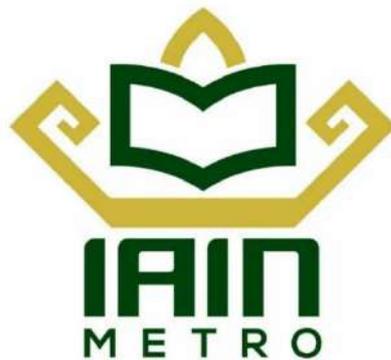


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *ANIMAKER* BERBASIS PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA SISWA SMP**

Oleh:

**RIZKITA FEBRIANA
NPM. 2001060015**



**Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H / 2024 M**

SKRIPSI

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA
SISWA SMP

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

Oleh:

RIZKITA FEBRIANA

NPM. 2001060015

Pembimbing: Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd

Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1445 H / 2024 M

PERSETUJUAN

JUDUL : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA
SISWA SMP

Nama : Rizkita Febriana

NPM : 2001060015

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Matematika

DISETUJUI

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

Metro, 14 Juni 2024
Pembimbing



Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP. 19940113 202012 2 025



**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

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Munaqosyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

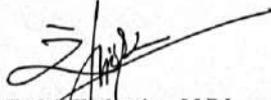
Nama : Rizkita Febriana
NPM : 2001060015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika
Yang berjudul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA SMP**

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

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Matematika


Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Metro, 14 Juni 2024
Pembimbing


Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP. 19940113 202012 2 025



**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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: *B-2179/tn.28.1/D/PP.00-9/06/2024*

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA SMP, disusun oleh: Rizkita Febriana, NPM: 2001060015, Program Studi: Tadris Matematika telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Jum'at, 21 Juni 2024.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd

Penguji I : Fertilia ikashaum, M.Pd

Penguji II : Selvi Loviana, M.Pd

Sekretaris : Nur Indah Rahmawati, M.Pd

(Dwi Laila Sulistiowati)
(Fertilia ikashaum)
(Selvi Loviana)
(Nur Indah Rahmawati)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



(Dp. Zubairi, M.Pd)
NIP. 19620612 198903 1 006 *af*

ABSTRAK

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP

Oleh:

Rizkita Febriana

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan seperti peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran matematika, metode yang digunakan dianggap membosankan, media yang digunakan kurang menarik atau membosankan, dan belum adanya media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R and D)* atau penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D. Tahapan yang dilakukan peneliti yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *development*, dan tahap *disseminate*. Lembar validasi ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan dan angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa produk berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual mencapai kriteria kevalidan yang dilihat berdasarkan hasil validasi ahli media dengan presentase 93% mencapai kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli materi dengan presentase 93,2% mencapai kriteria sangat valid. Hasil angket respons peserta didik memperoleh presentase 86,4% mencapai kriteria sangat praktis. Jadi, video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: Model Pengembangan 4D, Pendekatan Kontekstual, Video Pembelajaran Animasi

ABSTRACT

Development of Learning Videos Using Animaker Based on a Contextual Approach for Middle School Students

By:

Rizkita Febriana

This research and development was motivated by several problems, such as students lack of interest in learning mathematics, the methods used were considered boring, the media used was less interesting or boring, and there was no learning media in the form of animated learning videos. This research aims to produce a product in the form of an animated learning video based on a contextual approach that is valid and practical.

This type of research is Research and Development (R and D) or research and development with the 4D development model. The stages carried out by researchers are the definition stage, design stage, development stage, and dissemination stage. The product quality is reviewed from the aspects of validity and practicality. Expert validation sheets are used to determine the level of validity of the product being developed and student response questionnaires are used to determine the level of practicality of the product being developed.

The results of research and development show that the product in the form of an animated learning video based on a contextual approach achieves the validity criteria as seen based on the validation results of media experts with a percentage of 93% reaching very valid criteria and the validation results of material experts with a percentage of 93,2% reaching very valid criteria. The results of the student response questionnaire obtained a percentage of 86,4% reaching very practical criteria. So, animated learning videos based on a contextual approach are declared valid and practical for use in mathematics learning.

Keywords: 4D Development Model, Contextual Approach, Animation Learning Video

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizkita Febriana
NPM : 2001060015
Prodi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 14 Juni 2024
Yang Menyatakan,



Rizkita Febriana
NPM. 2001060015

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri’-Qs. Ar Ra’d: 11

“You can, if you think you can”

