv.ac.id, pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 UNIT PERPUSTAKAAN**
**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
 Nomor : P-251/ln.28/S/U.1/OT.01/03/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ARLINA DAMAYANTI
 NPM : 1801040004
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris Matematika

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1801040004

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 30 Maret 2022
 Kepala Perpustakaan



As'ad
 Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
 NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"

Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Arlina Damayanti

Ahli Materi :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media video pembelajaran dengan pendekatan realistik yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Kurang Setuju (KS) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Jenis huruf sesuai dengan tampilan video.					
2.	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan video.					
3.	Warna huruf sesuai dengan tampilan video.					
4.	Huruf mudah dibaca.					

5.	Bahasa mudah dipahami oleh siswa.					
6.	Pemilihan warna sesuai dengan tampilan video.					
7.	Penggunaan suara/musik sesuai dengan materi.					
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan video.					
9.	Letak gambar sesuai dengan tampilan video.					
10.	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dengan tampilan video.					

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Metro,
Ahli Media

Lampiran 10**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"

Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Arlina Damayanti

Ahli Materi :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media video pembelajaran dengan pendekatan realistik yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda *check list* (\surd) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Setuju (SS) = 5
 Setuju (S) = 4
 Kurang Setuju (KS) = 3
 Tidak Setuju (TS) = 2
 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi sesuai dengan Indikator dan Kompetensi Dasar					
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Materi dalam video sudah tersusun					

	secara runtut					
4.	Penjelasan materi pada video mudah dipahami					
5.	Materi pada video mampu mendorong rasa ingin tahu siswa					
6.	Keterkaitan antara materi yang diajarkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
7.	Contoh yang disertakan dalam video sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
8.	Penggunaan masalah dalam soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
9.	Materi pada video mampu membuat siswa mengembangkan sendiri modul/skema/diagram/symbol					
10.	Materi pada video mampu membuat siswa dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru					
11.	Materi pada video memiliki struktur dan konsep matematika (topik) yang berkaitan sehingga pembelajaran lebih bermakna					
12.	Materi pada video ini mampu membuat siswa menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari					

B. Perbaiki Media oleh Ahli Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Metro, November 2021
Ahli Materi

Lampiran 11

LEMBAR ANGGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama :
 Kelas :
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (\surd) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan :

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan :

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan :

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan :

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan :

6. Apakah video didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan :

7. Apakah video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan :

8. Apakah video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

Alasan :

Komentar dan saran :

Metro,
Peserta didik

.....

Lampiran 12

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"

Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Arlina Damayanti

Ahli Media : Pika Merliza, M.Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media video pembelajaran dengan pendekatan realistik yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Jenis huruf sesuai dengan tampilan video.		✓			
2.	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan video.		✓			
3.	Warna huruf sesuai dengan tampilan video.		✓	✓		
4.	Huruf mudah dibaca.		✓			
5.	Bahasa mudah dipahami oleh siswa.		✓			
6.	Pemilihan warna sesuai dengan tampilan video.		✓			
7.	Penggunaan suara/musik sesuai dengan materi.		✓			
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan video.		✓			
9.	Letak gambar sesuai dengan tampilan video.		✓			
10.	Background yang digunakan sesuai dengan tampilan video.		✓			

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Warna huruf sbg konseptual & indikator.	Ganti warna/jenis huruf yg lebih jelas.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Metro, 02 November 2021

Ahli Materi



Pika Merliza, M.Pd

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"

Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Arlina Damayanti

Ahli Materi : Andi Rahmad, M.Sos

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media video pembelajaran dengan pendekatan realistik yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Jenis huruf sesuai dengan tampilan video.	✓				
2.	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan video.	✓				
3.	Warna huruf sesuai dengan tampilan video.		✓			

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi sesuai dengan Indikator dan Kompetensi Dasar		✓			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
3.	Materi dalam video sudah tersusun secara runtut		✓			
4.	Penjelasan materi pada video mudah dipahami		✓			
5.	Materi pada video mampu mendorong rasa ingin tahu siswa		✓			
6.	Keterkaitan antara materi yang diajarkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
7.	Contoh yang disertakan dalam video sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
8.	Penggunaan masalah dalam soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
9.	Materi pada video mampu membuat siswa mengembangkan sendiri modul/skema/diagram/symbol			✓		
10.	Materi pada video mampu membuat siswa dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru			✓		
11.	Materi pada video memiliki struktur dan konsep matematika (topik) yang berkaitan sehingga pembelajaran lebih bermakna		✓			

