

**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF**  
**BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*)**  
**PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4**  
**DI SDN 1 NAMBAHREJO**

Oleh:  
**DINI OKTAVIANI**  
**NPM. 1801050019**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1444 H/ 2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS *CTL***  
**(*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) PADA MATERI**  
**BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Sebagai Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

DINI OKTAVIANI

NPM. 1801050019

Pembimbing:

Dr. Siti Annisah, M.Pd

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1444 H/2022 M**



**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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

**PERSETUJUAN**

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS  
CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA  
MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO  
Nama : Dini Oktaviani  
NPM : 1801050019  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**DISETUJUI**

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

Metro, November 2022  
Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003



**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.iaim@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

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

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Dini Oktaviani  
NPM : 1801050019  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4  
DI SDN 1 NAMBAHREJO

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

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

Metro, November 2022  
Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP. 19800607 200312 2 003



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

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

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Nomor: B-5625/In-28-1/P/PP. 00-9/12/2022.

Skripsi dengan Judul: "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO", disusun Oleh: Dini Oktaviani, NPM: 1801050019 Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa, 22 November 2022

**TIM PEMBAHAS:**

Ketua/Moderator : Dr. Siti Annisah, M.Pd.

Penguji I : Suhendi, M.Pd.

Penguji II : Yunita Wildaniati, M.Pd.

Sekretaris : Yeni Suprihatin, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



NIP. 19620612 198903 1 006

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO**

Oleh:  
DINI OKTAVIANI

Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk sarana belajar peserta didik. Pengembangan media video interaktif berbasis CTL ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan media seperti video dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika. Dengan penggunaan media ini proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media video interaktif berbasis CTL yang layak untuk mata pelajaran matematika pada materi bangun datar. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan model 4D (*Define, Desain, Development, Dissemination*) atau disebut dengan 4P yaitu Pendefinisian, Perencanaan, Pengembangan dan Penyebaran. Media ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang selanjutnya di uji cobakan pada peserta didik kelas 4 sekolah dasar yang berjumlah 21 peserta didik. Hasil dari validasi ahli media yang dilakukan oleh 2 ahli media memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan yaitu 87% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh 2 ahli materi memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan yaitu 78% dengan kriteria “Baik”. Dan hasil validasi guru kelas dalam bidang media memperoleh skor rata-rata sebesar 79% dengan kriteria “Baik” dan dalam bidang materi memperoleh skor rata-rata 82% dengan kriteria “Baik”. Sedangkan hasil dari tanggapan peserta didik memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga dapat dikatakan bahwa alat peraga Pop Up Book ini Sangat Layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, CTL, Matematika, Bangun Datar

## ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Oktaviani  
NPM : 1801050019  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, November 2022  
Yang Membuat Pernyataan



**Dini Oktaviani**  
NPM. 1801050019

## MOTTO

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبِينَ

Artinya: “Maka nikmat tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”<sup>1</sup>

(Q.S Ar-Rahman : 21)

---

<sup>1</sup> *Q.S Ar-Rahman : 21.*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa suatu halangan apapun. Dengan kerendahan hati penulis persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Bapak Sumpono Hadi dan Ibu Siti Khotimah yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan dukungannya kepada saya.
2. Kakakku Feni Anggraini dan adikku Najwa Khaira Wilda yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya.
3. Sahabat-sahabat tercinta Lia Anita, Khofifah Melinda Sari, Tutut Purnama Sari, Laily Khoiriyah, Desi Indah Sari, Rizqa Ayu Maharani, yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya.
4. Teman –Temanku Ika Sitirahayu, Muthia Rahma Safira. Erina, Melen Yuana, Nadya Seftida yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.
5. Almamater Tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah swt. atas segala limpahan berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS *CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING)* PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO”. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir dan salah satu persyaratan ujian untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Dalam upaya menyelesaikan penelitian ini, penulis menerima banyak bantuan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

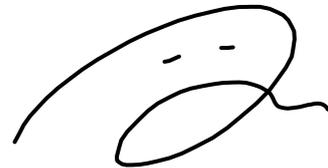
1. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag. selaku Rektor IAIN Metro
2. Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan FTIK
3. Nindia Yuliwulandana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PGMI
4. Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam penulisan penelitian ini
5. Bapak Sugiharto, S.Pd selaku PLT Kepala Sekolah SDN 1 Nambahrejo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian disekolah terkait

6. Ibu Sulastri, S.Pd selaku Guru Kelas 4 SDN 1 Nambahrejo

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi yang ditulis ini dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pembaca.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Metro, Oktober 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the top.

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINILITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan.....	7
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	12
3. Pengertian Media Video Pembelajaran.....	13
4. Pengertian Media Video Interaktif.....	14
5. Karakteristik Media Video Pembelajaran .....	15
6. Tujuan dan Manfaat Media Video Pembelajaran.....	16
7. Langkah-Langkah Dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran.....	17
8. Kelayakan Media Video Pembelajaran.....	18
9. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran .....	21
B. CTL ( <i>Contextual Teaching and Learning</i> ) .....	22
1. Pengertian CTL ( <i>Contextual Teaching and Learning</i> ) .....	22
2. Prinsip-Prinsip CTL ( <i>Contextual Teaching and Learning</i> ) .....	23
3. Komponen-Komponen CTL ( <i>Contextual Teaching and Learning</i> ).....	25
4. Kelebihan dan Kekurangan CTL ( <i>Contextual Teaching and Learning</i> ).....	28
C. Pembelajaran Matematika.....	29
1. Matematika.....	29
2. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	30

3. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	31
4. Materi.....	32
D. Penelitian Yang Relevan.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan .....	40
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Devine</i> ).....	40
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	41
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	42
4. Tahap Penyebaran ( <i>Dissemination</i> ) .....	42
D. Uji Coba Produk.....	43
1. Desain Uji Coba .....	43
2. Subjek Uji Coba .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Kuisisioner/Angket .....	45
2. Observasi.....	45
3. Dokumentasi .....	45
F. Instrument Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	51
B. Hasil Validasi .....	59

C. Hasil Uji Coba Produk .....	66
D. Kajian Produk Akhir .....	69
E. Keterbatasan Penelitian.....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	73

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	32
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	46
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	48
Tabel 3.4 Skala Respom Ahli dan Uji Coba Peserta Didik.....	49
Tabel 3.5 Tabulasi Data Angket Hasil Validasi Ahli Media dan Materi	49
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Angket.....	50
Tabel 4.1 Tampilan Media .....	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.3 Saran Perbaikan Ahli Media .....	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	62
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Ahli Materi.....	64
Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Aspek Media Pembelajaran Guru Kelas	64
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Aspek Materi Pembelajaran Guru Kelas	65
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Produk .....	67

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Persegi .....	33
Gambar 2.2 Persegi Panjang .....	33
Gambar 2.3 Segitiga .....	34
Gambar 3.1 Pengembangan Media Model Tiagarajan.....	39
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Media .....	43
Gambar 4.1 Presentase Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Gambar 4.2 Presentase Hasil Validasi Ahli Materi .....	63
Gambar 4.3 Presentase Angket Guru Kelas.....	66
Gambar 4.4 Presentase Angket Peserta Didik.....	68

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 RPP Pembelajaran .....	78
Lampiran 2 Silabus .....	82
Lampiran 3 Desain Media.....	83
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	89
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi .....	93
Lampiran 6 Validasi Guru Kelas.....	97
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik.....	100
Lampiran 8 Outline .....	121
Lampiran 9 Surat Izin Melaksanakan Prasurevey .....	124
Lampiran 10 Pengesahan Proposal .....	125
Lampiran 11 Surat Bimbingan Skripsi.....	126
Lampiran 12 Izin Research .....	127
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Research .....	128
Lampiran 14 Surat Tugas .....	129
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi .....	130
Lampiran 16 Bebas Pustaka Perpustakaan.....	136

Lampiran 17 Bebas Pustaka Jurusan..... 137

Lampiran 18 Foto Kegiatan ..... 138

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan merupakan transformasi ilmu pengetahuan, budaya, serta nilai-nilai yang berkembang pada suatu generasi supaya dapat ditransformasikan kepada generasi berikutnya.<sup>2</sup> Pendidikan merupakan proses dalam membantu manusia untuk mengembangkan kualitas dirinya, sehingga bisa menghadapi segala permasalahan dan perubahan yang dihadapi. Tujuan dari suatu pendidikan ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peserta didik menjadi manusia yang cakap, kreatif dan mandiri.<sup>3</sup>

Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting dalam kehidupan. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dilatih untuk dapat berpikir kritis, logis, sistematis dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Pada prakteknya, matematika dianggap sulit untuk dipahami karena matematika membutuhkan pemahaman konsep dan bersifat abstrak. Kebermaknaan mempelajari matematika ditandai dengan kesadaran apa yang dilakukan, apa yang dipahami dan apa yang tidak dipahami oleh peserta didik tentang fakta, konsep, relasi dan prosedur matematis berpikir seseorang.

---

<sup>2</sup> Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 1.

<sup>3</sup> Mustafa Rembangy, *Pendidikan Transformatif: Pergaulan Kritis Merumuskan Pendidikan Di Tengah Pusara Arus Globalisasi* (Yogyakarta: Teras, 2010), 131.

Tujuan pembelajaran matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: 1) agar peserta didik mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. 2) peserta didik mampu berpikir kritis, logis dan sistematis dalam kaitannya dengan pembuatan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti. 3) mengajarkan peserta didik untuk melakukan operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat dan cermat. 4) peserta didik mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien. 5) melatih peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan untuk mencoba dalam memecahkan masalah matematika.<sup>4</sup>

Kegiatan pembelajaran harus direncanakan dengan baik, benar dan matang serta melibatkan semua komponen pembelajaran yang saling berkaitan dan berinteraksi mulai dari pendidik, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi, media, serta perangkat evaluasi.<sup>5</sup> Pembelajaran yang dikonsept dengan baik dan benar akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas sehingga potensi dan kemampuan peserta didik dapat berkembang dengan optimal, baik secara intelektual, emosional maupun spiritulanya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan Ibu Sulastri, M.Pd pada 10 November 2021 diketahui bahwa peserta didik kelas 4

---

<sup>4</sup> Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 4–5.

<sup>5</sup> Nor Holis, *Menuju Pembelajaran Berkualitas* (Malang: Literasi Nusantara, 2020).

masih sulit dalam mempelajari dan memahami materi Bangun Datar.<sup>6</sup> Keterbatasan media yang digunakan selama proses pembelajaran juga menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dan kreatifitas guru.

Terlebih lagi pasca pandemi Covid-19 banyak peserta didik yang kurang menguasai materi matematika. Seperti hasil penelitian Dr. Siti Annisah, M.Pd bahwa pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 ini menyebabkan banyak peserta didik yang mengalami penurunan pemahaman konsep matematika.<sup>7</sup> Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nanda Calesti disebutkan bahwa banyak faktor yang menyebabkan kesulitan belajar peserta didik selama masa pandemi diantaranya adalah kurangnya penjelasan dari guru dan kurangnya akses internet.<sup>8</sup> Selain itu dalam penelitian lain disebutkan bahwa terjadi penurunan hasil belajar matematika akibat pembelajaran online yang disebabkan oleh beberapa aspek.<sup>9</sup> Dalam pembelajaran banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar belajar yaitu faktor internal maupun eksternal.<sup>10</sup>

Permasalahan tentang penguasaan materi matematika ini sangat penting bagi peserta didik untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Oleh

---

<sup>6</sup> Sulastrri, Wawancara Dengan Guru Kelas 4 SDN 1 Nambahrejo, November 11, 2021.

<sup>7</sup> Siti Annisah et al., "Penurunan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Online Di Masa Pandemic Covid-19," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2021): 202.

<sup>8</sup> Nanda Calesti, "Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Masa Pandemi Dengan Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)" 1, no. 2 (2021).

<sup>9</sup> Siti Annisah and Siti Masfi'ah, "Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Meningkatkan Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar," *JPSP* 1, no. 1 (2021): 61.

<sup>10</sup> Asmidir Ilyas, Sisca Folastrri, and Solihatun, *Diagnosis Kesulitan Belajar Dan Pembelajaran Remedial*, 3rd ed. (Semarang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2017), 34–35.

karena itu dalam melaksanakan pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan sempurna.<sup>11</sup> Media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Dalam proses penyampaiannya, media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.<sup>12</sup>

Salah satu media yang dapat membantu peserta didik materi matematika adalah menggunakan media video interaktif. Menurut penelitian Sofyan Hadi bahwa media video merupakan media yang banyak memiliki nilai positif dan efektif untuk digunakan untuk siswa sekolah dasar. Akan tetapi pemilihan video harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana.<sup>13</sup> Beberapa keunggulan media video interaktif adalah: 1) mengandung kombinasi teks, gambar, audio dan video, 2) menyajikan materi pembelajaran

---

<sup>11</sup> Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

<sup>12</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 29.

<sup>13</sup> Sofyan Hadi, "Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar," no. 15 (2017): 100.

secara linier atau bebas, 3) bisa dibaca menggunakan smarthphone dan komputer, 4) mudah diperbaharui dan disebar luaskan.<sup>14</sup>

Karena sudah ada beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi matematika, maka penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi matematika bagi peserta didik.

Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan belajar peserta didik terkait media tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa peserta didik membutuhkan media video interaktif yang berbasis kontekstual yang menarik untuk membantu memahami materi bangun datar. Media tersebut dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi matematika yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian yang sudah ada terkait dengan pengembangan media video interaktif berbasis kontekstual itu sudah dilakukan pada tema 7 sub tema 1 kelas IV.<sup>15</sup> Penelitian lain yang terkait dengan pengembangan media video berbasis kontekstual dilakukan pada mata pelajaran PKn kelas

---

<sup>14</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD* (Semarang: CV Graha Edu, 2021), 160.

<sup>15</sup> Gesti Mustikasari, Arfilia Wiayanti, and Ferina Agustini, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL TEMA 7 SUB TEMA 1 KELAS IV SDN MRANGGEN 2 DEMAK," *Wawasan Pendidikan* 1, no. 2 (2021).

IV sekolah dasar.<sup>16</sup> Pada penelitian ini akan dikembangkan media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual untuk peserta didik sekolah dasar pada materi bangun datar. Penelitian ini melengkapi dari kajian yang sudah ada terkait pengembangan media video interaktif.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berbasis CTL pada materi bangun datar kelas 4 di SDN 1 Nambahrejo.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Peserta didik kesulitan untuk memahami materi matematika karena keterbatasan media pembelajaran
2. Peserta didik mudah merasa bosan karena kurangnya inovasi dan kreatifitas guru selama proses pembelajaran
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran

## **C. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan diatas, dikarenakan keterbatasan tenaga, waktu, biaya dan agar memberikan kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian, maka batasan masalah dalam penelitian yaitu:

---

<sup>16</sup> Endah Sri Lestari, Masrukhi, and Sunarto, "Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2022).

1. Pengembangan media video interaktif pada mata pelajaran matematika
2. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran adalah bangun datar
3. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDN 1 Nambahrejo

#### **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video interaktif berbasis ctl pada materi bangun datar?
2. Bagaimana kelayakan media video interaktif berbasis ctl yang digunakan dalam pembelajaran?

#### **E. TUJUAN PENGEMBANGAN**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan produk ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media video interaktif berbasis CTL pada materi bangun datar
2. Untuk mengetahui kelayakan media video interaktif berbasis CTL yang digunakan dalam pembelajaran?