“Jangan takut gagal, tapi takutlah karena tidak pernah mencoba”- Roy T.Bennett

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah peneliti panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga penulis berhasil menempuh pendidikan di Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan skripsi ini. Peneliti persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Nenek ku tersayang yang bernama Kunarsih yang telah merawat peneliti sejak berusia 3 bulan hingga saat ini, menyayangi, dan mendidik serta selalu mendo'akan juga memberikan dukungan moril maupun materi dengan tulus dan Ikhlas sehingga peneliti sampai pada tahap ini
2. Ibu ku tersayang yang bernama Siti maimunah yang telah berjuang untuk membiayai kehidupan keluarga dan berkorban dengan sepenuh jiwa dan raga untuk membesarkan peneliti serta selalu mendo'akan juga memberikan semangat sehingga peneliti dapat sampai pada tahap ini.
3. Ayahku yang tersayang yang bernama Alm. Suyatno, meski langkah mu tidak membersamai peneliti namun peneliti ucapkan terimakasih karena sudah menjadi ayahku di dunia ini. Gelar yang peneliti dapatkan ini salah satunya dipersembahkan untuk mu, semoga bahagia disana yah dan ditempatkan di sisi terbaik Allah SWT. aamiin.
4. Kakak dan adikku tersayang terimakasih karena selalu memberikan support dan doa terbaik sehingga peneliti bisa sampai pada tahap ini.
5. Seluruh keluarga besar yang telah ikut serta dalam mendoakan dan memberikan semangat hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Salah satu orang baik yang tak mungkin peneliti sebutkan namanya. Terimakasih banyak karena selalu memberikan semangat, selalu mendoakan dan selalu menjadi teman cerita yang terbaik yang selalu meyakinkan bahwa peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi. Peneliti ucapkan terimakasih sebesar-besarnya karena telah membimbing dan memberikan arahan dengan tulus, Ikhlas dan sepuh hati selama peneliti menyusun skripsi ini hingga selesai.
8. Seluruh sahabat dan teman-teman ku yang tak mungkin peneliti sebutkan satu per satu, yang sudah ikut andil dalam memberikan semangat, mendoakan, dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman seperjuangan Angkatan 2020 tadaris matematika yang tak mungkin peneliti sebutkan satu per satu.
10. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Tadaris Matematika yang menjadi tempat menimba ilmu. Semoga ilmu yang peneliti dapatkan dapat bermanfaat bagi banyak orang, aamiin.
11. Beasiswa Bidikmisi IAIN Metro yang telah memberikan bantuan biaya pendidikan kepada peneliti sampai peneliti dapat menyelesaikan kuliah di IAIN Metro ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan taufiq-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan dalam menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) jurusan Tadris Matematika FTIK IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, Peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA., selaku Rektor IAIN Metro Lampung
2. Bapak Dr.Zuhairi,M.Pd., selaku Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung.
3. Ibu Endah Wulantina,M.Pd., selaku ketua jurusan Tadris Matematika IAIN Metro Lampung.
4. Ibu Dwi Laila Sulistiowati,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
5. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 1 Punggur yang telah memberikan informasi dan data-data seputar penelitian.
6. Ibu Sri Wahyuni,M.Pd dan kak Nurwahid Amrullah,S.pd,C.Nt., selaku ahli media yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
7. Ibu Juitaning Mustika,M.Pd., dan ibu Ketut selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan

8. Segenap Dosen Tadris Matematika yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama menempuh pendidikan di IAIN Metro
9. Teman-teman jurusan Tadris Matematika Angkatan 2020 dan para sahabat yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan doa yang diberikan dengan penuh keikhlasan mendapat anugerah dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Metro, 28 Mei 2024
Peneliti,



Rizkita Febriana
NPM. 200106015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	13
1. Tujuan Penelitian.....	13
2. Manfaat Penelitian	13
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	14
BAB II PEMBAHASAN	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Hakikat Media Pembelajaran	16
2. Video Pembelajaran	22
3. <i>Animaker</i>	28
4. Pendekatan Kontekstual	36
5. Materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik nilai	41
B. Penelitian Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Prosedur Pengembangan	49
C. Desain Uji Coba Produk	55
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	56
E. Teknik Analisis Data	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	65
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	65
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	65
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	70
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	85
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	86
B. Hasil Validasi	87
C. Hasil Uji Coba Produk	101
D. Kajian Produk Akhir	103
E. Keterbatasan Penelitian	106
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	107
A. Simpulan tentang Produk	107
B. Saran Pemanfaatan Produk	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	116
RIWAYAT HIDUP.....	182