4.	Huruf mudah dibaca.	✓				
5.	Bahasa mudah dipahami oleh siswa.	✓				
6.	Pemilihan warna sesuai dengan tampilan video.	✓				
7.	Penggunaan suara/musik sesuai dengan materi.		✓			
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan video.	✓				
9.	Letak gambar sesuai dengan tampilan video.		✓			
10.	Background yang digunakan sesuai dengan tampilan video.	✓				

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	<ul style="list-style-type: none"> • Background kurang kecil atau kebesaran volume. • voice kurang power 	

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi dan saran. ✓
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Metro,
Ahli Materi


Andi Rahmad, M.Sos

Lampiran 13

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"

Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Arlina Damayanti

Ahli Materi : Fertilia Ikashaum, M.Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media video pembelajaran dengan pendekatan realistik yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi sesuai dengan Indikator dan Kompetensi Dasar	✓				
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Materi dalam video sudah tersusun secara runtut	✓				
4.	Penjelasan materi pada video mudah dipahami	✓				
5.	Materi pada video mampu mendorong rasa ingin tahu siswa		✓			
6.	Keterkaitan antara materi yang diajarkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
7.	Contoh yang disertakan dalam video sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
8.	Penggunaan masalah dalam soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari	✓				
9.	Materi pada video mampu membuat siswa mengembangkan sendiri modul/skema/diagram/symbol		✓			
10.	Materi pada video mampu membuat siswa dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru		✓			
11.	Materi pada video memiliki struktur dan konsep matematika (topik) yang berkaitan sehingga pembelajaran lebih bermakna	✓				

12.	Materi pada video ini mampu membuat siswa menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari		✓			
-----	---	--	---	--	--	--

B. Perbaikan Media oleh Ahli Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Metro, November 2021

Ahli Materi



Fertilia Ikashaum, M.Pd

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
Sasaran Penelitian	: Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
Mata Pelajaran	: Matematika
Peneliti	: Arlina Damayanti
Ahli Materi	: Osi Aryati, S.Pd
Petunjuk	:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media video pembelajaran dengan pendekatan realistik yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media video pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda *check list* (\surd) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi sesuai dengan Indikator dan Kompetensi Dasar	✓				
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Materi dalam video sudah tersusun secara runtut	✓				
4.	Penjelasan materi pada video mudah dipahami	✓				
5.	Materi pada video mampu mendorong rasa ingin tahu siswa		✓			
6.	Keterkaitan antara materi yang diajarkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
7.	Contoh yang disertakan dalam video sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
8.	Penggunaan masalah dalam soal sesuai dengan kehidupan sehari-hari	✓				
9.	Materi pada video mampu membuat siswa mengembangkan sendiri modul/skema/diagram/symbol	✓				
10.	Materi pada video mampu membuat siswa dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru	✓				
11.	Materi pada video memiliki struktur dan konsep matematika (topik) yang berkaitan sehingga pembelajaran lebih bermakna	✓				

12.	Materi pada video ini mampu membuat siswa menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari		✓			
-----	---	--	---	--	--	--

A. Perbaiki Media oleh Ahli Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Metro, 29 November 2021

Ahli Materi



Osi Arvati, S.Pd

Lampiran 14

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Dwi Adestia Putri
 Kelas : VIII (A)
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (\checkmark) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat mudah dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : Karena contohnya sama dengan kehidupan sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat jelas

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat Jelas

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Jelas

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat lucu

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : Karena sangat mudah untuk di pahami

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : lebih banyak ilmu yg di ketahui

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : sedikit

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : Ya Sangat bermakna

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : Saya ingin tahu banyak lg

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : *Sedikit*

Komentar dan saran :

Metro,

Peserta didik



M. Audiana Putri

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : M. DAFFA ALFAREZI
 Kelas : 8A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (\checkmark) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA PENYAMPAIAN VIDEO SANGAT JELAS DAN ADA RELASI FUNGSI.

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : KARENA SEPERTI RELASI: (AMBI, BAKSO) KARENA ITO CONTOH MAKANAN KESEKUPAN SEHARI HARI

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA MUDAH DI PAHAMI

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA DILAKUKAN DENGAN LEPTOP JADI ADA PENJELASANYA

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA BAHASA yg DIUNAKAN BAHASA NEGARA SENDIRI : INDONESIA

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA ADA KARTEKUN NYA JUGA

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : SEPERTI RELASI DAN FUNGSI

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA PAKAI LEPTOP DAN ALAT CANGGIB

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

YA Ya Tidak

Alasan : SEPERTI RELASI FUNGSI

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : KARENA KADUM DAN PERASARAN

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari?