#### **F. MANFAAT PRODUK YANG DIKEMBANGKAN**

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keterampilan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran untuk bekal menjadi guru profesional dan kreatif agar mampu untuk memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

### 2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Penulis juga berharap agar penelitian ini bisa membantu pendidik untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan dan hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan inovasi dalam menentukan metode dan model pembelajaran sehingga bisa menjadi motivasi peserta didik agar semakin aktif saat proses pembelajaran.

### 3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik serta bisa menjadi pengalaman belajar baru yang menyenangkan dan menarik sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

## **G. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN**

Produk yang dikembangkan berupa video interaktif untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan bermutu yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik yang dibuat sesuai dengan materi

yang diajarkan dikelas 4. Pada media video interaktif terdapat beberapa komponen pendukung yang dapat mengembangkan media ini, yaitu:

1. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat video, audio, animasi atau gambar yang dirangkai menjadi satu.
2. Media video interaktif digunakan dalam pembelajaran individual dapat menggunakan laptop atau komputer dan *handphone* masing-masing peserta didik sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif dan efisien kepada peserta didik.
3. Materi yang termuat dalam media adalah materi bangun datar yang diajarkan dikelas 4.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. MEDIA PEMBELAJARAN**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara atau pengantar sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>17</sup> Media adalah salah satu jenis elemen dalam lingkungan pembelajaran yang bisa memicu semangat belajar peserta didik. Briggs mendefinisikan media sebagai alat dalam bentuk fisik seperti film, buku, video dan lain-lain sebagai upaya keterlaksanaannya proses belajar. menurut AECT media adalah semua hal yang mampu menyalurkan tersampainya pesan.<sup>18</sup>

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) berpendapat bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.<sup>19</sup>

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan terjadi tanpa dibantu sarana penyampaian pesan atau media. Informasi yang berupa isi

---

<sup>17</sup> M. Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), 9.

<sup>18</sup> Iwan Falahudin, “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran,” no. 4 (2014): 108–9.

<sup>19</sup> Arief Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali, 2009), 7.

pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum yang disampaikan oleh fasilitator atau pengajar atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi, baik berbentuk verbal, non verbal maupun visual.<sup>20</sup>

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dengan penerima (peserta didik) dan didalamnya membawa pesan-pesan ataupun informasi yang mengandung maksud-maksud pembelajaran.<sup>21</sup> Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan lain sebagainya.<sup>22</sup>

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran seperti guru, teman sebaya, buku teks dan keadaan lingkungan sekolah atau diluar sekolah bagi seorang siswa merupakan suatu media. Secara lebih luas, pengertian media dalam proses belajar mengajar biasanya diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, ataupun elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>23</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana belajar mengajar yang digunakan untuk

---

<sup>20</sup> Mochamad Miswar Abidin, Bambang Eka Purnama, and Gesang Kristanto Nugroho, "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif" 4, no. 3 (2013): 2.

<sup>21</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 9.

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 8.

<sup>23</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 9.

menyampaikan pesan atau informasi untuk membangun interaksi yang diatur oleh guru dan didesain secara terencana.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa sisi, yaitu:<sup>24</sup>

- a) Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi:
  - 1) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekam suara
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Seperti film slide, foto, lukisan dan gambar.
  - 3) Media audiovisual yaitu media yang memiliki unsur suara yang bisa didengar dan unsur gambar yang bisa dilihat. Seperti rekaman video, film, slide suara dan sebagainya. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung unsur suara dan gambar.
- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi:
  - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya
- c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi:
  - 1) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang seperti ini

---

<sup>24</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), 172–73.

biasanya memerlukan alat proyeksi khusus. Tanpa bantuan alat proyeksi, maka media seperti ini tidak dapat digunakan dan tidak berfungsi.

- 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

### 3. Pengertian Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan bahan pembelajaran berupa audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran. Media ini merangsang indera penglihatan dan pendengaran peserta didik. Video pembelajaran digolongkan kedalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar.<sup>25</sup>

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Video juga menjadi media pembelajaran yang efektif karena sifatnya yang fleksibel, dapat diperbanyak dan ditonton berulang-ulang. Selain itu, media video juga bisa membuat sinyal audio dan gambar bisa dikombinasikan, sehingga bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik.<sup>26</sup>

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

---

<sup>25</sup> Daryono et al., *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG)* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 57.

<sup>26</sup> Deo Demonta Panggabean, Irham Ramadhani, and Irfandi, *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation* (Media Sains Indonesia, 2021), 3–4.

Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide.

#### **4. Pengertian Media Video Interaktif**

Video interaktif adalah media pembelajaran yang merupakan kombinasi antara unsur suara, gerak, gambar, teks maupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Salah satu komponen yang paling penting dalam video interaktif adalah komputer dan LCD/Proyektor yang digunakan secara bersama dalam pembelajaran karena keduanya berperan untuk membantu guru dalam menayangkan video dan menjelaskan materi pembelajaran.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian di atas, media video interaktif adalah media yang dirancang secara sistematis yang digunakan untuk mengembangkan prinsip pembelajaran yang didalamnya merupakan kombinasi dari elemen audio dan visual untuk merangsang minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

---

<sup>27</sup> Deri Firmansyah and Dicki Fauzi Firdaus, "Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III" 7, no. 2 (2020), <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>.

## 5. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Untuk menghasilkan media video pembelajaran yang efektif dalam penggunaannya, maka harus memperhatikan karakteristik video pembelajaran. Karakteristik media video pembelajaran yaitu :<sup>28</sup>

a) *Clarity of Message* (Kejelasan Pesan)

Dengan adanya media video, diharapkan peserta didik dapat memahami isi pembelajaran dengan lebih baik dan informasi yang didapat bisa diterima secara utuh sehingga akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.

b) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Video yang dikembangkan tidak terpaku pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersamaan dengan bahan ajar lain.

c) *User Friendly* (Bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video dibuat dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan mudah digunakan oleh pemakainya.

d) Representasi Isi

Materi yang disampaikan dalam video harus benar-benar mewakili isi dari pembelajaran. Pada dasarnya semua materi pelajaran bisa dibuat menjadi media video.

---

<sup>28</sup> Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007), 8–11.

e) Visualisasi Dengan Media

Materi yang dikemas dengan menggunakan media video didalamnya terdapat teks, animasi, sound dan video yang dibuat sesuai dengan tuntutan materi.

f) Menggunakan Resolusi Yang Tinggi

Tampilan dalam media video dibuat dengan resolusi yang tinggi tapi tetap mendukung untuk setiap speech sistem yang digunakan.

g) Dapat Digunakan Secara Klasikal atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik secara individual tidak hanya dalam lingkungan sekolah tetapi juga dirumah. Dapat juga digunakan secara klasikal oleh banyak peserta didik dengan panduan dari guru atau dengan mendengarkan narasi dari narator yang sudah tersedia dalam media.

## 6. Tujuan dan Manfaat Media Video Pembelajaran

a) Tujuan Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran memiliki beberapa tujuan, yaitu:<sup>29</sup>

- 1) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar
- 2) Proses belajar mengajar menjadi lebih efisien
- 3) Relevansi terjaga antara proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran

---

<sup>29</sup> Hujair AH Sanaki, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 31.

4) Siswa terbantu konsentrasinya untuk memahami materi yang disampaikan

b) Manfaat Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:<sup>30</sup>

- 1) Pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik dan menjadi pendorong timbulnya motivasi belajar peserta didik
- 2) Belajar menjadi lebih terarah dan jelas dalam memaknai isi materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami serta menguasai materi
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah sebagai cara berkomunikasi dengan peserta didiknya
- 4) Peserta didik tidak hanya menonton saja tapi mereka juga bisa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

## **7. Langkah-Langkah Pengembangan Media Video Pembelajaran**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Menentukan dan memilih sekolah yang dituju
- b) Wawancara dengan guru terkait sekaligus berdiskusi untuk menentukan materi yang akan dituangkan dalam media video pembelajaran

---

<sup>30</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali, 2010), 40.

- c) Merancang naskah video pembelajaran
- d) Pengambilan video yang akan digunakan untuk media video pembelajaran
- e) Mengedit animasi yang akan dimasukkan kedalam media video pembelajaran
- f) Editing dan mixing video, animasi dan suara untuk dijadikan dalam satu media video pembelajaran
- g) Validasi oleh ahli materi dan ahli media
- h) Revisi media video pembelajaran yang sudah di validasi oleh ahli materi dan ahli media
- i) Setelah divalidasi maka dilanjutkan dengan uji coba dilapangan

## **8. Kelayakan Media Video Pembelajaran**

Menurut BSNP kelayakan bahan ajar dilihat dari mampu atau tidaknya bahan ajar tersebut memenuhi standar penilaian kelayakan yang terdiri atas kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan.<sup>31</sup> Uraian keempat komponen kelayakan tersebut adalah sebagai berikut:

### **a) Kelayakan Isi**

Minimal mengacu pada sasaran yang akan dicapai peserta didik, dalam hal ini adalah standar kompetensi (SK dan KD). Komponen kelayakan isi mencakup kesesuaian dengan SK, KD, kesesuaian dengan keutuhan bahan ajar, kebenaran substansi materipemelajaran,

---

<sup>31</sup> BSNP, *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar SD/MI* (Jakarta: BSNP, 2006).

manfaat untuk menambah wawasan, kesesuaian dengan nilai moral dan nilai-nilai sosial.

b) Kebahasaan

Berisi informasi, pesan dan pengetahuan yang dituangkan dalam bentuk tertulis yang dapat dikomunikasikan kepada pembaca (khususnya guru dan peserta didik) secara logis, mudah diterima sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif pembaca. Maka dari itu, bahasa yang digunakan harus mengacu pada kaidah-kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Komponen kebahasaan mencakup keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)

c) Penyajian

Berisi konsep-konsep yang disajikan secara menarik, interaktif dan mampu mendorong terjadinya proses berpikir kritis, kreatif, inovatif dan memperhatikan komponen penyajian yang berisi teknik penyajian, pendukung penyajian materi dan penyajiannya mendukung pembelajaran.

Komponen yang terdapat dalam penyajian mencakup kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai, urutan sajian, pemberian motivasi, daya Tarik, interaksi (pemberian stimulus dan respon) dan kelengkapan informasi.

d) Kefrafikan

Secara fisik tersaji dalam tampilan yang menarik serta mudah dibaca dan digunakan. Komponen penyajian mencakup penggunaan font, jenis dan ukuran, lay out atau tata letak, ilustrasi, gambar, foto dan desain tampilan.

Andi Prastowo menyatakan standar penilaian dirumuskan dengan melihat tiga aspek sebagai berikut:

- a) Standar materi meliputi: kelengkapan materi, keakuratan materi, kegiatan yang mendukung materi, kemukhtakhiran materi, upaya untuk meningkatkan kompetensi siswa, pengorganisasian materi mengikuti sistematika keilmuan, materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir, materi merangsang siswa untuk melakukan inquiry dan penggunaan notasi, simbol, dan satuan.
- b) Standar penyajian meliputi: organisasi penyajian umum, organisasi penyajian perbab, penyajian mempertimbangkan kebermaknaan dan kebermanfaatan, melibatkan siswa secara aktif. mengembangkan proses pembentukan pengetahuan, tampilan umum, variasi dalam cara penyampaian informasi, meningkatkan kualitas pembelajaran, anatomi buku pelajaran, memperhatikan kode etik dan hak cipta, memperhatikan kesetaraan gender dan kepedulian terhadap lingkungan.
- c) Standar bahasa meliputi: menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, peristilahan mematuhi ejaan yang disempurnakan,

kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian bahasa, kemudahan untuk dibaca.<sup>32</sup>

## **9. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Video Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan dan kekurangan media video pembelajaran yaitu:<sup>33</sup>

### **a) Kelebihan Media Video Pembelajaran**

- 1) Aktivitas peserta didik ketika membaca, berdiskusi dan praktik menjadi lebih lengkap dengan adanya pengalaman-pengalaman belajar
- 2) Adegan dalam video pembelajaran dapat diputar berulang-ulang jika dirasa perlu dan peserta didik belum memahami isinya
- 3) Peningkatan motivasi dan penanaman sikap menjadi lebih efektif
- 4) Mendorong pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik
- 5) Memberikan contoh peristiwa tanpa harus melihat langsung
- 6) Ditujukan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok heterogen atau juga pada perorangan
- 7) Waktu yang dimiliki menjadi lebih efisien

---

<sup>32</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2014), 248–49.

<sup>33</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, 45.

b) Kekurangan Media Video Pembelajaran

- 1) Memperbanyak video memerlukan biaya dan waktu yang banyak
- 2) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan harapan dan kebutuhan dalam menunjang tujuan belajar yang diinginkan kecuali video tersebut dibuat dan dirancang untuk kebutuhan sendiri

**B. CTL (*Contextual Teaching Learning*)**

**1. Pengertian CTL (*Contextual Teaching Learning*)**

CTL merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan nyata mereka.<sup>34</sup>

CTL memungkinkan peserta didik menghubungkan isi mata pelajaran akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. CTL memperluas konteks pribadi peserta didik melalui pemberian pengalaman segar yang akan merangsang otak guna menjalin hubungan baru untuk menemukan makna baru.<sup>35</sup>

Melalui pembelajaran kontekstual, proses belajar mengajar bukan hanya sebagai bentuk transformasi pengetahuan yang dilakukan oleh guru

---

<sup>34</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali, 2013), 189.

<sup>35</sup> Johnson B. Elaire, *Contextual Teaching and Learning* (California: Corwin Press, 2002).

kepada peserta didik dengan cara menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi peserta didik untuk mencari kemampuan untuk bisa hidup (*life skill*) dari apa yang dipelajarinya. Dengan demikian, maka pembelajaran akan lebih bermakna dan secara fungsional sekolah akan lebih dekat dengan lingkungan masyarakat karena apa yang dipelajari disekolah akan selalu bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungannya.

Pembelajaran kontekstual sebagai suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang bersifat konkret (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya dilihat dari sisi produk tapi yang terpenting adalah prosesnya.

## **2. Prinsip-Prinsip CTL (*Contextual Teaching Learning*)**

Beberapa prinsip yang terdapat dalam CTL (*Contextual Teaching Learning*) adalah sebagai berikut:<sup>36</sup>

### **a) Kesaling-Bergantungan (*Intedependensi*)**

Prinsip ini memuat hubungan yang bermakna antara proses pembelajaran dan konteks kehidupan nyata sehingga peserta didik memiliki keyakinan bahwa belajar merupakan aspek yang esensial bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Prinsip ini menyatukan

---

<sup>36</sup> Hanafiah and Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 69–70.

berbagai pengalaman dari masing-masing peserta didik untuk mencapai standar akademik yang tinggi melalui pengidentifikasian tujuan dan memotivasi peserta didik untuk mencapainya.

b) Perbedaan (*Diferensiasi*)

Prinsip diferensiasi adalah mendorong peserta didik untuk menghasilkan keberagaman, perbedaan dan keunikan. Terciptanya kemandirian dalam belajar yang dapat mengkonstruksi minat peserta didik untuk belajar mandiri dalam konteks tim dengan mengkorelasikan bahan ajar dengan kehidupan nyata, dalam rangka mencapai tujuan secara penuh makna.