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Ulangan Harian Peserta didik	4
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	61
Tabel 3.4 Penskoran Analisis Data Kevalidan	62
Tabel 3.5 Interval Kriteria Kevalidan.....	63
Tabel 3.6 Penskoran Analisis Data Kepraktisan	64
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kepraktisan	65
Tabel 4.1 Daftar Nama Validator.....	87
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validator Ahli Media	92
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Kalimat Pada <i>Opening</i> Video.....	93
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Warna <i>Background</i> Pada Video.....	93
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Peristiwa Materi Perbandingan Berbalik Nilai.....	96
Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Gerakan Animasi Pada Video Pembelajaran.....	97
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Intonasi Percakapan Pada Video Pembelajaran	98
Tabel 4.10 Hasil Perbaikan Tokoh Animasi Pada Bagian Pendahuluan	99
Tabel 4.11 Hasil Perbaikan Gelembung Teks Percakapan Pada Video	99
Tabel 4.12 Hasil Perbaikan Penyajian Pembahasan di dalam Papan Tulis	100
Tabel 4.13 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi.....	101
Tabel 4.14 Hasil Perbaikan Komponen Pendekatan Kontekstual.....	101
Tabel 4.15 Hasil Perbaikan Pertanyaan Interaktif Pada Video.....	102
Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Produk	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan LKS	6
Gambar 2.1 Tampilan <i>Dashboard Animaker</i>	32
Gambar 2.2 Tampilan <i>My Project Animaker</i>	32
Gambar 2.3 Tampilan <i>Shared with Me Animaker</i>	33
Gambar 2.4 Tampilan <i>Favourites Animaker</i>	33
Gambar 2.5 Tampilan <i>Brand kit Animaker</i>	34
Gambar 2. 6 Tampilan <i>Team Animaker</i>	35
Gambar 2.7 Tampilan <i>Export Animaker</i>	35
Gambar 4.1 Tampilan <i>Opening Video</i> ke 1-3	72
Gambar 4.2 Tampilan <i>Opening Video</i> ke 4-6	73
Gambar 4.3 Tampilan <i>CP Video</i> ke 1-3	75
Gambar 4.4 Tampilan <i>CP Vodeo</i> ke 4-6.....	75
Gambar 4.5 Tampilan <i>TP Video</i> ke 1	75
Gambar 4.6 Tampilan <i>TP Video</i> ke 2-3	76
Gambar 4.7 Tampilan <i>TP Video</i> ke 4	76
Gambar 4.8 Tampilan <i>TP Video</i> ke 5-6.....	76
Gambar 4.9 Tampilan Materi Perbandingan Senilai	78
Gambar 4.10 Tampilan Materi Perbandingan Berbalik Nilai	78
Gambar 4.11 Tampilan Contoh Soal Perbandingan Senilai	80
Gambar 4.12 Tampilan Contoh Soal Perbandingan Berbalik Nilai	80
Gambar 4.13 Tampilan Soal Perbandingan Senilai.....	82
Gambar 4.14 Tampilan Soal Perbandingan Berbalik Nilai	82
Gambar 4.15 Tampilan <i>Closing Video</i>	82
Gambar 4.16 Perancangan Awal Isi Video ke 1-3.....	84
Gambar 4.17 Perancangan Awal Isi Video ke 4-6.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Survey	117
Lampiran 2 Surat Balasan Pra Survey	118
Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi	119
Lampiran 4 Surat Izin Research	120
Lampiran 5 Surat Tugas Research	121
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Research	122
Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro	123
Lampiran 8 Surat Keterangan Program Studi	124
Lampiran 9 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	125
Lampiran 10 Instrumen Angket Validasi Ahli	139
Lampiran 11 Instrumen Angket Respons Peserta Didik	147
Lampiran 12 Dokumentasi Hasil Angket Validasi Ahli Materi	151
Lampiran 13 Dokumentasi Hasil Angket Validasi Ahli Media	157
Lampiran 14 Dokumentasi Hasil Angket Respons Peserta Didik	165
Lampiran 15 Dokumentasi Hasil Produk Yang Dikembangkan	173
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	179
Lampiran 17 Link YouTube Video Pembelajaran Animasi.....	181

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses membimbing anak untuk tumbuh dan berkembang.¹ Menurut KKBI, pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara terus-menerus dan berkesinambungan. Proses ini melibatkan perubahan sikap dan perilaku seseorang agar dapat menjadi manusia yang lebih baik, yang dicapai melalui bimbingan, pelatihan, atau segala tindakan pendidikan lainnya.² Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan sudah direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Pendidikan mengajarkan segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, baik dari aktivitas fisik, pola pikir, maupun terhadap kelembutan hati nuraninya.⁴

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan dapat menciptakan generasi bangsa yang kompeten dan unggul. Selain itu, pendidikan merupakan pondasi masa depan, dapat

¹ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm.66.

² Agnes, *Untuk Apa Aku Mengenal Pendidikan*, (Guepedia, 2022), h.22.

³ Cucu Sutianah, *Landasan Pendidikan*, (Jawa Timur: Penerbit Qiara Media, 2022), h.21.