YA Ya Tidak

Alasan : RELASI, FUNGSI

Komentar dan saran :

PENJELASANNYA SAMA SAMA MENARIK DAN ADA KAREUNYA
KAKAK BAIK.

Metro,

Peserta didik

M. DAFFA ALFAREZI

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Afie Maulana
 Kelas : VIII A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
 2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
 3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
 4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
 5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
- Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak
 Alasan : karena video nya mudah dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak
 Alasan : menghitung sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak
 Alasan : jelas

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : sangat jelas

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : ya

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : sangat menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : ya

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : ya

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : ya

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : ya

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : ya

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya

Tidak

Alasan : '79

Komentar dan saran :

tidak ada saran dan komentar

Metro,

Peserta didik

Amo

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : ALIF Akbar Novaldon
 Kelas : VIII A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan: Karena animasi nya bagus sehingga mudah dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan: Karena nama di contoh tersebut banyak di kehidupan sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan: Rumus nya sangat mudah di pahami

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena ada contoh Soalnya

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat Jelas

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : animasi nya sangat bagus untuk menaikkan mood belajar :)

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : Video nya mudah dipahami

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena sangat bermanfaat untuk masa depan

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : karena gurunya pintar

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : karena materinya sesuai dengan pembelajaran

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : video dan pembelajarannya bagus

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : Karena pembelajarannya seru

Komentar dan saran :

Kauannya baik dan pintar

Metro,
Peserta didik

ALIF
ALIF

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : M. Ramadhan Saputra
 Kelas : VII 8A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : krn materinya bagus

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : krn sesuai dgn videonya

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : krn penjelasan mudah di pahami

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan :

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : krn ✓ ceritanya pendek

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : krn menjelaskannya ilok

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : krn membuat pintar

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : krn membuat kita meninjau tinoi

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : krn bagus

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan :

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan :

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya

Tidak

Alasan :

Komentar dan saran :

Metro,
Peserta didik

Rumel
.....B.2022.....

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : AEBAR
 Kelas : VIII A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena penulisan yg di sampaikan mudah di pahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : karena sesuai dgn kehidupan sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena penjelasan yg di berikan mudah di pahami

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena penjelasannya mudah di pahami

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena mudah di pahami

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : karena menjelaskannya lewat video

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena materi semakin banyak

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena dapat meningkatkan pemikiran

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : karena tidak paham

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : karena sesuai dgn kehidupan sehari-hari

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena karena saya ingin lebih paham

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan: karena sesuai dgn konsep sehari-hari

Komentar dan saran:

Penjelasannya sangat bagus
Menjelaskan sangat bagus

Metro,
Peserta didik



LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Mayang Nurfadiah
 Kelas : VIII A (delapan)
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat mudah untuk dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : Video ini memberikan contoh utk kehidupan sehari²

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : ~~Sangat~~ cukup jelas

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : contoh di video ini sangat jelas

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : sangat jelas

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : sangat menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : ~~sangat~~ mudah untuk dipahami

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : sangat bermanfaat

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : itu butuh Penjelasan sedikit

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : cukup

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : tentu

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : Sedikit lumayan

Komentar dan saran :

Menurut saya video tadi sangat bermanfaat bagi saya untuk kehidupan sehari-hari dan cara pemberian contoh tadi sangat jelas dan baik

Metro,
Peserta didik



LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Leo Firdaus
 Kelas : VIII
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Karena dpt dipahami dgn baik.

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : Karena di dalam video dapat dipahami

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Karena sangat jelas untuk masuk ke otak.

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Ya tentu saja jelas.

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Karena bahasa yg digunakan mudah untuk dipahami.

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : Karena di video nya sangat jelas dan baik.

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : Karena pembelajaran video nya sangat jelas dan baik untuk dipahami.

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : Karena dapat untuk memahaminya.

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : Karena di dalam video sudah sangat menarik dan mudah untuk dipahami.

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : Karena materi dlm video sangat bermakna dan jelas.

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : Karena materi sangat menarik untuk menjelaskannya.

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya

Tidak

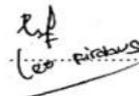
Alasan : karena materi mampu membuat saya fokus

Komentar dan saran :

terimakasih buat kakak alin sudah mengajar saya.