Terciptanya kemampuan mengidentifikasi potensi pribadi oleh peserta didik dalam rangka menciptakan dan mengembangkan gaya belajar yang paling sesuai sehingga dapat mengembangkan potensinya seoptimal mungkin secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat.

c) Pengaturan Diri

Prinsip ini menyatakan bahwa proses pembelajaran diatur, dipertahankan dan disadari oleh peserta didik itu sendiri, dalam rangka merealisasikan seluruh potensinya.

d) Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Penggunaan penilaian autentik yaitu menantang peserta didik agar dapat mengaplikasikan berbagai informasi akademis baru dan keterampilannya kedalam situasi kontekstual secara signifikan.

### 3. Komponen-Komponen CTL (*Contextual Teaching Learning*)

Beberapa komponen dalam metode CTL (*Contextual Teaching Learning*) adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

#### a) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukan hanya seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia juga harus membangun pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman yang nyata.

Pembelajaran akan dirasakan memiliki makna apabila secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan pengalaman sehari-hari yang dialami oleh peserta didik itu sendiri. Pengalaman belajar peserta didik yang secara aktif mencari dan melakukan serta menemukan sendiri kaitan antara konsep yang dipelajari dengan pengalamannya akan memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk melakukan transformasi terhadap pemecahan masalah lain yang memiliki sifat keterkaitan, meskipun terjadi pada ruang dan waktu yang berbeda.

#### b) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan

---

<sup>37</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 193–97.

keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Dilihat dari segi kepuasan secara emosional, suatu hasil menemukan sendiri memiliki nilai kepuasan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pemberian.

c) Bertanya (*Questioning*)

Penerapan unsur bertanya dalam CTL harus difasilitasi oleh guru. Dalam implementasi CTL, pertanyaan yang diajukan oleh guru atau peserta didik harus dijadikan alat atau pendekatan untuk menggali informasi atau sumber belajar yang ada kaitannya dengan kehidupan nyata. Tugas guru adalah membimbing peserta didik melalui pertanyaan yang diajukan untuk mencari dan menemukan kaitan antara konsep yang dipelajari dengan kehidupan dunia nyata sehingga akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktivitas pembelajaran.

d) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Maksud dari masyarakat belajar adalah membiasakan peserta didik untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*). Melalui *sharing* ini, peserta didik dibiasakan untuk saling memberi dan menerima.

Penerapan masyarakat belajar dalam proses pembelajaran dikelas akan banyak bergantung pada model komunikasi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Kebiasaan penerapan dan mengembangkan

masyarakat belajar dalam CTL sangat dimungkinkan dan dibuka luas dengan memanfaatkan masyarakat.

e) Pemodelan (*Modelling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, rumitnya permasalahan hidup yang dihadapi serta tuntutan peserta didik yang semakin berkembang dan beraneka ragam telah berdampak pada kemampuan guru yang memiliki kemampuan lengkap. Maka dari itu, kini guru bukan satu satunya sumber belajar bagi peserta didik. Tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar peserta didik bisa memenuhi harapan peserta didik secara menyeluruh dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh guru.

f) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, peserta didik mendapatkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Pada saat refleksi, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.

Melalui model pembelajaran CTL, pengalaman belajar bukan hanya terjadi dan dimiliki ketika seorang peserta didik berada didalam kelas, tetapi bagaimana membawa pengalaman belajar tersebut keluar

kelas yaitu pada saat ia dituntut untuk menanggapi dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya dikehidupan nyata.

g) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar peserta didik. Penilaian sebagai bagian integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang sangat menentukan untuk mendapat informasi kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan CTL.

**4. Kelebihan dan Kekurangan CTL (*Contextual Teaching Learning*)**

Sebagaimana model pembelajaran yang lain, model pembelajaran CTL juga memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain:<sup>38</sup>

a) Kelebihan Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching Learning*)

- 1) Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik lebih bermakna karena diperoleh melalui konstruktivisme dan penemuan sendiri
- 2) Peserta didik menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran
- 3) Peserta didik bukan hanya menghafal tetapi juga melakukan praktik sehingga menumbuhkan penguatan konsep
- 4) Menjadikan peserta didik lebih kritis atau berani mengungkapkan pendapatnya
- 5) Pembelajaran bukan hanya mengenai hasil tapi juga proses

---

<sup>38</sup> Halim Simatupang and Dirga Purnama, *Handbook Best Practice Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: CV. Pustaka Media Guru, 2019), 2.

- 6) Berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif.
- b) Kekurangan Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching Learning*)
  - 1) Membutuhkan waktu yang lama untuk melaksanakan seluruh komponen
  - 2) Memerlukan persiapan yang cukup banyak
  - 3) Model pembelajaran kontekstual lebih berpusat pada peserta didik sehingga diharapkan bimbingan dari guru lebih intensif
  - 4) Peserta didik harus menemukan ide-ide dan menerapkannya.

## C. PEMBELAJARAN MATEMATIKA

### 1. Matematika

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>39</sup>

Matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan menjadi salah satu penyebab sulitnya siswa memahami pelajaran matematika. Hal ini berdampak pada motivasi untuk belajar matematika menurun yang

---

<sup>39</sup> Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 1.

berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa. Matematika berkenaan dengan ide-ide dan hubungannya diatur dengan logika, sehingga sebagian besar materi matematika bersifat abstrak. Hal tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dijadikan standar yang akan diujikan untuk memasuki pendidikan kejenjang berikutnya.<sup>40</sup> Mempelajari matematika tidak hanya tentang pemahaman konsep dan prosedurnya saja, tetapi ada banyak hal yang akan muncul saat proses pembelajaran matematika berlangsung yang bertujuan memberikan bekal kompetensi berfikir analitis, kreatif, kritis, logis dan sistematis.

## 2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 halaman 148 perihal standar isi yaitu pembelajaran matematika mempunyai tujuan agar peserta didik mempunyai keahlian yaitu:<sup>41</sup>

- a) Mengerti konsepsi matematika, menularkan ketergantungan menyangkut konsepsi dan menerangkan konsep tersebut dengan fleksibel, cermat dan benar dalam memecahkan permasalahan.

---

<sup>40</sup> Ramadhani Dewi Purwanti, Dona Dinda Pratiwi, and Achi Rinaldi, "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif" 7, no. 1 (2016): 116.

<sup>41</sup> Yetti Ariani, Yullys Helsa, and Syafri Ahmad, *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 2.

- b) Memakai intelek berpikir pada model dalam pembentukan kesimpulan secara umum dengan menyusun atau menuturkan ide atau gagasan matematika.
- c) Pemecahan permasalahan yang mencakup kemampuan mencerna, membuat acuan matematika, mengatasi acuan juga menguraikan jalan keluar yang didapat.
- d) Menyampaikan ide menggunakan tabel, symbol, diagram dalam menerangkan situasi atau permasalahan
- e) Mempunyai karakter menyanjung, memandang peran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Kompetensi Dasar dan Indikator**

- a) Kompetensi Inti
  - 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
  - 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
  - 3) Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan membaca) dan menyanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.

- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Tabel 2.1  
Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga	3.2.1 Menentukan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga 3.2.2 Menentukan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga
4.2 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua.	4.2.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi, persegi panjang dan segitiga 4.2.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua

#### 4. Materi

##### a) Pengertian Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Bangun-bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar atau bangun ruang memiliki konsep abstrak. Artinya bangun-bangun tersebut bukan merupakan sebuah benda konkret yang dapat dilihat maupun dipegang.

## b) Jenis-Jenis Bangun Datar

### 1) Persegi



Gambar 2.1  
Persegi

Persegi adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi yang sama panjang. Sifat-sifat persegi adalah sebagai berikut:

- Luas persegi adalah hasil kuadrat dari panjang sisinya dengan rumus :  $L = S \times S$  atau  $S^2$
- Keliling =  $S + S + S + S$  atau  $4 \times S$
- Sudut-sudutnya sama besar yaitu  $90^\circ$
- Sisi yang berhadapan sama panjang
- Kedua diagonalnya saling membagi sama panjang

### 2) Persegi Panjang



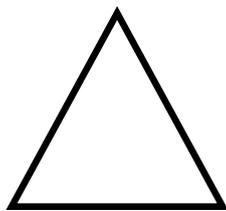
Gambar 2.2  
Persegi Panjang

Persegi panjang adalah segi empat yang empat sisinya memiliki dua pasang sisi yang berhadapan sama panjang dan sudutnya siku-siku. Sifat-sifat persegi panjang adalah sebagai berikut:

- Sudut-sudutnya sama besar yaitu  $90^\circ$

- Sisi yang berhadapan sama panjang
- Kedua diagonalnya saling membagi sama panjang
- Mempunyai dua simetri lipat dan dua simetri putar
- Rumus Luas = Panjang x Lebar
- Rumus kelilingnya = (2 x Panjang) + (2 x Lebar)

### 3) Segitiga



Gambar 2.3  
Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga ruas garis dan memiliki tiga titik sudut. Luas segitiga adalah hasil perkalian panjang sisi alas dengan tinggi segitiga yang kemudian dikalikan lagi  $\frac{1}{2}$  dengan rumus :

- Luas =  $\frac{1}{2}$  x alas x tinggi
- Keliling = sisi x sisi x sisi

## D. PENELITIAN YANG RELEVAN

Beberapa penulis terdahulu yang dapat menjadi acuan rujukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zahratul Fauziyyah, Mahasiswi Jurusan Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang*”. Hasil penelitian

ini adalah respon siswa terhadap media video pembelajaran berdasarkan hasil validasi adalah sangat baik. Terdapat perbedaan saat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Dan terdapat perbedaan saat siswa mulai percaya diri dan berani berbicara didepan kelas yang sebelum pembelajaran dimulai siswa banyak yang tidak ingin mencoba untuk maju dan menjelaskan didepan kelas.<sup>42</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rosi Wahyana, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul *“Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow Pada Materi Satuan Ukur dan Berat”*. Hasil penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran pada materi satuan ukur dan berat dengan metode ADDIE dapat mendukung proses pembelajaran dan menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran lebih menarik. Kelayakan media video pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 85,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 90,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak.<sup>43</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Ferina Mitra Damayanti, Mahasiswi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul *“Pengaruh*

---

<sup>42</sup> Zahratul Fauziyyah, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019).

<sup>43</sup> Rosi Wahyana, “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow Pada Materi Satuan Ukur Dan Berat” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

*Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-hari Dirumah Kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bengil*". Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa hasil belajar yang telah dilakukan oleh kelas 2A sebagai kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,8 dan hasil belajar yang dilakukan oleh kelas 2B sebagai kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 78,6. Berarti penggunaan media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>44</sup>

4. Kebaharuan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah melengkapi kajian produk yang sudah ada sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu ada di materi yang disajikan, aplikasi yang digunakan untuk pengembangan, tempat penelitian, dan metode yang digunakan.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. JENIS PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. *Research and*

---

<sup>44</sup> Ni Putu Ferina Mitra Damayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-Hari Dirumah Kelas 2 Melalui Daring Di SD Negeri Latek Bengil" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

*Development* (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>45</sup> Penelitian ini adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Tujuan penelitian pendidikan dengan menggunakan metode ini bukan hanya sebatas mengembangkan produk tetapi juga dapat menemukan pengetahuan melalui penelitian dasar (through basic research) atau menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang masalah-masalah praktis melalui penelitian terapan (*through applied research*).<sup>46</sup>

Pada umumnya penelitian ini bersifat *longitudinal* (beberapa tahap). Untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen atau *action research*. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (*applied research*).<sup>47</sup>

Tahapan dalam setiap proses penelitian dan pengembangan biasanya akan membentuk siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk sesuai dengan kebutuhan. Melalui langkah desain awal produk, uji coba

---

<sup>45</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), 15.

<sup>46</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode Dan Prosedur* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 130.

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan RnD)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 11.

produk untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada produk tersebut sampai pada tahap revisi untuk memperbaiki kelemahan tersebut, diujikan kembali dan diperbaiki lagi sampai akhirnya dihasilkan produk yang dianggap paling sesuai dan ideal.

Metode penelitian R&D memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik Metode penelitian pendidikan R&D yaitu:

1. R&D bertujuan untuk menghasilkan produk dalam berbagai aspek pembelajaran dan pendidikan yang dimana produk tersebut biasanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tertentu.
2. Proses pelaksanaan penelitian R&D diawali dengan survey awal yang dilakukan untuk memahami segala sesuatu yang terjadi dilapangan sesuai dengan objek pengembangan agar bisa digunakan.
3. Proses pengembangan dilakukan secara terus menerus dalam beberapa siklus dengan melibatkan subjek penelitian yang nyata tanpa mengganggu sistem dan program yang sudah ada.
4. Pengujian validasi dilakukan untuk menguji hasil pengembangan.<sup>48</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* adalah usaha mengembangkan dan menghasilkan suatu produk pendidikan baik berupa materi pembelajaran ataupun media pembelajaran dan menguji keefektifan produk tersebut hingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. MODEL PENGEMBANGAN**

---

<sup>48</sup> Sugiyono, 132–33.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Tiagarajan. Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop dan Dissemination* yang diaplikasikan menjadi 4P yakni Pendefinisian, Perancangan, pengembangan dan Penyebaran. Langkah-langkah 4D dapat dilihat pada gambar.<sup>49</sup>

Gambar 3.1  
Langkah-Langkah Pengembangan Media Model Tiagarajan



Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D atau 4P karena langkah-langkahnya yang sistematis dan terstruktur. Pengembangan ini juga dilengkapi dengan uji ahli sebelum dilaksanakan, sehingga ada revisi yang dilakukan para ahli yang selanjutnya dapat dilaksanakan penelitian tersebut.

Berdasarkan model yang telah dijelaskan, maka dalam penelitian ini dilaksanakan pengembangan media berupa video interaktif pada materi bangun ruang dan bangun datar pada kelas 4 di SDN 1 Nambahrejo.

### C. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Dalam prosedur, peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada tiap tahapan dalam

<sup>49</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2011).

pengembangan produk dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam suatu sistem.<sup>50</sup>

Tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Tahap Pendefinisian (*Devine*)**

Pendefinisian digunakan untuk mendapatkan produk yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya.<sup>51</sup> Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Adapun beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

#### **a) Analisis Ujung Depan**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN 1 Nambahrejo dengan isi wawancara yaitu: pelaksanaan pembelajaran, media yang digunakan saat pembelajaran berlangsung, kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran serta respon siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang dilakukan masih belum menggunakan media apapun. Guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung mudah merasa bosan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

---

<sup>50</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 128.

<sup>51</sup> Abdul Salam Hidayat, Firmansyah Dlis, and Sofyan Hanief, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar* (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2021), 22.

Analisis yang didapat berdasarkan hasil tersebut adalah, diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran yang mudah dan menarik untuk membangkitkan semangat siswa. Penelitian yang dilakukan berdasarkan informasi tersebut adalah pengembangan media berupa video pembelajaran yang diharapkan dapat membangkitkan semangat peserta didik sehingga materi yang diberikan mudah untuk dipahami.

b) Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan untuk mengetahui dan memperdalam isi materi ajar yang disampaikan guru kepada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, mendapatkan hasil bahwa materi ajar hanya terbentuk dari beberapa komponen yang ada dalam materi ajar.

**2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan berisi tentang kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu:

a) Penyusunan Tes Acuan Patokan

Merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajarn khusus. Tes ini merupakan suatu alat untuk

mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar

b) Pemilihan Media

Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan tujuan yang dipergunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

c) Pemilihan Format

Pemilihan format dapat dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada dan sudah dikembangkan.

**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap ini berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk sampai dihasilkan sebuah produk yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.

**4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)**

Tahap ini berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Penelitian pengembangan dibatasi sampai tahap *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini, tahap penyebaran tidak dilakukan karena masalah biaya, waktu dan tenaga. Pengembangan sudah melalui tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan jadi sirasa sudah cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan pengembangan media video interaktif pada materi bangun datar.