⁴ Muslimah, "Pendidikan Dan Metode Pembelajaran Menurut Sholeh Abdul Aziz Dan Abdul Aziz Abdul Majid," *At-Ta'lim : Kajian Pendidikan Agama Islam 2*, no. 1 (April 17, 2020): 1–15.

menciptakan karakter manusia yang lebih baik sesuai dengan cerminan Pancasila, dan memiliki peran dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah mewajibkan seluruh rakyat Indonesia untuk mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayai. Program ini berdasarkan peraturan Undang-Undang Dasar Pasal 31 ayat 1 dan 2 Tahun 1945 yaitu pemerintah bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan cara memberikan hak kepada setiap warna negara untuk mendapatkan pendidikan dan mewajibkan seluruh warga negara mengikuti pendidikan dasar yang dibiayai oleh pemerintah.⁵

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang penting untuk dipelajari karena matematika digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari kehidupan sehari-hari hingga ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai ilmu dasar matematika memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶ Sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan matematika sejak dini di sekolah mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Matematika adalah mata pelajaran yang penting, sehingga proses pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan cara berpikir peserta didik. Terdapat lima alasan pentingnya mempelajari matematika yaitu 1) sarana berpikir jelas dan logis

⁵ Anna Triningsih, "Politik Hukum Pendidikan Nasional: Analisis Politik Hukum Dalam Masa Reformasi," *Jurnal Konstitusi* 14, no. 2 (November 2, 2017): 332–50, <https://doi.org/10.31078/jk1425>.

⁶ Zulyadaini, "Development of student worksheets Based Realistic Education (PMRI)", *International Journal of Engineering Research* 13, no. 9 (2022): 1-14

dapat membantu seseorang untuk berpikir secara sistematis, 2) dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami masalah, 3) sebagai cara untuk mengidentifikasi pola interpersonal dan menggeneralisasikan pengalaman, 4) sebagai cara untuk mengembangkan kreativitas, dan 5) sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran akan perkembangan kebudayaan.⁷

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin maju tidak dapat mengubah pandangan peserta didik tentang matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jenanda yang menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah mata pelajaran matematika harus lebih diperhatikan untuk meningkatkan kualitasnya. Mayoritas peserta didik yang merasa kurang mampu dalam belajar matematika, karena anggapan mereka bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Akibatnya, peserta didik tidak termotivasi atau malas bahkan acuh tak acuh untuk belajar matematika di kelas. Tindakan tersebut mempengaruhi kreativitas dan keberhasilan belajar peserta didik. Permasalahan tersebut muncul tidak hanya disebabkan oleh peserta didik itu sendiri, melainkan juga didukung oleh guru yang kurang mampu dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar matematika, selain itu metode yang digunakan oleh guru selama proses belajar mengajar dianggap membosankan.⁸

⁷ Dewi Wahyuni, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik di Kelas XI SMK Samudera Indonesia Medan T.A 2017/2018," *Warta Dharmawangsa*, no. 58 (2018), <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i58.386>.

⁸ Bunga Jenanda, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Kelas IX. 2 SMP N 1 Kec. Situjuh Limo Nagari," 2021, <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/21472>.

Kurangnya minat belajar matematika juga terlihat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Punggur. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru terkait pembelajaran di kelas, respons peserta didik terhadap pembelajaran matematika berbeda-beda. Ada peserta yang acuh tak acuh, sehingga tidak memperhatikan saat pembelajaran, ada peserta didik yang memperhatikan, dan ada peserta didik yang penuh perhatian dan aktif pada saat proses pembelajaran. Meskipun mereka berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran, mereka masih mengalami kesulitan dalam belajar matematika yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil ulangan harian matematika peserta didik pada Tabel 1.1 berikut

Tabel 1.1
Data Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa untuk Materi
Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai

No	Interval Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase (%)
1	$70 \leq \text{nilai} \leq 100$	Tuntas	11	32,4 %
2	$0 < \text{nilai} < 70$	Belum tuntas	23	67,6 %
Total			34	100 %

Dari Tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa hanya 32,4% peserta didik yang mendapatkan nilai 70 atau lebih. Angka ini berarti bahwa 67,6% peserta didik mendapatkan nilai kurang dari 70, termasuk 23 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Sedangkan yang mendapatkan nilai di atas 70 atau lebih adalah 32,3% atau setara dengan 11 peserta didik mendapatkan nilai di atas ketuntasan minimum (KKM). Adapun ketuntasan minimum (KKM) matematika yang diterapkan di SMP Negeri 1 Punggur adalah 70.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik pada tanggal 07 dan 09 juni 2023 ditemukan beberapa

permasalahan. Guru menggunakan metode ceramah dan penugasan saat proses pembelajaran. Metode ini mendapatkan respons yang beragam dari peserta didik. Beberapa peserta didik menganggap metode ini menyenangkan karena mereka dapat melakukan tanya jawab kepada guru saat pembelajaran, namun sebagian besar peserta didik menganggap metode tersebut kurang menarik dan membosankan. Selain itu, metode penugasan juga mendapat respons yang beragam dari peserta didik, hanya sedikit peserta didik yang tertarik dengan metode tersebut karena soal yang diberikan bervariasi, sedangkan sebagian besar peserta didik tidak menyukai metode ini karena peserta didik kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, guru belum pernah menggunakan media berupa video pembelajaran animasi. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan peralatan yang menunjang dan kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran.