Metro,

Peserta didik


Leo Pirus

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Natasya Rachdia
 Kelas : VIII A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan: karena video yg di sampaikan jelas dan mudah dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan: karena contohnya seperti makanan, minuman dan sebuah olahraga

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan: karena mudah dipahami

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karna sangat jelas karna mudah dimengerti

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Ya karna memakai bahasa Indonesia yg jelas

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : Ya, cause vidionya memiliki desain yg menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : karna ada beberapa materi yg blm sja pahami, setelah melihat materi didalam video tersebut sja menjadi paham

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : karna menarik

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : ketika guru menyampaikan materi sja bisa langsung menyelesaikannya

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : karna guru menyampaikan materi yg sama

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : karna ada yg blm sja ketahui

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : karna memiliki himpunan dlm kehidupan sehari-hari

Komentar dan saran :

Komentar : baik dalam menjelaskan materi

Saran : harus lebih baik lagi dlm menjelaskan materi

Metro,
Peserta didik


.....

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : m khaika laksmana F.
 Kelas : VIIA
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena padat dan jelas

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : karena tepat dengan sesuai dengan kehidupan sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena singkat

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena contoh soal selalu dijelaskan

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : karena kurang menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena materi tersebut mudah dipahami

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena membantu untuk belajar

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : karena sudah paham

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : karena tidak sesuai

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena ingin mengetahui lebih banyak

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : karena sudah paham

Komentar dan saran :

agar menjelaskan lebih baik lagi

Metro,
Peserta didik



.....

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Assyah Imroatul Syarifah
 Kelas : VIII (delapan A)
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena materi dalam video ini dijelaskan secara detail dan jelas

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : karena contoh dalam video ini jelas

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena rumusan soal dalam video ini jelas dan mudah dipahami

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena contoh soal dijelaskan sampai mengerti

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena bahasanya jelas

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : karena video ini banyak hal-hal yang menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena video ini dijelaskan sejelas-jelasnya sehingga meningkatkan pemahaman saya

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena video ini bisa meningkatkan pemahaman saya

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : karena di dalam video ini dijelaskan dengan jelas dan membuat saya menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : karena materi dalam video sesuai dengan yang dibuku cetak

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : karena video ini saya menjadi ingin tau tentang matematika

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : karena video ini jelas dan bagus untuk sehari-hari

Komentar dan saran :

Metro,
Peserta didik


.....

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Vira
 Kelas : VIII A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Ya Karena mudah di mengerti dan mudah dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : Ya karena sesuai dengan pertamuan sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karna mudah di mengerti

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Ya karena barisan dengan lancar

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat jelas

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : menurut saya menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : Ya saya mengerti

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : ya sangat

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : Ya benar

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : Ya sangat benar

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat menyenangkan

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : Ya bagus sehari hari

Komentar dan saran :

Metro,
Peserta didik



.....

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Oktiana Rama Dani
 Kelas : VIII A.
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (\checkmark) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan: Ya karena mudah di mengerti dan mudah dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan: Ya karena sesuai dengan materi². di video tersebut.

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan: karena dapat di mengerti dan mudah dipahami

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan: Pembahasan contoh tersebut mudah dipahami

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan: Sangat Jelas.

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan: karena sesuai dengan desain yg menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan: ~~sa~~ sangat memahami saya

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan: mudah di mengerti.

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan: karena mudah di pahami

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan: ~~sa~~

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan: ~~sa~~

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : bagus dengan kehidupan
sehari hari

Komentar dan saran :

Metro,
Peserta didik



.....

LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Ahmad Sawal Saputra
 Kelas : VIII A
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena saya lagi ngantuk

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : karena ada pasangan

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : karena di jelaskan

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : di bahas dgn jelas

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : sangat jelas

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : Banyak yg unik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : saya jadi lebih tahu

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : saya jadi lebih ingin tahu

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : insyaallah $\frac{3}{4}$

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : saya jadi lebih cinta

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : saya jadi gemar matematika tapi susah

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : karena ada yg berkaitan dgn vektor

Komentar dan saran :

Semangat buat kaka-kaka semoga menjadi guru yg bermanfaat bagi negara dan sekolahannya.

Semangat sekali lagi buat kaka-kaka jangan
lupakan semangat i LOPYU HHH 😊

(dari Ahmad Samal Saputra)

Metro,
Peserta didik



LEMBAR ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : MUHAMMAD. TAUFIK. HIDAJATULLAH
 Kelas : BA
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : karena menarik sekali video nya.