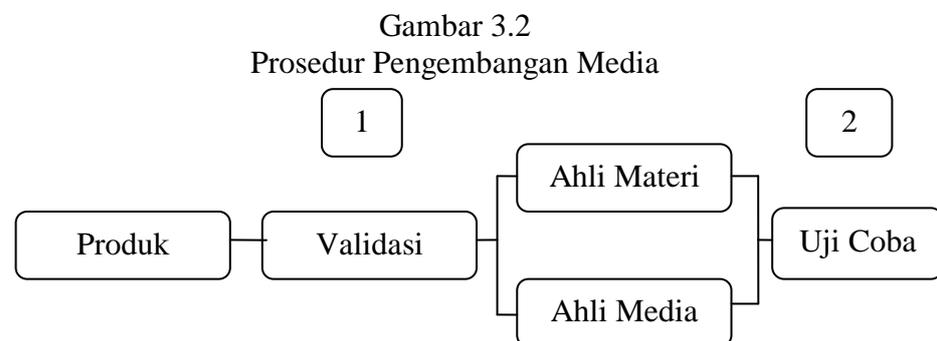
**D. UJI COBA PRODUK**

Uji coba produk pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk mendapatkan kelayakan dan efektivitas produk yang dihasilkan. Uji coba produk yang akan digunakan untuk proses pengumpulan data terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

### 1. Desain Uji Coba

Secara umum, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu metode untuk menggambarkan setiap kejadian dalam suatu peristiwa. Uji coba dalam penelitian dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji coba ahli dan uji coba kelompok kecil. Uji ahli akan dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi dan guru kelas 4 SDN 1 Nambahrejo untuk menilai mutu produk dari sisi desain media serta menilai dari sisi penyajian materinya. Uji kelompok kecil akan dilakukan oleh siswa kelas 4 SDN 1 Nambahrejo dengan mengisi angket.

Prosedur pengembangan dapat dilihat pada gambar



### 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini akan divalidasi oleh validator ahli media, dan validator ahli materi yang berkompeten pada bidang

pelajaran matematika dan juga guru kelas 4. Setelah itu akan diujicobakan ke sekolah dengan subjek uji coba adalah siswa kelas 4 SDN 1 Nambahrejo. Validator yang memvalidasi media yaitu:

- a) Menilai mutu produk dari sisi desain produk media video pembelajaran, komponen-komponen media, ketertarikan peserta didik, meningkatkan partisipasi siswa dalam penggunaan media. Uji ini akan dilakukan oleh dosen IAIN Metro yaitu Ibu Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd dan Ibu Juitaning Mustika, M.Pd yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan desain pembelajaran pada media sehingga media dapat diuji dengan baik untuk pengembangannya.
- b) Menilai mutu produk dari sisi penyajian materi akan dilakukan oleh 2 orang ahli materi yaitu Ibu Armalia, M.Pd.,Gr. dan Ibu Yunita Wildaniati, M.Pd.
- c) Penilaian hasil pengembangan media berdasarkan aspek didaktif dan konstruktif akan dilakukan oleh guru kelas 4 SDN 1 Nambahrejo.
- d) Uji kelompok kecil akan dilakukan oleh peserta didik kelas 4 yang berjumlah 21 peserta didik yang bertujuan untuk melihat respon peserta didik dari aspek penampilan produk, isi materi pada media dan ketertarikan penggunaan media sebagai penunjang pembelajaran.

#### **E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, kuisisioner/angket dan dokumentasi

### **1. Kuisisioner/Angket**

Kuisisioner adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis yang dilakukan oleh responden.<sup>52</sup>

### **2. Observasi**

Observasi lapangan dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang berlangsung sekaligus mengetahui bagaimana pendidik memberikan evaluasi terhadap siswa setelah melakukan pembelajaran.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga dengan buku-buku tentang pendapat, teori, dalil dan hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>53</sup>

## **F. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data terdiri dari 3 angket yaitu :

#### **1. Angket untuk ahli desain media**

Angket desain media ini akan diisi oleh Dosen IAIN Metro yaitu Ibu Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd dan Ibu Juitaning Mustika, M.Pd dan guru kelas 4 SDN 1 Nambahrejo yaitu Ibu Sulastri, S.Pd. Angket ini bertujuan untuk menilai media dari segi desain, tampilan dan keefektifan dalam pembelajaran.

---

<sup>52</sup> S Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 167.

<sup>53</sup> Margono, 181.

Tabel 3.1  
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media<sup>54</sup>

No	Aspek	Indikator	No Pernyataan
1	Aspek Kelayakan Kefrafikan	Kemenarikan Media	1
		Kesesuaian pemilihan warna	2
		Kesesuaian penggunaan suara/musik dengan materi	3
		Ketepatan penggunaan gambar	4
		Kualitas Gambar	5
		Keterbacaan Teks	6
		Layout (tata letak) video	7
		Pemilihan jenis huruf	8
		Pemilihan ukuran huruf	9
2	Aspek Kelayakan Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa	10,11
		Kejelasan pengucapan suara	12
		Keruntutan desain media	13
		Kemudahan penggunaan media	14
		Media mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	15

## 2. Angket untuk ahli materi

Angket ini akan diisi oleh Ibu Armalia, M.Pd.,Gr. Dan Ibu Yunita Wildaniati, M.Pd dan guru kelas 4 SDN 1 Nambahrejo yaitu Ibu Sulastri, M.Pd. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait materi yang disajikan apakah sudah sesuai dengan standar kurikulum dan kemampuan siswa dalam menjawab soal. Validasi ahli materi dimaksudkan untuk mendapatkan data berupa penilaian dan dilengkapi

<sup>54</sup> Urip Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar* (Jakarta: BNSP, 2008), 115.

dengan pendapat dan saran terhadap media pembelajaran yang dilihat dari segi materi yang diajarkan.

Tabel 3.2  
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi<sup>55</sup>

No	Kriteria	Indikator	No Pernyataan
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KD	1
		Keakuratan materi	2
		Mendorong keingintahuan	3
2	Aspek kelayakan penyajian	Keruntutan Alur Materi	4
		Pendukung Penyajian	5
		Penyajian Pembelajaran	6
3	Aspek kelayakan bahasa	Lugas	8
		Kesesuaian penggunaan bahasa	7,9

### 3. Angket untuk uji coba peserta didik.

Angket kelayakan desain media dan isi materi yang sudah divalidasi akan digunakan untuk pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kejelasan isi materi apakah mudah untuk dipahami dan dimengerti, kemenarikan tampilan, keterbacaan, ketertarikan, pemahaman mengenai konsep yang diajarkan tentang bangun datar dan sikap peserta didik ketika mengerjakan soal.

Tabel 3.3  
Kisi-Kisi Angket Peserta Didik<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Purwono, 107.

<sup>56</sup> Tim Penyusun Depdiknas, *Pedoman Penyusunan Umum Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Depdiknas RI, 2004), 22.

No	Kriteria	Indikator	No Pernyataan
1	Respon peserta didik	Materi	2
		Bahasa	3,4
		Ketertarikan	1,5,6,7,8,9,10

## G. TEKNIK ANALISIS DATA

Penelitian ini digunakan untuk menganalisis data hasil survei dari para ahli menjadi data yang siap pakai. Tujuan teknik analisis data adalah untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan uji validitas ahli dan peserta didik terhadap media video pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari angket adalah sebagai berikut:

### 1. Tabulasi Data

Hasil data dari berbagai angket ditabulasikan dalam bentuk tabel dengan tujuan untuk mengetahui presentase dan kriteria angket hasil uji coba. Format tabulasi untuk mengetahui respon pada masing-masing angket validasi ahli dan uji coba peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.<sup>57</sup>

Tabel 3.4  
Skala Respon Ahli dan Uji Coba Peserta Didik

No.	Deskripsi	Skor
1.	Sangat Baik	5

<sup>57</sup> Arifin Zainal and M. Syariffuddin Zuhrie, "Pengembangan Trainer Jobsheet Mikrokontroler Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Kontrol Di Jurusan Elektronika Industri SMAK Negeri 1 Bangil," *Universitas Negeri Surabaya* 5, no. 1 (2016).

2.	Baik	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Tidak Baik	2
5.	Sangat Tidak Baik	1

Tabulasi angket hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 3.5  
Tabulasi Data Angket Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Aspek	Skor		Rata-Rata	%
		V1	V2		
1					
Dst					
Rata-Rata Kelayakan					

## 2. Menghitung Presentase Dari Setiap Angket

Perhitungan presentase (%) jawaban angket pada setiap percobaan dihitung menggunakan rumus:<sup>58</sup>

$$\text{nilai: } \frac{\text{rata - rata skor validasi jumlah skor maksimal}}{\text{}} \times 100$$

## 3. Kriteria Presentase Angket

Untuk mengetahui presentase kelayakan media berdasarkan ketiga angket, hasil validasi dapat dilihat kriterianya adalah sebagai berikut:<sup>59</sup>

Tabel 3.6  
Kriteria Presentase Angket

Presentase	Kriteria	Keterangan
85% -100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi

<sup>58</sup> Nur Eka Kusuma Herdianawati and Trisna Amelia, "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Inkuiri Berbasis Kritis Pada Materi Daur Biogeokimia Kelas X," *Universitas Negeri Surabaya* 2, no. 1 (01 Januari).

<sup>59</sup> Haerudin Ramlan and Kamaludin, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Materi Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Suhu Dan Kalor," *Universitas Tadulako* 1, no. 2 (2013).

75%-84%	Baik	Tidak Perlu Revisi
65%-74%	Cukup Baik	Perlu Revisi
55%-64%	Tidak Baik	Perlu Revisi
0%-54%	Sangat Kurang Baik	Perlu Revisi

#### 4. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil dari setiap instrumen yang didapat menunjukkan presentase  $\geq 75$  atau pada kriteria “baik” sampai pada kriteria “sangat baik”. Hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dan dibuat oleh penulis sudah layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

## A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu:

### 1. Pendefinisian (*Devine*)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan dengan pengumpulan informasi mengenai masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran matematika di SDN 1 Nambahrejo yang dilakukan pada tanggal 10 November 2021. Data yang dihasilkan dari tahap pengumpulan informasi tersebut dijadikan pedoman bagi penulis untuk dijadikan dasar untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut.

### 2. Perancangan (*Design*)

Yang dilakukan dalam tahap ini adalah tahap pembuatan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Perancangan media berupa video pembelajaran yang berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Selain itu, dalam tahap ini juga menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran matematika. Tujuan dalam pengembangan media pembelajaran matematika ini adalah untuk membuat proses pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, memberikan semangat belajar, adanya inovasi baru dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi

pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya adalah mengumpulkan referensi materi tentang bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga yang bersumber dari buku siswa kelas 4 SDN 1 Nambahrejo.

Dalam tahap perancangan membuat media video interaktif, langkah yang dilakukan adalah:

a) Rancangan

Membuat desain media video interaktif, kemudian menyusun materi bangun datar dan menyiapkan gambar yang akan digunakan dalam media video. Dan untuk finishing pembuatan video interaktif menggunakan aplikasi kinemaster.

b) Huruf

Huruf yang digunakan dalam membuat media video interaktif ini ada beberapa jenis yaitu Coustard, Elite, Patrick, dan Roboto. Tulisan-tulisan dalam media video interaktif dibuat di aplikasi Benime. Warna yang digunakan pada huruf juga sangat penting dalam pembuatan media video interaktif. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik pada media. Penggunaan jenis, warna dan ukuran huruf disesuaikan dengan penggunaan background pada media video interaktif agar teks dalam media ini dapat dibaca dengan jelas.

c) Gambar

Gambar yang digunakan dalam pembuatan media video ini adalah gambar yang diunduh dari Google dan Pinterest. Format pada gambar yang digunakan pada media video interaktif ini berbentuk jpeg dan png. Gambar yang diunduh disesuaikan dengan materi bangun datar.

d) Warna

Warna background pada setiap bagian video interaktif berbeda-beda. Hal ini bertujuan agar media video ini menjadi lebih menarik. Huruf yang digunakan pada media video juga berwarna-warni. Warna yang digunakan untuk huruf harus berbeda dengan warna background karena jika huruf dan background menggunakan warna yang sama, maka tulisan tidak akan terbaca dengan jelas.

e) Suara

Suara yang digunakan dalam video direkam melalui beberapa cara. Untuk bagian pembukaan dan penutup, suara direkam langsung bersamaan dengan video. Untuk suara di bagian materi direkam melalui aplikasi benime bersamaan dengan pembuatan video. Dan untuk bagian suara latar belakang diunduh dari youtube. Dan penyesuaian volume pada setiap bagian video diedit menggunakan aplikasi kinemaster.

f) Materi

Dalam pemilihan materi juga harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

a. Kompetensi Dasar

3.2 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga.

4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua.

b. Indikator

3.2.1 Menentukan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga

3.2.2 Menentukan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga

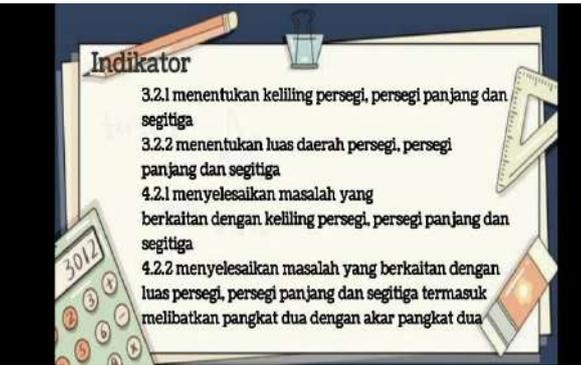
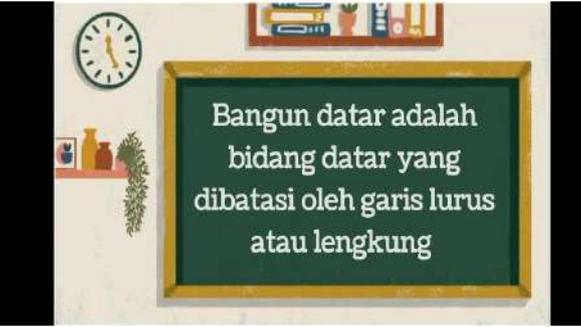
4.2.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi, persegi panjang dan segitiga

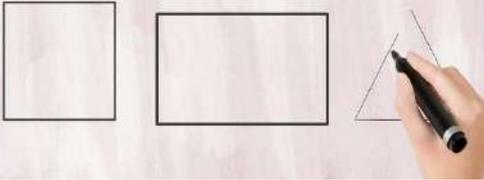
4.2.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua

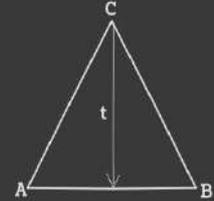
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

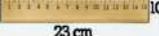
Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media yang telah direvisi dengan saran dari validator ahli media dan validator ahli materi.