Media yang digunakan guru berupa LKS media ini dianggap kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik karena media tersebut tampilannya kurang menarik, kertasnya buram atau tidak berwarna, tidak terdapat gambar atau hanya terdapat sedikit gambar, dan komponen berupa materi pelajaran yang ada di dalamnya masih kurang. Berikut tampilan LKS dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Tampilan LKS

Berdasarkan Gambar 1.1 menunjukkan tampilan LKS yang digunakan peserta didik di SMP N 1 Punggur. Tampilan Lks ini tidak berwarna atau hitam putih, desainnya kurang menarik dan gambarnya hanya sedikit serta berwarna hitam putih juga sehingga bagi peserta didik media ini kurang menarik.

Peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar jika materi yang diajarkan disampaikan menggunakan media yang menarik.⁹ Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar, sehingga salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu membuat media pembelajaran yang menarik dan cocok digunakan agar terciptanya proses belajar mengajar yang tidak monoton dan konservatif.¹⁰ Proses belajar mengajar memerlukan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik supaya informasi tersampaikan dengan baik oleh peserta

⁹ Ekasatya Aldila Afriansyah and Fajar Arwadi, "Learning Trajectory of Quadrilateral Applying Realistic Mathematics Education: Origami-Based Tasks," *Mathematics Teaching Research Journal* 13, no. 4 (2021): 42–78.

¹⁰ Eris Iswara, Darhim Darhim, and Dadang Juandi, "Students' Critical Thinking Skills in Solving on The Topic of Sequences and Series," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 3 (2021): 385–94.

didik. Oleh sebab itu, media pembelajaran harus mengandung tiga unsur yaitu suara, gambar, dan gerak.¹¹ Media yang mengandung ketiga unsur tersebut yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dalam bentuk audiovisual yang bertujuan untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran agar anak lebih aktif dalam mencari atau menggali informasi dalam pembelajaran.¹²

Manfaat penggunaan media video pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan, dapat menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran dan mata pelajaran, serta meningkatkan peran guru dalam pembelajaran.¹³ Adapun kelebihan video pembelajaran yaitu 1) peserta didik dapat menerima pesan atau isi materi pembelajaran secara merata dari konten yang ditampilkan di video, 2) Video pembelajaran sangat baik untuk menjelaskan prosesnya, 3) Video pembelajaran dapat diakses oleh peserta didik di mana saja dan kapan saja, sehingga tidak ada keterbatasan ruang dan waktu, serta 4) video pembelajaran meninggalkan kesan mendalam yang mempengaruhi peserta didik.¹⁴

Video pembelajaran matematika dapat berupa video animasi. Ada banyak pilihan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi, salah satunya

¹¹ Mhd Ridha, Firman Firman, and Desyandri Desyandri, "Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 154–62.

¹² Yenni Herwati and Prof Dr Rakimahwati M.Pd, *Buku Panduan Video Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak- Kanak* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022), h.8.

¹³ Salsabila, Unik Hanifa, "Urgensi Penggunaan Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar", *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 2 (November 27, 2020), <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/4221>.

¹⁴ Hardianti and Wahyu Kurniati Asri, "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar," *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 123–30.

adalah *animaker*. Aplikasi *Animaker* terdapat banyak fitur memproduksi video beranimasi, seperti audio, karakter, *background*, teks, animasi tulis tangan, efek, dan transisi yang dapat digunakan gratis.¹⁵ Aplikasi ini cocok digunakan guru untuk membuat video pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Natalia, dkk. Berdasarkan penelitian tersebut hasil yang diperoleh yaitu media yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis untuk diterapkan di dalam kelas dilihat berdasarkan hasil uji kelayakan oleh validator dengan presentase 90,9% nilai dari ahli media, 80,5% nilai dari ahli materi, dan 77,68% nilai dari guru mata pelajaran. Presentase tersebut masuk dalam kategori “sangat layak”. Kemudian dilihat dari hasil angket respons peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran dengan persentase sebesar 80% diperoleh dari guru mata Pelajaran, dan 78% diperoleh dari peserta didik. Berdasarkan persentase tersebut memasuki respons positif dari peserta didik.¹⁶

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Damayanti. Hasil dari penelitian ini adalah media tersebut valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil uji kevalidan presentase yang diperoleh sebesar 79,52% sehingga media tersebut memenuhi kriteria valid. Berdasarkan hasil angket respons

¹⁵ Maharani Ika Fajarwati and Sony Irianto, “Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP,” *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2021): 1–11.