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : Menghitung sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat jelas sekali.

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : *ida jelas sekali*

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : *tentu saja*

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : *Menarik mungkin.*

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : *Jes tentu BRO!!*

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : *dapat banyak pengetahuan.*

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : *INSALLAH ida!*

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : *tentu saja*

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : *ida dong*

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : Banyak sekali Hitungan Hari ?

Komentar dan saran :

Teri makasi waktunya Hari ini sudah
mengasih pengetahuan walau pun sedikit!!

Metro,

Peserta didik


" M. Tautik H. "

LEMBAR ANGGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK

Nama : Qonita Sahroni Ramadani
 Kelas : VIII (BA)
 Judul Penelitian : "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Realistik Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang"
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Arlina Damayanti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media video pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan,
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan:

1. Apakah penyampaian materi dalam video ini mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat mudah untuk dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam video ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari?

Ya Tidak

Alasan : Contoh video sangat sesuai dengan kehidupan sehari-hari

3. Apakah rumusan soal dalam video ini jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat jelas

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas ?

Ya Tidak

Alasan : Jelas

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami ?

Ya Tidak

Alasan : Jelas dan mudah dipahami

6. Apakah video ini didesain secara menarik ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat Menarik

7. Apakah materi dalam video ini dapat meningkatkan pemahaman anda ?

Ya Tidak

Alasan : Pemahaman saya menjadi meningkat dengan mengikuti materi dalam video

8. Apakah materi dalam video ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat menunjang

9. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru ?

Ya Tidak

Alasan : Ketika guru memberikan materi saya bisa menyelesaikan materi tanpa bantuan guru

10. Apakah materi dalam video ini memiliki konsep matematika yang berkaitan sehingga pembelajaran menjadi bermakna ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat bermakna

11. Apakah materi dalam video ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anda ?

Ya Tidak

Alasan : rasa ingin tahu saya semakin kuat

12. Apakah materi dalam video ini mampu membuat anda menemukan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari ?

Ya Tidak

Alasan : Sangat mudah Menentukan Konsep Matematika dalam kehidupan Sehari - hari

Komentar dan saran :

Komentar : Hadiahnya kurang banyak

Saran = Tidak ada saran untuk kaka
bagi Saya, karena tidak ada kekurangan

Metro,
Peserta didik



Lampiran15



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
 iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arlina Damayanti

Jurusan : Tadris Matematika

NPM : 1801040004

Semester : VIII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1	Rabu, 24/11/2021	Selvi Loviana, M.Pd	ACC APO Acc penelitian	
2	Rabu, 22/12/2021	Selvi Loviana, M.Pd	- Tambahkan hasil video yang sudah direvisi - Tambahkan foto kegiatan Penelitian - Perbaiki penulisan - Perbaiki Daftar pustaka	
3	Rabu, 02/2022	Selvi Loviana, M.Pd	- Perbaiki penulisan - Tambahkan referensi	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Dosen Pembimbing,



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.metro.univ.ac.id E-mail:
 iainmetro@metro.univ.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Arlina Damayanti
 NPM : 1801040004

Jurusan : Tadris Matematika
 Semester : VII{

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Jumat, 18/03 2022	Selvi Loviana, M.Pd	- Bab 4 dan 5.	
2.	Jumat, 25/03 2022	Selvi Loviana, M.Pd	ACC Munasqasyah	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Tadris Matematika

Endang Syuliantina, M.Pd.
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing,

Selvi Loviana, M.Pd.
 NIP. 19910611 201903 2 012

Lampiran 16

Dokumentasi
Foto Kegiatan Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Arlina Damayanti lahir di Bindu, pada tanggal 25 Mei 2000 sebagai anak keempat dari empat bersaudara, merupakan buah hati dari pasangan Bapak Alm. Nazori Zen dan Ibu Almh. Nurmala Dewi.

Penulis menempuh pendidikan pertama di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiah Talang Jembatan yang diselesaikan pada tahun 2006, dilanjutkan dengan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Abung Kunang yang diselesaikan pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Muhammadiyah 01 Abung Kunang yang diselesaikan pada tahun 2015. Setelah itu, melanjutkan pendidikan menengah atas di SMK Negeri 1 Kotabumi dan selesai pada tahun 2018 dan sekarang melanjutkan pendidikan tinggi di IAIN Metro jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dimulai pada semester 1 tahun 2018/2019.