Tabel 4.1  
Tampilan Media

No	Tampilan	Keterangan
1.	 <p>Macam-Macam Bangun Datar</p>	Pembukaan
2.	 <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <p>3.2 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua</p> <p>4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua</p>	Kompetensi Dasar
3.	 <p><b>Indikator</b></p> <p>3.2.1 menentukan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <p>3.2.2 menentukan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <p>4.2.1 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <p>4.2.2 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua</p>	Indikator
4.	 <p>Bangun datar adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung</p>	Penjelasan tentang bangun datar

5.	<p style="text-align: center;"><b>Macam-Macam Bangun Datar</b></p> <p>1. Persegi      2. Persegi Panjang      3. Segitiga</p> 	Penjelasan tentang macam-macam bangun datar
6.	<p><b>1. Persegi</b></p>  <p>persegi adalah segi empat yang keempat sisinya sama panjang dan sudut-sudutnya adalah siku-siku</p> <p>sisinya adalah garis AB, garis BC, garis CD dan garis DA</p> <p>sudutnya yaitu <math>\angle DAB</math>, <math>\angle ABC</math>, <math>\angle BCD</math> dan <math>\angle CDA</math></p> <p>titik sudutnya adalah titik sudut A, titik sudut B, titik sudut C dan titik sudut D</p>	Penjelasan tentang bangun datar persegi
7.	 <p><b>Luas (L) = sisi x sisi</b> <b>= s x s</b></p> <p><b>Keliling = 4 x s</b></p>	Penjelasan tentang rumus luas dan keliling persegi
8.	<p><b>2. Persegi Panjang</b></p>  <p>Persegi panjang adalah bangun datar yang mempunyai 2 pasang sisi yang sejajar dan sama panjang, serta keempat sudutnya siku siku</p> <p>sisi, sudut dan titik sudut yang dimiliki oleh bangun datar persegi panjang sama dengan sisi, sudut dan titik sudut yang dimiliki oleh bangun datar persegi</p>	Penjelasan tentang bangun datar persegi panjang

9.	 <p> <math>AB = CD = \text{Panjang } (p)</math>  <math>BC = AD = \text{Lebar } (l)</math> </p> <p> <math>\text{Luas } (L) = \text{Panjang} \times \text{Lebar}</math>  <math>= p \times l</math> </p> <p> <math>\text{Keliling} = 2 \times (p + l)</math> </p>	Penjelasan tentang rumus luas dan keliling persegi panjang
10.	<p>3. Segitiga</p>  <p>       segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh 3 buah sisi dan mempunyai 3 buah titik sudut sisinya adalah garis AB, garis BC dan garis CA sudutnya adalah <math>\angle CAB</math>, <math>\angle ABC</math> dan <math>\angle BCA</math> titik sudutnya adalah titik sudut A, titik sudut B dan titik sudut C     </p>	Penjelasan tentang bangun datar segitiga
11.	 <p> <math>\text{Luas} = \frac{\text{alas} \times \text{tinggi}}{2}</math>  <math>= \frac{a \times t}{2}</math> </p> <p> <math>\text{Keliling} = a + b + c</math> </p>	Penjelasan tentang rumus luas dan keliling persegi panjang

12.	<p><b>Latihan Soal !!!</b></p> <p>1. Hitunglah keliling setiap makanan yang berbentuk bangun datar dibawah ini!</p> <p>a.  21 cm</p> <p>b.  25 cm</p> <p>c.  23 cm</p> <p>2.  Hitunglah panjang sisi BC, CD dan DA serta Keliling ABCD pada gambar disamping jika diketahui panjang sisi AB adalah 12 cm!</p> <p>3. Perhatikan gambar lapangan dibawah ini!</p>  <p>Jika diketahui kelilingnya adalah 30 cm dan lebarnya adalah 5 cm, berapakah luas lapangan tersebut?</p> <p>4. a.  13 cm      b.  23 cm</p> <p>Berdasarkan gambar diatas, hitunglah selisih luas kedua buah penggaris tersebut!</p> <p>5. Tentukan alas dan tinggi penggaris berbentuk segitiga berikut ini!</p> <p>a.       alas = ? tinggi = 13 cm luas = 52 cm<sup>2</sup></p> <p>b.       tinggi = ? alas = 25 cm Luas = 125 cm<sup>2</sup></p>	Latihan soal
13.		Penutup

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminaton*)

Pada penelitian ini penulis membatasinya hanya sampai pada tahap pengembangan saja dikarenakan keterbatasan masalah biaya, waktu dan tenaga.

Untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) ini, penulis menggunakan instrumen berupa angket. Pengembangan media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dianggap tercapai apabila skor yang didapat pada validasi memenuhi kriteria penilaian. Pengujian media dilakukan dengan 4 cara yaitu angket untuk ahli media dan angket untuk ahli materi yang masing-masing dilakukan oleh 2 ahli, dan angket untuk guru kelas dan angket untuk peserta didik.

### **B. Hasil Validasi**

Setelah media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) ini dibuat, maka dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh hasil kelayakan.

#### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media berperan menilai tulisan, bahasa, tampilan dan penyajian dalam media video interaktif ini. Validasi ahli media ini dilakukan oleh 2 Dosen IAIN Metro yaitu Ibu Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd dan Ibu Juitaning Mustika, M.Pd. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.2  
Hasil Validasi Ahli Media

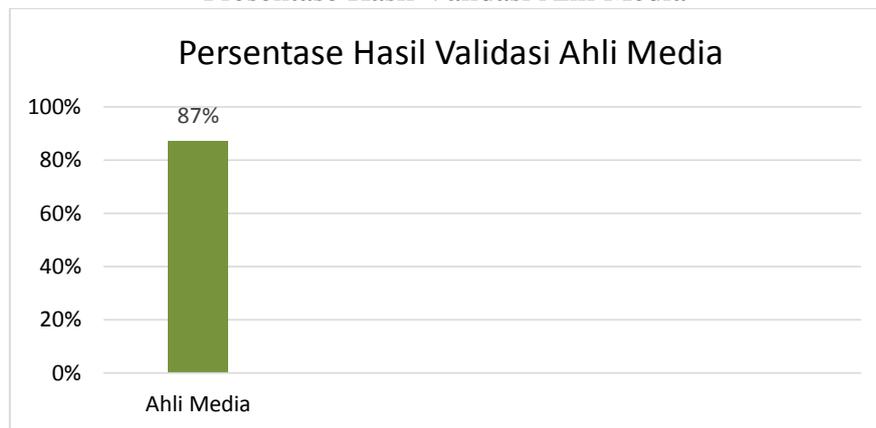
No	Pernyataan	V1	V2	%
1.	Media video interaktif yang digunakan menarik	5	4	90%
2.	Ketepatan penggunaan warna pada media	4	3	70%
3.	Ketepatan penggunaan suara/musik pada media	4	4	80%
4.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media	5	3	80%
5.	Kejelasan pada gambar/video terlihat jelas	5	4	90%
6.	Teks dalam media mudah dibaca	5	5	100%
7.	Tata letak gambar atau animasi sesuai dengan tampilan media	4	4	80%
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	5	5	100%
9.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	4	5	90%
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	4	4	80%
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5	100%
12.	Suara dalam media terdengar jelas	4	4	80%
13.	Desain media tersusun secara runtut	5	5	100%
14.	Media video mudah digunakan	4	5	90%
15.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	4	80%
	Rata-Rata Kelayakan	4,4	4,2	87%

Keterangan:

V1: Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd

V2: Ibu Juitaning Mustika, M.Pd.

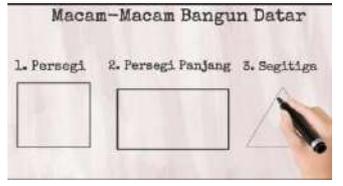
Gambar 4.1  
Presentase Hasil Validasi Ahli Media



Berdasarkan hasil validasi ahli media didapat rata-rata kelayakan produk mencapai skor 87% dengan kriteria ”Sangat Baik”. Ada beberapa saran perbaikan dari ahli media dari sisi tampilan media. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) tersebut layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli media. Saran perbaikan yang disampaikan oleh ahli media yaitu:

Tabel 4.3  
Saran Perbaikan Ahli Media

No	Aspek Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Penjelasan tentang sisi, sudut dan titik sudut		

2.	Tambahkan variasi warna		
3.	Tambahkan gambar ruang kelas untuk mengetahui kemampuan peserta didik membedakan bentuk-bentuk bangun datar		

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi ini berperan untuk menilai isi materi pada media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Validator ahli materi pada media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yaitu Ibu Armalia, M.Pd.,Gr. dan Ibu Yunita Wildaniati, M.Pd. berikut merupakan hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 4.4  
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	V1	V2	%
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator	4	3	70%
2	Keluasan cakupan materi yang disajikan	4	3	70%
3	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	3	4	70%
4	Keruntutan konsep dalam penyajian materi	4	4	80%
5	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi	4	4	80%
6	Penjelasan materi pada media sudah sesuai dan jelas	5	4	90%
7	Bahasa yang digunakan mudah	4	4	80%

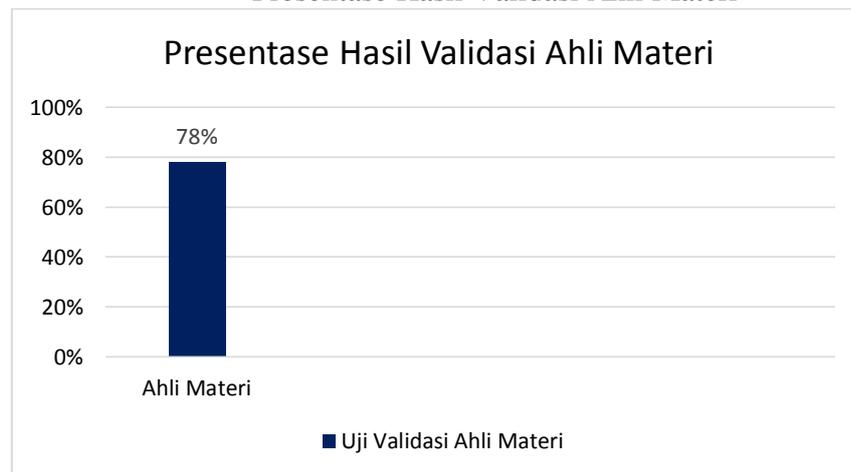
	dipahami			
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4	80%
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	4	4	80%
	Rata-Rata Kelayakan	3,8	3,7	78%

Keterangan:

V1: Armalia, M.Pd.,Gr

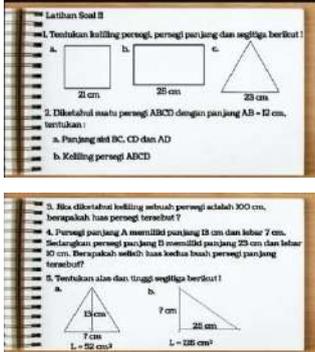
V2: Yunita Wildaniati, M.Pd

Gambar 4.2  
Presentase Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan hasil validasi angket ahli materi didapat hasil bahwa rata-rata kelayakan mencapai skor 78% dengan kriteria “Baik”. Berdasarkan data diatas, ada beberapa saran perbaikan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil validasi, produk layak digunakan untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran. Saran yang disampaikan oleh validator ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5  
Saran Perbaikan Ahli Materi

No	Aspek Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Gunakan gambar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dalam latihan soal		

### 3. Hasil Validasi Guru Kelas

Guru kelas menguji dengan memvalidasi angket sebagai ahli desain media dan materi. Hasil validasi dari guru kelas adalah sebagai berikut:

#### a. Hasil analisis data pengujian aspek media pembelajaran

Tabel 4.6  
Hasil Analisis Data Aspek Media Guru Kelas

No	Pernyataan	Presentase Penilaian Guru Kelas
1.	Media video interaktif yang digunakan menarik	80%
2.	Ketepatan penggunaan warna pada media	80%
3.	Ketepatan penggunaan suara/musik pada media	80%
4.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media	80%
5.	Kejelasan pada gambar/video terlihat jelas	100%

6.	Teks dalam media mudah dibaca	100%
7.	Tata letak gambar atau animasi sesuai dengan tampilan media	60%
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	80%
9.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	80%
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	80%
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	80%
12.	Suara dalam media terdengar jelas	80%
13.	Desain media tersusun secara runtut	60%
14.	Media video mudah digunakan	80%
15.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	60%
	Rata-Rata Kelayakan	79%

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi guru kelas mengenai aspek desain media pembelajaran didapat rata-rata kelayakan desain media yaitu mencapai skor 79% dengan kriteria “Baik”.

b. Hasil analisis data pengujian aspek materi pembelajaran

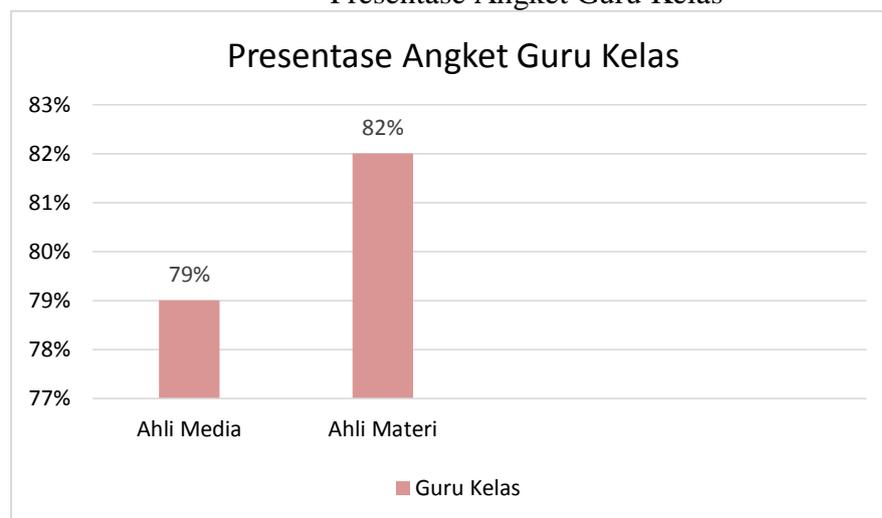
Tabel 4.7  
Hasil Analisis Data Aspek Materi Pembelajaran Guru Kelas

No	Pernyataan	Presentase Penilaian Guru Kelas
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator	80%
2	Keluasan cakupan materi yang disajikan	60%
3	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	80%
4	Keruntutan konsep dalam penyajian materi	80%
5	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi	80%
6	Penjelasan materi pada media sudah sesuai dan jelas	100%
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	100%
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	80%

9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	80%
	Rata-Rata Kelayakan	82%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi validasi ahli materi oleh guru kelas didapat hasil rata-rata kelayakan materi mencapai skor 82% dengan kriteria “Baik”.