¹⁶ Natalia Ayu Lestari Sidabutar and Reflina Reflina, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (April 6, 2022): 1374–86, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>.

peserta didik presentase yang diperoleh sebesar 89,26% sehingga media tersebut dinyatakan sangat praktis. Serta tingkat keefektifan media ini diperoleh sebesar 84,95% sehingga media tersebut dikatakan efektif.¹⁷

Video pembelajaran matematika dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Video pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual mengaitkan materi dengan masalah-masalah yang berasal dari kehidupan sehari-hari.¹⁸ Pendekatan kontekstual dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan peserta didik dapat merasakan manfaat dari pembelajaran matematika yang diperolehnya.¹⁹ Dengan bantuan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual peserta didik dapat memahami materi yang disajikan dalam video tersebut, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika dan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.²⁰

Kelebihan pendekatan kontekstual di dalam proses belajar mengajar diantaranya sebagai berikut: 1) Pendekatan kontekstual menekankan pada aktivitas peserta didik secara penuh baik dari segi fisik maupun mental, 2) Materi yang akan dipelajari dapat ditemukan sendiri oleh peserta didik, 3) Menerapkan pembelajaran kontekstual dapat menciptakan suasana belajar lebih bermakna, 4) Dapat

¹⁷ Vera Dewi Susanti and Alma Damayanti, "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 3 (August 14, 2022): 331–41, <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.2024>.

¹⁸ Sri Mahrani Harahap and Mina Syanti Lubis, *Memahami Bacaan melalui Pendekatan Kontekstual (Inquiry)* (Penerbit NEM, 2023), h.3.

¹⁹ Siti Maftuchatul Izzah and Nanang Nabhar Fakhri Auliya, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual Menggunakan Liveworkshteets Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII" *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 9 (2023): 763–74.

²⁰ Arin Herawati, Aryo Andri Nugroho, and Estiyani Estiyani, "Penerapan Vidio Pembelajaran Kontestual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II," *Jurnal Pendidikan Guru Profesional* 1, no. 2 (2023): 115–28.

menciptakan proses belajar mengajar lebih bermakna dan nyata (riil), dikarenakan Peserta didik diharuskan untuk dapat mengaitkan pengalaman belajar yang diperoleh di sekolah dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik akan mengingat dan memahami materi yang dipelajari, 5) Dapat menciptakan proses belajar mengajar lebih produktif dan pendekatan kontekstual menganut aliran konstruktivisme sehingga dapat menumbuhkan pemahaman konsep peserta didik, karena peserta didik diharuskan untuk dapat menemukan pengetahuan yang diperoleh secara mandiri sehingga peserta didik belajar dengan cara “mengalami” bukan dengan cara “menghafal”, 6) Kelas berfungsi sebagai tempat untuk melakukan uji data hasil kegiatan di lapangan.²¹

Materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai merupakan salah satu materi yang dipelajari pada semester ganjil di kelas VII SMP/MTS. Materi tersebut banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun masih banyak peserta didik yang berasumsi bahwa materi tersebut sulit untuk dipahami.²² Materi tersebut bersifat kontekstual sehingga peserta didik diharuskan untuk berfikir secara nyata (konkrit) dalam menjalani kehidupan. Selain itu peserta didik mendapatkan nilai yang rendah pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai dikarenakan mereka masih sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pada materi tersebut. Hal tersebut terjadi karena peserta didik tidak dapat

²¹ Ferry Wibowo S.Pd, *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran* (Bogor: GUEPEDIA, 2022), h.105.

²² Ilham Kartiko and Helti Lygia Mampouw, “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 1700–1710.

membedakan antara perbandingan senilai dengan perbandingan berbalik nilai.²³ Oleh sebab itu, materi ini penting untuk dipelajari agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Sehingga berdasarkan uraian tersebut peneliti memilih materi perbandingan senilai dan berbalik nilai.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis pendekatan Kontekstual dengan menggunakan *software* animaker dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka indentifikasi masalahnya adalah:

1. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.
2. Guru menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan dalam pembelajaran matematika.
3. Peserta didik masih sering merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika yang ditandai dengan rendahnya nilai siswa pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
4. Media yang digunakan guru berupa LKS, media ini dianggap kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik.

²³ Sandia Bala, Ryan Nizar Zulfikar, and Maria Martini Aba, “Jenis-Jenis Kesalahan Dan Faktor Penyebab Dalam Penyelesaian Masalah Matematis Dengan Materi Perbandingan Pada Siswa SMP Muhammadiyah Kupang Kelas VII,” *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (December 5, 2023): 652–58, <https://doi.org/10.59098/mega.v4i2.1266>.

5. Belum adanya media video dalam pembelajaran matematika di SMP N 1 Punggur yang disebabkan oleh keterbatasan peralatan yang menunjang dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan inovasi media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *animaker* berbasis pendekatan kontekstual.
2. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran animasi ini hanya materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.
3. Uji coba pengembangan media video pembelajaran animasi kepada 28 peserta didik kelas VII SMP N 1 Punggur.
4. Media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi dikembangkan dalam bentuk video, disertai suara, dan animasi bergerak.
5. Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, maka keterbaruan dari penelitian ini adalah Penelitian ini menunjukkan inovasi dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, dengan perbedaan utama terletak pada penerapan model pengembangan 4D, pendekatan kontekstual yang digunakan oleh peneliti, dan fokus materi pada perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP?
2. Bagaimana kevalidan dari pengembangan video pembelajaran menggunakan animaker berbasis kontekstual pada siswa SMP?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap video pembelajaran menggunakan animaker berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran menggunakan animaker berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP
2. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan video pembelajaran menggunakan animaker berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP.
3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap hasil pengembangan video pembelajaran menggunakan animaker berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP.

F. Manfaat Produk yang dikembangkan

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dari produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Produk pengembangan video pembelajaran menggunakan animaker berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan peneliti.

2. Bagi peserta didik

Sebagai media untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak membosankan, serta membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi.

3. Bagi guru

Membantu guru agar lebih mudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik dan dapat menambah wawasan guru terhadap kebutuhan dan kelayakan suatu media terhadap peserta didik.

4. Bagi sekolah

Menambah wawasan serta pengetahuan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mencapai kualitas sekolah yang berstandar.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran animasi.

2. Produk yang dihasilkan hanya memuat pembahasan materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.
3. Produk video menyajikan materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai dengan menggunakan pendekatan kontekstual untuk memahami konsep-konsepnya, serta dilengkapi dengan latihan soal.
4. Video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Animasi-animasi yang menarik juga ditambahkan untuk menghindari kebosanan peserta didik dan memudahkan mereka untuk memahami materi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara terminologi kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaila* yang berarti menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada seseorang yang menerima pesan.²⁴ Media merupakan alat komunikasi contohnya seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur.²⁵ Sedangkan dalam proses belajar mengajar, media adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kesiapan agar peserta didik termotivasi, dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam belajar mengajar disebut media pembelajaran.²⁶

Media pembelajaran secara umum diartikan sebagai orang, materi, atau peristiwa yang memudahkan perolehan pengetahuan, keterampilan atau sikap peserta didik. Berdasarkan definisi tersebut media

²⁴ Meliyawati, *Media Pembelajaran Bahasa* (Sleman: Deepublish Digital, 2023), h.73.

²⁵ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), h.15.

²⁶ Septy Nurfadhillah et al., *Media Pembelajaran SD* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), h.6.

pembelajaran bagi peserta didik adalah guru, teman, buku teks, keadaan di lingkungan sekolah atau di luar sekolah.²⁷ Selain itu, media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi sehingga mendapat tanggapan dan ketertarikan dari pemberinya, mulai dari perasaan, pikiran bahkan keinginan untuk belajar.²⁸

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.²⁹ Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dari sumber belajar untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dimana peserta didik dapat berpartisipasi secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.³⁰ Berdasarkan pemaparan para ahli sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada peserta

²⁷ Septy Nurfadhillah Tahun dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), h.8.

²⁸ Nurfiyani Hidayah, Aisyah Aisyah, and Sri Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash C56 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII Di SMP Negeri 6 Kota Jambi," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (October 31, 2019): 98–103, <https://doi.org/10.33087/phi.v3i2.73>.

²⁹ Rinci Simbolon, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup* (CV Brimedia Global, 2021), h.4.

³⁰ Olivia Feby Mon Harahap M.Kes S. Pd, M. Pd, Mastiur Napitupulu, SKM, M. Kes, Novita Sari Batubara, SST, *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Cv. Azka Pustaka, 2022), h.1-2.

didik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 macam. Adapun jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut.³¹

1) Media Audio

Media audio adalah media yang menggunakan getaran suara untuk menyampaikan pesan. Media ini hanya dapat diterima oleh indera pendengaran saja. Contoh media audio adalah *sound system*, *tape*, dan *speaker*.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan dalam bentuk gambar atau visual. Pesan tersebut hanya dapat diterima oleh indera penglihatan. Contoh media visual adalah sketsa, foto, grafik, lukisan, diagram, miniatur, dan peta.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual yaitu media yang disajikan dalam bentuk suara dan gambar visual. Serta jika digunakan dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Contohnya video, film, dan televisi.

³¹ Dewi Surani. et al., *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Cendikia Mulia Mandiri, 2024), h.4.