Gambar 4.3  
Presentase Angket Guru Kelas



### C. Hasil Uji Coba Produk

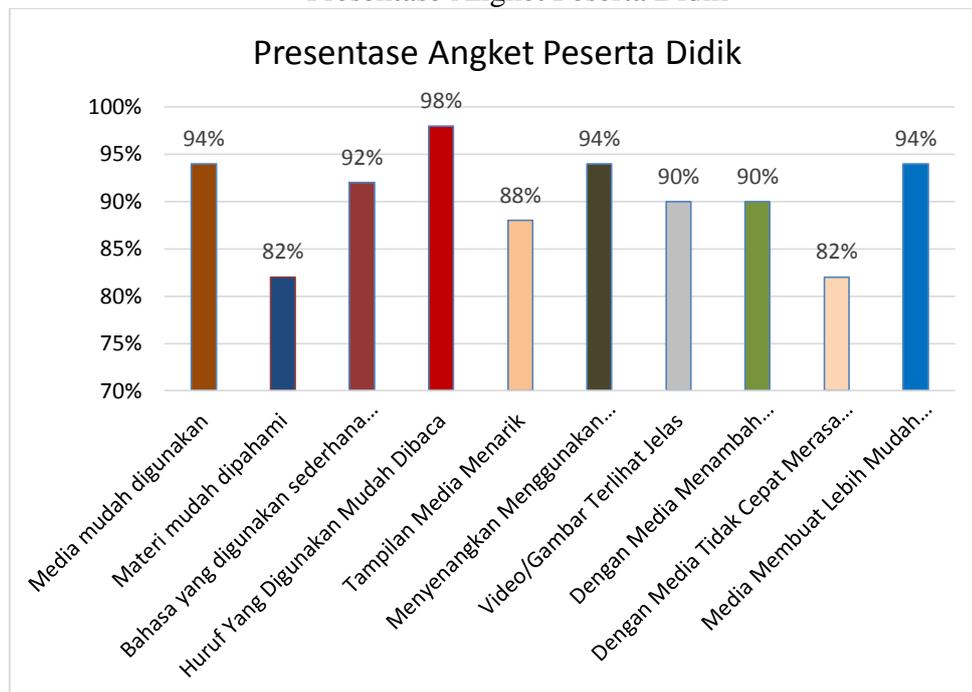
Setelah melakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas, selanjutnya dilakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil yang berjumlah 21 peserta didik kelas 4 SDN 1 Nambahrejo pada tanggal 5 Oktober 2022. Uji coba produk kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan peserta didik terhadap media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) ini. Uji coba ini dilakukan dengan mengisi angket yang diisi dengan cara memberikan tanda *check list* dengan memilih skor yang sudah tersedia

yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik dan Sangat Kurang Baik. Hasil dari uji coba produk ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8  
Hasil Uji Coba Produk

No	Pernyataan	Persentase Penilaian Peserta Didik
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	94%
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	82%
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	92%
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	98%
5.	Tampilan media menarik	88%
6.	Video/gambar terlihat jelas	94%
7.	Saya senang belajar matematika menggunakan media ini	90%
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	90%
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	82%
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	94%
	Jumlah	904%
	Rata-Rata	90%

Gambar 4.4  
Presentase Angket Peserta Didik



Berdasarkan hasil rekapitulasi angket yang diisi oleh peserta didik mengenai media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang telah diuji cobakan ke peserta didik mendapat skor mencapai 90% dengan kriteria “Sangat Baik”

Pengambilan data juga diperoleh melalui observasi, observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai respon peserta didik pada saat proses pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Data hasil observasi disajikan sebagai berikut:

1. Media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dapat membantu peserta didik untuk lebih focus dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari

perhatian peserta didik saat penulis menampilkan materi menggunakan media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

2. Media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dengan keterlibatan peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang tertera dalam media video maupun selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik
4. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan latihan soal yang terdapat dalam media tersebut.

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Penelitian ini menghasilkan produk media video interaktif berbasis kontekstual pada materi bangun datar di kelas 4 sekolah dasar. Produk media tersebut telah terbukti valid dan dinyatakan layak oleh beberapa ahli. Baik oleh ahli media ataupun ahli materi matematika. Dengan demikian produk penelitian ini layak digunakan untuk pembelajaran.

Media video pembelajaran berbasis kontekstual yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan valid karena media tersebut dikembangkan melalui tahapan model pembelajaran ADDIE yaitu Analysis, Design,

Development, Implementation dan Evaluation. Melalui tahapan tersebut media yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sudah sesuai dengan kurikulum dan sudah melewati tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Video pembelajaran interaktif ini mengacu pada kurikulum yang ada yaitu tentang materi bangun datar. Bangun datar yang disampaikan dalam media ini adalah bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga. Menurut Urip Purwono dalam mengembangkan suatu produk penelitian harus memenuhi kriteria kelayakan suatu produk yaitu dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa.<sup>60</sup> Materi dalam media video ini sudah memenuhi beberapa aspek yang disebutkan diatas.

Beberapa media video pembelajaran yang sudah dikembangkan selama ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara peserta didik seperti hasil penelitian dari Zahratul Fauziyyah.<sup>61</sup> Selain itu, video yang dikembangkan berbasis ProShow Pada Materi Satuan Ukur dan Berat seperti penelitian dari Rosi Wahyana.<sup>62</sup> Di penelitian yang lain media video yang dikembangkan adalah pada hasil belajar subtema tugasku sehari-hari seperti penelitian oleh Ni Putu Ferina

---

<sup>60</sup> Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar*, 107.

<sup>61</sup> Fauziyyah, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang."

<sup>62</sup> Wahyana, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow Pada Materi Satuan Ukur Dan Berat."

Mitra Damayanti.<sup>63</sup> Pada penelitian ini, media yang dikembangkan berbasis kontekstual pada materi bangun datar yang ditujukan untuk peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Dengan demikian, produk yang dihasilkan pada penelitian ini berbeda dengan yang sudah ada dan melengkapi kajian yang sudah ada.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian pengembangan ini masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam proses pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah media yang dibuat masih perlu disempurnakan mengingat keterbatasan alat baik serupa *Software*, *Hardware*, maupun kemampuan penulis. Hal-hal yang perlu disempurnakan antara lain kreativitas desain tampilan pada media pembelajaran sehingga dapat menjadikan media pembelajaran yang lebih layak. Selain itu, pengembangan produk ini masih sebatas beberapa kompetensi dasar pada mata pelajaran matematika kelas 4 SD.

---

<sup>63</sup> Damayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-Hari Dirumah Kelas 2 Melalui Daring Di SD Negeri Latek Bengil."

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan Tentang Produk

Pada penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang mempelajari materi bangun datar untuk kelas 4 sekolah dasar. Produk tersebut telah dinyatakan layak oleh beberapa ahli.

Hasil dari validasi ahli media yang dilakukan oleh 2 ahli media memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan yaitu 87% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh 2 ahli materi memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan yaitu 78% dengan kriteria “Baik”. Dan hasil validasi guru kelas dalam bidang media memperoleh skor rata-rata sebesar 79% dengan kriteria “Baik” dan dalam bidang materi memperoleh skor rata-rata 82% dengan kriteria “Baik”. Sedangkan hasil dari tanggapan peserta didik memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) ini merupakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya media

pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

#### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil pengembangan media video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan media dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dengan menontonnya melalui aplikasi *Youtube*. Pengembangan media ini dapat dikembangkan lagi dengan melanjutkan pada hasil pembelajaran dan bisa juga diganti dengan materi-materi yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Mochamad Miswar, Bambang Eka Purnama, and Gesang Kristanto Nugroho. "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif" 4, no. 3 (2013).
- Annisah, Siti, and Siti Masfi'ah. "Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Meningkatkan Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar." *JPSP* 1, no. 1 (2021).
- Annisah, Siti, Suhendi, Atin Supriatin, and Siti Masfi'ah. "Penurunan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Online Di Masa Pandemic Covid-19." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2021).
- Ariani, Yetti, Yullys Helsa, and Syafri Ahmad. *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali, 2010.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- B. Elaire, Johnson. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, 2002.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu, 2021.
- BSNP. *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP, 2006.
- Calesti, Nanda. "Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Masa Pandemi Dengan Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)" 1, no. 2 (2021).
- Damayanti, Ni Putu Ferina Mitra. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-Hari Dirumah Kelas 2 Melalui Daring Di SD Negeri Latek Bengil." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.
- Daryono, Fuat, M. Bayu Firmansyah, Suchaina, Ana Ahsana, Tristan Rokhmawan, Rasyidah N, and Sapto Hadi. *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Falahudin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," no. 4 (2014).
- Fauziyyah, Zahratul. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Firmansyah, Deri, and Dicki Fauzi Firdaus. "Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III" 7, no. 2 (2020). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>.
- Hadi, Sofyan. "Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar," no. 15 (2017).

- Hanafiah, and Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama, 2012.
- Herdianawati, Nur Eka Kusuma, and Trisna Amelia. "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Inkuiri Berbasis Kritis Pada Materi Daur Biogeokimia Kelas X." *Universitas Negeri Surabaya* 2, no. 1 (01 Januari).
- Hidayat, Abdul Salam, Firmansyah Dlis, and Sofyan Hanief. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2021.
- Holis, Nor. *Menuju Pembelajaran Berkualitas*. Malang: Literasi Nusantara, 2020.
- Ilyas, Asmidir, SISca Folastris, and Solihatun. *Diagnosis Kesulitan Belajar Dan Pembelajaran Remedial*. 3rd ed. Semarang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2017.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lestari, Endah Sri, Masrukhi, and Sunarto. "Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2022).
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Mustikasari, Gesti, Arfilia Wiayanti, and Ferina Agustini. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL TEMA 7 SUB TEMA 1 KELAS IV SDN MRANGGEN 2 DEMAK." *Wawasan Pendidikan* 1, no. 2 (2021).
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Panggabean, Deo Demonta, Irham Ramadhani, and Irfandi. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation*. Media Sains Indonesia, 2021.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2014.
- Purwanti, Ramadhani Dewi, Dona Dinda Pratiwi, and Achi Rinaldi. "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif" 7, no. 1 (2016).
- Purwono, Urip. *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP, 2008.
- Ramlan, Haerudin and Kamaludin. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Materi Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Suhu Dan Kalor." *Universitas Tadulako* 1, no. 2 (2013).
- Rembangy, Mustafa. *Pendidikan Transformatif: Pergaulan Kritis Merumuskan Pendidikan Di Tengah Pusara Arus Globalisasi*. Yogyakarta: Teras, 2010.
- Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI, 2007.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali, 2013.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali, 2009.

- Sanaki, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- . *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2006.
- Simatupang, Halim, and Dirga Purnama. *Handbook Best Practice Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Pustaka Media Guru, 2019.
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan RnD)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulastri. Wawancara Dengan Guru Kelas 4 SDN 1 Nambahrejo, November 11, 2021.
- Sumiharsono, M. Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018.
- Suryadi, Rudi Ahmad. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Tim Penyusun Depdiknas. *Pedoman Penyusunan Umum Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas RI, 2004.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Wahyana, Rosi. “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow Pada Materi Satuan Ukur Dan Berat.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Yayuk, Erna. *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Zainal, Arifin, and M. Syariffuddien Zuhrie. “Pengembangan Trainer Jobsheet Mikrokontroler Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Kontrol Di Jurusan Elektronika Industri SMAK Negeri 1 Bangil.” *Universitas Negeri Surabaya* 5, no. 1 (2016).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SDN 1 Nambahrejo  
 Kelas/Semester : 4/1  
 Pelajaran : Bangun Datar  
 Sub Pelajaran : Mengenal Bangun Datar  
 Pertemuan : 1  
 Alokasi Waktu : 90 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua	2.1 menentukan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga 2.2 Menentukan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga

Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua	<p>1.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <p>1.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua</p>
--	---

### C. TUJUAN

1. Melalui penjelasan guru peserta didik mampu memahami arti bangun datar
2. Melalui penjelasan guru peserta didik mampu menjelaskan tentang macam-macam bangun datar
3. Melalui diskusi dan pengamatan peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga
4. Melalui penjelasan guru peserta didik mampu memahami rumus-rumus dari persegi, persegi panjang dan segitiga

### D. MATERI

1. Bangun Datar

### E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : penugasan, pengamatan, Tanya jawab, diskusi dan praktik

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan	1. Kelas dimulai dengan salam,	Menit

<b>Pendahuluan</b>	<p>menanyakan kabar dan mengecek kehadiran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik</li> <li>3. Literasi</li> <li>4. Mengulas materi sebelumnya</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>A. Mengamati       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta untuk memperhatikan video pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru</li> <li>2. Peserta didik mengamati materi yang terdapat dalam video pembelajaran</li> </ol> </li> <li>B. Menanya       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang dipelajari</li> <li>2. Guru menjelaskan kembali</li> </ol> </li> <li>C. Menalar       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang bangun datar yang ada disekitarnya</li> <li>2. Guru membimbing dan memberikan pbenaran atas presentasi peserta didik</li> </ol> </li> </ol>	Menit

<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan tentang materi bangun datar</li> <li>2. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar peserta didik</li> <li>3. Salam dan doa penutup</li> </ol>	Menit
-------------------------	---	-------

### **G. PENILAIAN**

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran ini dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktik.

### **H. SUMBER DAN MEDIA**

1. Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4
2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Proyektor
5. Laptop

## Lampiran 2

## SILABUS

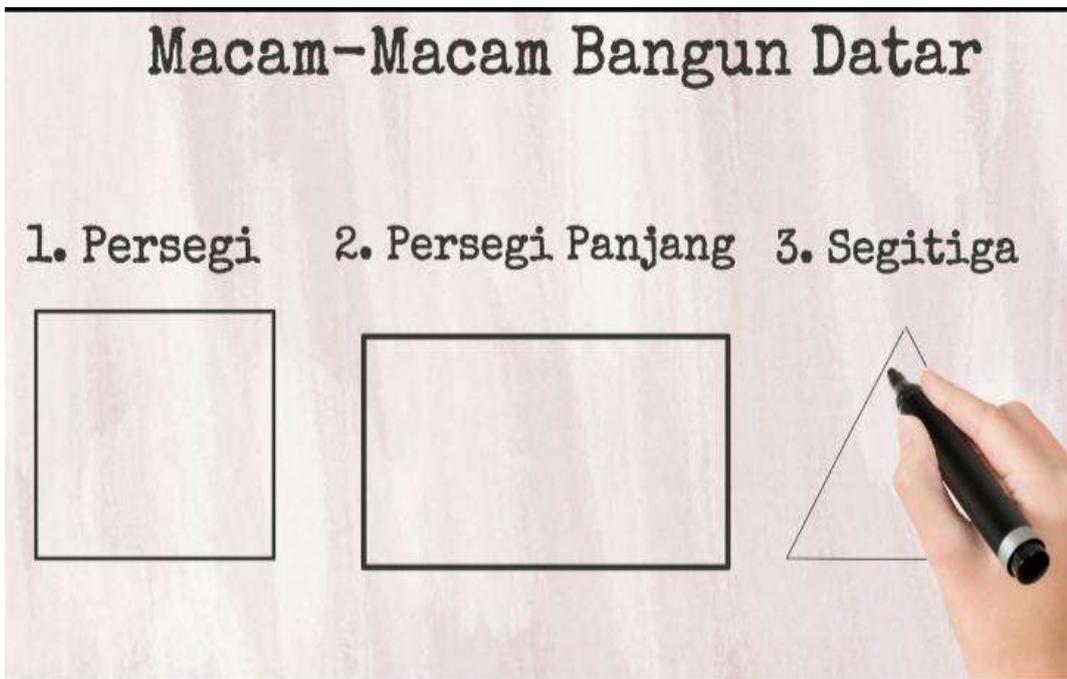
Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua	3.9.2. Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga). 3.9.3. Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua 3.9.4. Menghitung luas dari bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. 3.9.5. Menghitung luas gabungan bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga). 4.9.2. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).	Keliling dan luas daerah • Mengetahui bangun datar • Keliling bangun datar • Pangkat dua dan akar pangkat dua • Luas bangun datar (Persegipanjang, Segitiga) • Gabungan luas bangun datar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</li> <li>Melakukan eksplorasi pengukuran bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga untuk menentukan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</li> <li>Mengetahui Pangkat dua dan akar pangkat dua</li> <li>Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar</li> <li>Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegipanjang, segitiga)</li> <li>Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegipanjang, segitiga)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghitung keliling bangun datar.</li> <li>Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua</li> <li>Menghitung luas dari bangun datar.</li> <li>Menghitung luas gabungan bangun datar</li> </ul> Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar</li> <li>Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua</li> <li>Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar persegi, persegi</li> </ul>	• 30 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku siswa</li> <li>Buku guru</li> <li>Media lainnya</li> </ul>

1. [www.widhi.com](http://www.widhi.com)

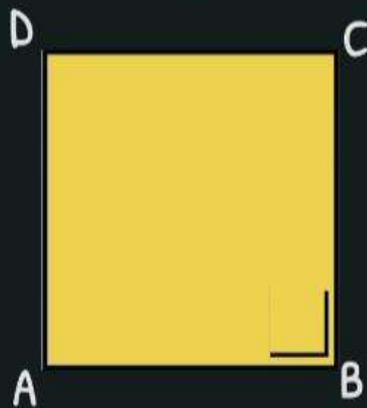
3

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua	4.9.3. Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua. 4.9.4. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. 4.9.5. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas gabungan bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).				panjang, dan segitiga. • Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas gabungan bangun datar		

## Lampiran 3



## 1. Persegi



persegi adalah segi empat yang keempat sisinya sama panjang dan sudut-sudutnya adalah siku-siku

sisinya adalah garis AB, garis BC, garis CD dan garis DA

sudutnya yaitu  $\angle DAB$ ,  $\angle ABC$ ,  $\angle B$

### Contoh soal:

Panjang sisi sebuah bingkai foto berbentuk persegi adalah 15 cm. Berapakah luas dan keliling bingkai foto tersebut ?



Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= s \times s \\ &= 15 \text{ cm} \times 15 \text{ cm} \\ &= 225 \text{ cm}^2 \end{aligned}$$

Jadi luas bingkai foto tersebut adalah  $225 \text{ cm}^2$

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= 4 \times s \\ &= 4 \times 15 \end{aligned}$$

## 2. Persegi Panjang



Persegi panjang adalah bangun datar yang mempunyai 2 pasang sisi yang sejajar dan sama panjang, serta keempat sudutnya siku siku

sisi, sudut dan titik sudut yang dimiliki oleh bangun datar persegi panjang sama dengan sisi, sudut dan titik sudut yang dimiliki oleh bangun datar persegi

### Contoh Soal:



Sebuah kartu pelajar mempunyai panjang 11 cm dan lebar 6 cm. Tentukan luas dan keliling kartu tersebut!

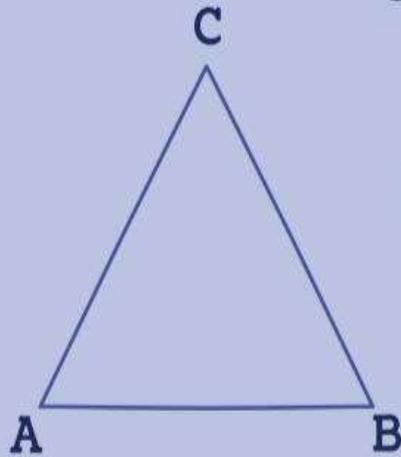
Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= p \times l \\ &= 11 \text{ cm} \times 6 \text{ cm} \\ &= 66 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, luas kartu tersebut adalah  $66 \text{ cm}^2$

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= 2 \times (p + l) \\ &= 2 \times (11 + 6) \end{aligned}$$

### 3. Segitiga



segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh 3 buah sisi dan mempunyai 3 buah titik sudut  
sisinya adalah garis AB, garis BC dan garis CA

sudutnya adalah  $\angle CAB$ ,  $\angle ABC$  dan  $\angle BCA$

titik sudutnya adalah titik sudut A, titik sudut B dan titik sudut C

#### Contoh Soal :

Sebuah rambu-rambu lalu lintas mempunyai alas 30 cm dan tingginya 22 cm. Hitunglah luas dan keliling rambu-rambu tersebut !



$$L = \frac{a \times t}{2} = \frac{30 \text{ cm} \times 22 \text{ cm}}{2}$$

$$= 330 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas rambu-rambu tersebut adalah 330 cm<sup>2</sup>

$$\text{Keliling} = a + b + c$$

$$= 30 + 30 + 30$$

$$= 90 \text{ cm}$$

Jadi, keliling rambu-rambu tersebut adalah 90 cm

**Latihan Soal !!!**

1. Hitunglah keliling setiap makanan yang berbentuk bangun datar dibawah ini!

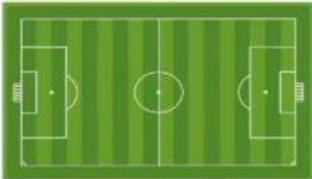
a.  21 cm

b.  25 cm  
10 cm

c.  23 cm

2.  Hitunglah panjang sisi BC, CD dan DA serta Keliling ABCD pada gambar disamping jika diketahui panjang sisi AB adalah 12 cm!

3. Perhatikan gambar lapangan dibawah ini!



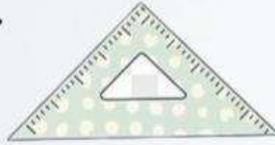
Jika diketahui kelilingnya adalah 30 cm dan lebarnya adalah 5 cm, berapakah luas lapangan tersebut?

4. a.  13 cm 7 cm b.  23 cm 10 cm

Berdasarkan gambar diatas, hitunglah selisih luas kedua buah penggaris tersebut!

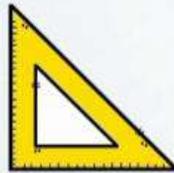
5. Tentukan alas dan tinggi penggaris berbentuk segitiga berikut ini!

a.



alas = ?  
tinggi = 13 cm  
luas = 52 cm<sup>2</sup>

b.



tinggi = ?  
alas = 25 cm  
Luas = 125 cm<sup>2</sup>

## Lampiran 4

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama :

Ahli Bidang :

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya Bapak/Ibu anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
  - SB** : Sangat Baik (Skor 5)
  - B** : Baik (Skor 4)
  - CB** : Cukup Baik (Skor 3)
  - KB** : Kurang Baik (Skor 2)
  - SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media video interaktif yang digunakan menarik	✓				
2.	Ketepatan penggunaan warna pada media		✓			
3.	Ketepatan penggunaan suara/musik pada media		✓			
4.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓				
5.	Kejelasan pada gambar/video terlihat jelas	✓				
6.	Teks dalam media mudah dibaca	✓				
7.	Tata letak gambar atau animasi sesuai dengan tampilan media		✓			
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓				
9.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media		✓			
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik		✓			
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
12.	Suara dalam media terdengar jelas		✓			

13.	Desain media tersusun secara runtut	✓				
14.	Media video mudah digunakan		✓			
15.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik		✓			

**Saran:**

Pada saat penjelasan mengenai sisi, sudut dan titik sudut setiap bangun datar sebaiknya diikuti penunjukan pada gambar sehingga peserta didik lebih paham, misalnya: pada saat menjelaskan sisi pada persegi ABCD adalah garis AB maka garis AB dapat dibuat berwarna.

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan media berupa video interaktif berbasis *CTL (Contextual Teaching and Learning)* pada materi bangun datar kelas 4 ini dinyatakan (*lingkari salah satu*):

- ① Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

Metro, 22 September 2022  
Validator Media



Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :  
 Nama : Juitaning Mustika, M. Pd  
 Ahli Bidang : Pendidikan Matematika

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya Bapak/Ibu anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media video interaktif yang digunakan menarik		✓			
2.	Ketepatan penggunaan warna pada media			✓		
3.	Ketepatan penggunaan suara/musik pada media		✓			
4.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media			✓		
5.	Kejelasan pada gambar/video terlihat jelas		✓			
6.	Teks dalam media mudah dibaca	✓				
7.	Tata letak gambar atau animasi sesuai dengan tampilan media		✓			
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓				
9.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓				
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik		✓			
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
12.	Suara dalam media terdengar jelas		✓			

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
13.	Desain media tersusun secara runtut	✓				
14.	Media video mudah digunakan	✓				
15.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik		✓			

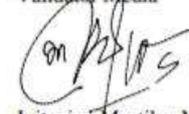
**Saran:**

1. Beberapa slide perlu variasi warna
2. Munculkan tahapan CTL pada video

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan media berupa video interaktif berbasis *CTL (Contextual Teaching and Learning)* pada materi bangun datar kelas 4 ini dinyatakan (*lingkari salah satu*):

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

Metro, 23 September 2022  
Validator Media



Juitaning Mustika, M. Pd  
NIP:199107202019032017

## Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

---

Identitas Responden :

Nama : Armalia, M. Pd., Gr.

Ahli Bidang : Guru Matematika

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Berikan skor yang sekiranya Bapak/Ibu anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
 

<b>SB</b>	: Sangat Baik	(Skor 5)
<b>B</b>	: Baik	(Skor 4)
<b>CB</b>	: Cukup Baik	(Skor 3)
<b>KB</b>	: Kurang Baik	(Skor 2)
<b>SKB</b>	: Sangat Kurang Baik	(Skor 1)

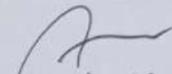
No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD		✓			
2.	Keluasan cakupan materi yang disajikan		✓			
3.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik			✓		
4.	Keruntutan konsep dalam penyajian materi		✓			
5.	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi		✓			
6.	Penjelasan materi pada media sudah sesuai dan jelas	✓				
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8.	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
9.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik		✓			

Saran: latihlah soal belum contextual sebanyak  
soal yang digunakan pada latihan di atas lebih  
contextual dengan menggunakan benda-benda  
yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan media berupa video interaktif  
berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi bangun datar kelas  
4 ini dinyatakan (*lingkari salah satu*):

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

Metro, 2022  
Validator Materi

  
Armaha, M.Pd., Gr.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama : Yunita Wildanirah, M.Ed

Ahli Bidang : Materi

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya Bapak/Ibu anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD			✓		
2.	Keluasan cakupan materi yang disajikan			✓		
3.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			
4.	Keruntutan konsep dalam penyajian materi		✓			
5.	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi		✓			
6.	Penjelasan materi pada media sudah sesuai dan jelas		✓			
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8.	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
9.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik		✓			

Saran: Sebaiknya saat ~~menjelaskan~~ <sup>menjelaskan</sup> ~~menjelaskan~~ <sup>menjelaskan</sup> sisi, titik sudut, sudut bangun datar tsb & menunjukkan posisinya dimana. Agar peserta didik mengetahui dg jelas letaknya dimana.

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan media berupa video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi bangun datar kelas 4 ini dinyatakan (*lingkari salah satu*):

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

Metro,  
2022  
Validator Materi

  
Yunita Wildanirah, M.Pd

## Lampiran 6

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

---

Identitas Responden :  
Nama : Sulastri, S.Pd.  
Ahli Bidang :

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Berikan skor yang sekiranya Bapak/Ibu anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
  - SB** : Sangat Baik (Skor 5)
  - B** : Baik (Skor 4)
  - CB** : Cukup Baik (Skor 3)
  - KB** : Kurang Baik (Skor 2)
  - SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media video interaktif yang digunakan menarik		✓			
2.	Ketepatan penggunaan warna pada media		✓			
3.	Ketepatan penggunaan suara/musik pada media		✓			
4.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media		✓			
5.	Kejelasan pada gambar/video terlihat jelas	✓				
6.	Teks dalam media mudah dibaca	✓				
7.	Tata letak gambar atau animasi sesuai dengan tampilan media			✓		
8.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media		✓			
9.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media		✓			
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik		✓			
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
12.	Suara dalam media terdengar jelas		✓			

13.	Desain media tersusun secara runtut			✓		
14.	Media video mudah digunakan		✓			
15.	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓		

**Saran:**

.....  
 .....

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan media berupa video interaktif berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada materi bangun datar kelas 4 ini dinyatakan (*lingkari salah satu*):

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

Metro, 2022  
 Validator Media

.....

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :  
Nama : Sulastri . S.Pd.  
Ahli Bidang :

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya Bapak/Ibu anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:  
**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD		✓			
2.	Keluasan cakupan materi yang disajikan			✓		
3.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			
4.	Keruntutan konsep dalam penyajian materi		✓			
5.	Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi		✓			
6.	Penjelasan materi pada media sudah sesuai dan jelas	✓				
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8.	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
9.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik		✓			

## Lampiran 7

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester I

---

Identitas Responden :

Nama : *IKHAJ Dwi Kurnia*

Kelas : *IV*

Sekolah : *SDN 1 NAMBAHREJO*

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
  - SB** : Sangat Baik (Skor 5)
  - B** : Baik (Skor 4)
  - CB** : Cukup Baik (Skor 3)
  - KB** : Kurang Baik (Skor 2)
  - SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik		✓			
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini		✓			
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya			✓		
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar			✓		
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING*) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :  
Nama : DIVA  
Kelas : V  
Sekolah :

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :  
Nama : Rizkyana Durya  
Kelas : IV (Empat)  
Sekolah : SDN 1 Nambahrejo

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
 

<b>SB</b>	: Sangat Baik	(Skor 5)
<b>B</b>	: Baik	(Skor 4)
<b>CB</b>	: Cukup Baik	(Skor 3)
<b>KB</b>	: Kurang Baik	(Skor 2)
<b>SKB</b>	: Sangat Kurang Baik	(Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami		✓			
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik		✓			
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar		✓			
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan		✓			

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :  
Nama : AULIA AGISA RAMADHAN  
Kelas : IV (4)  
Sekolah : SD N 1 Nambahrejo

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
  - SB** : Sangat Baik (Skor 5)
  - B** : Baik (Skor 4)
  - CB** : Cukup Baik (Skor 3)
  - KB** : Kurang Baik (Skor 2)
  - SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami		✓			
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓	✓			
5.	Tampilan media menarik		✓			
6.	Video/gambar terlihat jelas		✓			
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini		✓			
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :

Nama : ~~Dhea~~ Dhea Rizka Dani  
Kelas : IV  
Sekolah : SDN 1 Nambahrejo

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan			✓		
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓			
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik		✓			
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini		✓		✓	
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya				✓	
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar		✓			
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan			✓		

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama : Haikal arrayyan baibai

Kelas : IIF

Sekolah : SDN 1 Nambahrejo

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami					✓
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓			✓	
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya			✓		
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar			✓		
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama : IAN FUL MUSOFA SUKPO

Kelas : IV

Sekolah : SDN 1 NAMBAHREJO

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
 

<b>SB</b> : Sangat Baik	(Skor 5)
<b>B</b> : Baik	(Skor 4)
<b>CB</b> : Cukup Baik	(Skor 3)
<b>KB</b> : Kurang Baik	(Skor 2)
<b>SKB</b> : Sangat Kurang Baik	(Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca		✓			
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar			✓		
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :  
Nama : Ferhanda Gedi Anugra  
Kelas : IV  
Sekolah : Nambahrejo

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓			
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini			✓		
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar		✓			
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :

Nama : *Alam Mulyana*  
Kelas : *4.10*  
Sekolah : *Nambahrejo Jalan 2*

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
  - SB** : Sangat Baik (Skor 5)
  - B** : Baik (Skor 4)
  - CB** : Cukup Baik (Skor 3)
  - KB** : Kurang Baik (Skor 2)
  - SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami				✓	✓
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik		✓		✓	
6.	Video/gambar terlihat jelas		✓			
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar		✓			
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :

Nama : PANIH H 100919114001

Kelas : IV

Sekolah :

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan .	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami			✓		
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami			✓		
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas		✓			
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini			✓		
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya		✓			
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar				✓	
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama : VINO REKA HAMVI  
Kelas : IV  
Sekolah : SD N 1 NAMBAHREJO

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai

- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓			
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini			✓		
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar		✓			
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama : Tara Navra Alikasari  
Kelas :  
Sekolah :

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai

2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓			✓	
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

#### Identitas Responden :

Nama : Satrio Reza Ade Satrio

Kelas : 4

Sekolah : SDN 1 NAMBAH REJA

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
  - SB** : Sangat Baik (Skor 5)
  - B** : Baik (Skor 4)
  - CB** : Cukup Baik (Skor 3)
  - KB** : Kurang Baik (Skor 2)
  - SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami		✓			
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini		✓			
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :  
Nama : Wajid, A. Pratiwi  
Kelas : 4  
Sekolah :

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami			✓		
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester I

---

Identitas Responden :

Nama : riza sitiwinata, n

Kelas : IV

Sekolah : SDN 1 NAMBAHREJO

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
  - SB** : Sangat Baik (Skor 5)
  - B** : Baik (Skor 4)
  - CB** : Cukup Baik (Skor 3)
  - KB** : Kurang Baik (Skor 2)
  - SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan		✓			
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓	✓			
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :  
Nama : *Fidela Fauzja*  
Kelas : *4*  
Sekolah : *SDN Nambah rejo*

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓		✓		
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :

Nama : Rifatul Azka

Kelas :

Sekolah :

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai

2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami			✓		
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami			✓		
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas			✓		
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya		✓	✓		
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar			✓		
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan			✓		

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Bangun Datar

Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama : Nava erika putri

Kelas : 4

Sekolah : SDN 1 Nambah Rejo

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO  
Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester I

Identitas Responden :

Nama : Raiya aliya zafira  
Kelas : empat (4)  
Sekolah : SDN 1 Nambah Rejo

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:  
**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

Identitas Responden :

Nama : KIMI MELANI PURI  
Kelas : 4  
Sekolah : SDN 1 NABAREJO

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:

**SB** : Sangat Baik (Skor 5)  
**B** : Baik (Skor 4)  
**CB** : Cukup Baik (Skor 3)  
**KB** : Kurang Baik (Skor 2)  
**SKB** : Sangat Kurang Baik (Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik	✓				
6.	Video/gambar terlihat jelas	✓				
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya	✓				
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar		✓			
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	✓				

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Program : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS  
4 DI SDN 1 NAMBAHREJO

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bangun Datar  
Satuan Program : Kelas 4 Semester 1

---

Identitas Responden :  
Nama : FARVEL ALBANSJA  
Kelas : IV  
Sekolah : NAMBAHREJO

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

- Berikan skor yang sekiranya kalian anggap sesuai pada kolom yang telah tersedia dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk skor angket adalah sebagai berikut:
 

<b>SB</b>	: Sangat Baik	(Skor 5)
<b>B</b>	: Baik	(Skor 4)
<b>CB</b>	: Cukup Baik	(Skor 3)
<b>KB</b>	: Kurang Baik	(Skor 2)
<b>SKB</b>	: Sangat Kurang Baik	(Skor 1)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SB	B	CB	KB	SKB
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
2.	Materi bangun datar yang disajikan dalam media ini mudah dipahami	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓			
4.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	✓				
5.	Tampilan media menarik		✓			
6.	Video/gambar terlihat jelas		✓			
7.	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media ini	✓				
8.	Dengan menggunakan media ini dapat menambah semangat belajar saya		✓			
9.	Media pembelajaran ini membuat saya tidak cepat merasa bosan saat belajar	✓				
10.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan		✓			

**Lampiran 8**

	<b>OUTLINE</b>
	<b>HALAMAN SAMPUL</b>
	<b>HALAMAN JUDUL</b>
	<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>
	<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>
	<b>ABSTRAK</b>
	<b>ORISINILITAS PENELITI</b>
	<b>MOTTO</b>
	<b>PERSEMBAHAN</b>
	<b>KATA PENGANTAR</b>
	<b>DAFTAR ISI</b>
	<b>DAFTAR TABEL</b>
	<b>DAFTAR GAMBAR</b>
	<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>
	<b>BAB I PENDAHULUAN</b>
	A. Latar Belakang Masalah
	B. Identifikasi Masalah
	C. Batasan Masalah
	D. Rumusan Masalah
	E. Tujuan Pengembangan
	F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan
	G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan
	<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>
	A. Media Pembelajaran
	1. Pengertian Media Pembelajaran
	2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

3. Pengertian Media Video Pembelajaran
  4. Pengertian Media Video Interaktif
  5. Karakteristik Media Video Pembelajaran
  6. Tujuan dan Manfaat Media Video Pembelajaran
  7. Langkah-Langkah Pengembangan Media Video Pembelajaran
  8. Kelayakan Media Video Pembelajaran
  9. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran
- B. CTL (*Contextual Teaching and Learning*)
1. Pengertian CTL (*Contextual Teaching and Learning*)
  2. Prinsip-Prinsip CTL (*Contextual Teaching and Learning*)
  3. Komponen-Komponen CTL (*Contextual Teaching and Learning*)
  4. Kelebihan dan Kekurangan CTL (*Contextual Teaching and Learning*)
- C. Pembelajaran Matematika
1. Matematika
  2. Tujuan Pembelajaran Matematika
  3. Kompetensi Dasar dan Indikator
  4. Materi
- D. Penelitian Yang Relevan

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis Penelitian
- B. Model Pengembangan
- C. Prosedur Pengembangan
1. Tahap Pendefinisian (*Devine*)
  2. Tahap Perancangan (*Design*)
  3. Tahap Pengembangan (*Development*)
  4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)
- D. Uji Coba Produk
1. Desain Uji Coba
  2. Subjek Uji Coba
- E. Teknik Pengumpulan Data
1. Observasi
  2. Kuisiner/Angket

- 3. Dokumentasi
- F. Instrumen Pengumpulan Data
- G. Teknik Analisis Data

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

#### **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP**

2022

Pembimbing



**Dr. Siti Annisah, M.Pd**

NIP. 1980007 200312 2 003

Metro, 8 Agustus

Mahasiswa



**Dini Oktaviani**

NPM. 1801050019

## Lampiran 9


**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPTD SATUAN PENDIDIKAN**  
**SDN 1 NAMBAHREJO**  
 Dusun 3 Kampung Nambahrejo Kec. Kotagajah Kab. Lampung Tengah

---

**SURAT IZIN PRASURVEI**  
 Nomor : 422/091/C 18/D.a.IV.01/2021

Berdasarkan Surat dari Intitut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nnomor B-2451/In.28/J/TL.01/06/2021 Tanggal 24 Juni 2021 Tentang Izin Prasurvey maka dengan ini saya

Nama : **SUGIHARTO B.A.Ma.Pd**  
 Nip : 19630509 198503 1 008  
 Pangkat Gol : Pembina / IV A  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : UPTD Satuan Pendidikan SDN 1 Nambahrejo

maka dengan ini kami memberikan izin kepada :

Nama : **DINI OKTAVIANI**  
 NPM : 1801050019  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melakukan kegiatan prasurvey di UPTD Satuan Pendidikan SDN 1 Nambahrejo

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Nambahrejo , 18 Desember 2021  
 Kepala Sekolah

  
**SUGIHARTO B.A.Ma.Pd**  
 NIP. 19630509 198503 1 008

## Lampiran 10

Metro Lampung 34111



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

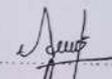
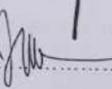
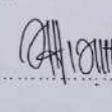
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Ilirgumulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507, Fax (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), E-mail: [iaimetro@metrouniv.ac.id](mailto:iaimetro@metrouniv.ac.id)

---

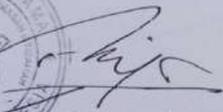
**PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI**

Proposal dengan Judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO"** Disusun oleh Dini Oktaviani, NPM 1801050019 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam Seminar Proposal Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa, 22 Maret 2022.

**TIM PEMBAHAS**

Ketua / Moderator	: Dr. Siti Annisah, M.Pd	(  )
Pembahas I	: Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I.M.Pd	(  )
Pembahas II	: Khodijah, M.Pd	(  )
Sekretaris	: Lia Ricka Pratama, M.Pd	(  )

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP.197007211999031003

## Lampiran 11



**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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-4218/In.28.1/J/TL.00/09/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Dr. Siti Annisah, M.Pd (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-  
Tempat  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: <b>DINI OKTAVIANI</b>
NPM	: 1801050019
Semester	: 9 (Sembilan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: <b>PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO</b>

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, 16 September 2022  
Ketua Jurusan,



**H. Nindia Yuliwulandana M.Pd**

NIP 19700721 199903 1 003

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode.

## Lampiran 12



**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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-4263/In.28/D.1/TL.00/09/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA SDN 1 NAMBAHREJO  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4262/In.28/D.1/TL.01/09/2022, tanggal 21 September 2022 atas nama saudara:

Nama : **DINI OKTAVIANI**  
NPM : 1801050019  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 1 NAMBAHREJO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO".

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 21 September 2022  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatimah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

## Lampiran 13


**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD NEGERI 1 NAMBAHREJO**  
 Dusun III Kampung Nambahrejo Kec.Kotagajah

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN RESEARCH**  
 Nomor : 920 / 98 / C 18/D.a.IV.01/2022

Dasar : Surat izin Research Nomor : B-4262/In28/D.1/TL.01/09/2022 Tanggal 21 September 2022 dari IAIN METRO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Nambahrejo Kec.Kotagajah gkan bahwa Lampung Tengah :

Nama : SUGIHARTO B , A.Ma.Pd  
 Jabtan : Kepala UPTD SD Negeri 1 Nambahrejo

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : DINI OKTAVIANI  
 NPM : 1801050019  
 Semester : 9 ( Sembilan )  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : " PENGEMBANGAN MEDIA VIDIO INTERAKTIF BERBASIS CTL ( CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING ) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 SDN 1 NAMBAHREJO".

Bahwa benar benar telah melakukan penelitian /reseach di SD Negeri 1 Nambahrejo Pada Tanggal 5 Oktober 2022 berkaitan dengan judul penyelesaian skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA VIDIO INTERAKTIF BERBASIS CTL ( CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING ) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 SDN 1 NAMBAHREJO".

Demikian Surat Keterangan ini diberikan sebagai Sebagaimana Mestinya.

Nambahrejo, 8 November 2022  
 Kepala SD Negeri 1 Nambahrejo

  
  
**SUGIHARTO B.A.Ma.Pd**  
 Nip. 19630509 198503 1 008

## Lampiran 14


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo 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

---

**SURAT TUGAS**  
 Nomor: B-4262/In.28/D.1/TL.01/09/2022

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

Nama : **DINI OKTAVIANI**  
 NPM : 1801050019  
 Semester : 9 (Sembilan)  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk :

- Mengadakan observasi/survey di SDN 1 NAMBAHREJO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1 NAMBAHREJO".
- 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 yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
 Pada Tanggal : 21 September 2022

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,  
  
**Dra. Isti Fatonah MA**  
 NIP 19670531 199303 2 003

  
 Mengetahui,  
 Pejabat Setempat

## Lampiran 15

**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

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

Nama : Dini Oktaviani  
 NPM : 1801050019

Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Senin, 18 April 2022	L	1. ACC outline 2. Siapkan APD a. Ekuisioner untuk validator product penelitian (medis) → validator (ahli b. kefarmasi untuk sruva. 3. Siapkan produk penelitian "medis" yg dikonsultasikan.	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

Dosen Pembimbing

**H. Ninda Yullwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
 NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo 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

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

Nama : Dini Oktaviani  
 NPM : 1801050019

Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
2.	Selasa, 19 Juli 2022	✓	- APD (angket untuk validasi di perbaiki). - <del>l</del> kelayakan media di cari sumber ga, nanti di uraian di BAB II. (BSP dan Andi pratwo). - PPP diisipkan	
3.	Selasa, 08 Agustus 2022	✓	- Kit+Lini Lembar Validasi di perbaiki sesuai cara - Lembar Mengeri su Lini - Ujido di susutikan.	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

H. Nindia Yulwulandana, M.Pd  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 2 003



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

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

Nama : Dini Oktaviani  
 NPM : 1801050019

Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Senin, 12 Spt	✓	- Tambahkan puputar pd video yaitu link KD + indikator dan evaluasi di dahi vide.  - soal evdne dan negara (mengukur indihen	
	Selasa, 13 Spt.	✓	- ACC video pembelajaran. silahkan ke validator.  - ACC APD. silahkan lanjut ke penyambutan data penelitian.	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 2 003



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

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

Telepon (0725) 41807, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaing@metrouniv.ac.id

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

Nama : Dini Oktaviani  
 NPM : 1801050019

Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	24 des 2022	1	1. Latar belakang masalah diperbaiki sesuai saran. 2. BAB IV uraian hasil penelitian di sumbu dg tabel 4.0. 3. Hasil validasi (saran) dibuat tabel 4. Kajian pustaka ahli hukum: kajian pustaka diteliti dan judul peneliti hasil pustaka dg pustaka relevan. 5. BAB V. dibuat. 6. lampiran di lengkap.	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

H. Nindia Yuhwulandana, M.Pd  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Jlingmulyo 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

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

Nama : Dini Oktaviani  
NPM : 1801050019

Jurusan : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Kamis, 2 Hop. 2022	E	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar belakang di perbaiki sesuai saran. (data literatur, novelty, analisis kebutuhan)</li> <li>- Bagian kajian penerapan penelitian di perbaiki pembahasannya sesuai saran.</li> <li>- Abstrak diolah</li> <li>- Kesimpulan di perbaiki</li> <li>- Lampiran di lengkapi</li> <li>- video direvisi lebih lanjut.</li> </ul>	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan H. Hajar Dewantara Kampus 15 A Binangun Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telpun (0725) 41007; Faksimil (0725) 47206; Website: www.tarbiyah.metroiaain.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaain@metroiaain.ac.id

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

Nama : Dini Oktaviani  
 NPM : 1801050019

Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Sabtu, 7-11-2019	1	- Lampiran dituliskan - siapkan semua dokumen yg dibutuhkan untuk Munazarah	
	Kamis, 10 Sep. 2022	1	ACC BAB I - V. Silahkan lanjut ke Munazarah.	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd  
 NIP. 19800607 200312 2 003

## Lampiran 16


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**UNIT PERPUSTAKAAN**

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

---

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
 Nomor : P-1282/In.28/S/U.1/OT.01/10/2022

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

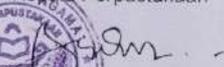
Nama	: Dini Oktaviani
NPM	: 1801050019
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1801050019

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, 01 November 2022  
 Kepala Perpustakaan

  
 Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
 19750505 200112 1 002



## Lampiran 17

**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

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI**

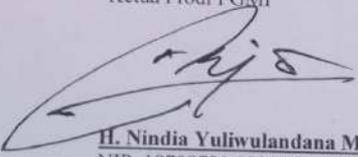
Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Dini Oktaviani  
NPM : 1801050019  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS  
CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA  
MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI SDN 1  
NAMBAREJO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas  
pustaka Prodi pada Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 1 November 2022  
Ketua Prodi PGMI

  
**H. Nindia Yuliwulandana M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

**Lampiran 18**















S

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dini Oktaviani, biasa dipanggil Dini. Lahir di Nambahrejo pada tanggal 09 Oktober 2000. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sumpono Hadi dan Ibu Siti Khotimah. Penulis saat ini tinggal di Desa Nambahrejo Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung. Penulis menempuh pendidikan pertama di TK PGRI Nambahrejo dan lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan pendidikan dasar di SDN 1 Nambahrejo dan lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Punggur dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Punggur dan lulus pada tahun 2018. Kemudian pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di IAIN Metro dengan mengamil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Itidaiyah.