4) Multimedia

Multimedia yaitu media yang disajikan menggunakan teknologi yang mengkolaborasikan antara visual, audio, dan audio visual. Sehingga jika digunakan dapat diterima oleh semua alat indera.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa media terdiri dari beberapa jenis seperti visual, audio, audiovisual dan multimedia. Berdasarkan keempat jenis media tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang abstrak atau sulit dilihat secara langsung. Umumnya, fungsi media pembelajaran sebagai berikut:³²

- 1) Menyampaikan informasi dengan cara yang singkat dan padat.
- 2) Mengakses informasi dan pengalaman yang tidak dapat dijangkau secara langsung.
- 3) Membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan aktif berinteraksi dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar secara individu berdasarkan kemampuan dan bakat visual, auditori, serta kinestetik.
- 5) Memberikan stimulus yang sama, memperoleh pengalaman yang sama dan menciptakan persepsi yang sama antar peserta didik.

³² Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), h.10-11.

Selain itu, terdapat fungsi media pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai berikut:³³

- 1) Membangkitkan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran di sekolah,
- 2) Mengembangkan variasi belajar untuk peserta didik
- 3) Penyajian materi yang tersusun secara sistematis untuk memudahkan pemahaman peserta didik
- 4) Menjelaskan materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disajikan dan dipaparkan,
- 5) Mengembangkan keterampilan analitis dan fokus pada peserta didik,
- 6) Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami dan menerima materi yang diberikan.

d. Tolak Ukur Media Pembelajaran yang Berkualitas

Media pembelajaran yang berkualitas harus memenuhi tiga aspek penting, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penjelasan dari ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

³³ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018), <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

1) Valid

Validitas adalah sistem yang harus menyangkut pengetahuan dan terdiri secara internal. Pentingnya menguji kevalidan dari sebuah media untuk mengetahui kualitas dari media tersebut dalam proses belajar mengajar. Kevalidan media pembelajaran dapat diuji dengan meminta komentar dan saran dari para ahli pada saat proses pengembangan media pembelajaran. Komentar dan saran tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran sebelum dilakukan percobaan terhadap peserta didik.

2) Praktis

Menurut teori ini, sebuah media pembelajaran tidak dapat dikatakan berkualitas jika hanya memenuhi kriteria valid saja, tetapi juga harus memenuhi kriteria praktis. Kepraktisan sebuah media pembelajaran dapat dibuktikan dengan adanya uji coba terhadap media tersebut, yang telah divalidasi oleh para ahli.

3) Keefektifan

Menurut ahli bahasa, efektif artinya dapat menimbulkan dampak, akibat, atau pengaruh yang signifikan. Suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila media yang

dikembangkan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika peserta didik.³⁴

Uji coba yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu uji coba pengembangan dengan menggunakan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual, setelah itu untuk mengetahui kepraktisan media yang sudah dikembangkan diperoleh dari respons peserta didik.

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai macam pesan, mulai dari informasi faktual hingga cerita fiksi dengan tujuan untuk edukasi atau instruksional.³⁵ Media video yaitu segala sesuatu yang melibatkan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) atau dapat diartikan suatu benda yang dapat dilihat dan didengar. Video pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan menarik.³⁶ Video pembelajaran merupakan bentuk dari media audiovisual.³⁷ Video pembelajaran yaitu gambar bergerak disertai

³⁴ Andi Ika Prasasti Abrar, *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), 146.

³⁵ Lita Putri Marliani, "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 2 (September 7, 2021): 125–33, <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>.

³⁶ Siti Zazak Soraya and Yuyun Sukmawati, "Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Di SMPN 1 Balong Ponorogo," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (June 30, 2023): 34–42, <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>.

³⁷ Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2014), <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.

suara yang dibuat menjadi satu kesatuan yang dihubungkan menjadi suatu alur cerita yang mengandung pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁸

Video pembelajaran yaitu sarana penyampaian informasi berupa audiovisual dengan tujuan menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang menjadikan anak lebih aktif dalam mencari atau menggali informasi dalam pembelajaran.³⁹ Media video pembelajaran adalah seperangkat alat dan bahan atau media yang dapat menampilkan suara dan gambar sekaligus secara bersamaan.⁴⁰ Video pembelajaran yaitu media yang dirancang berdasarkan kurikulum yang sedang berlaku dan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran dalam pengembangan program sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan media tersebut mampu menarik perhatian peserta didik.⁴¹ Berdasarkan pemaparan para ahli sebelumnya maka dapat disimpulkan video pembelajaran adalah sarana untuk menyajikan informasi berupa teori atau materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar dan suara (audiovisual) guna mencapai tujuan pembelajaran.

³⁸ Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, and Dita Yulinar, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ 2020*, no. 0 (October 7, 2020), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>.

³⁹ Yenni Herwati and Prof Dr Rakimahwati Pd M., *Buku Panduan Video Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak- Kanak* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022), h.8.

⁴⁰ Rusi Rusmiati Aliyah et al., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran", *Jurnal Sosial Humaniora 12*, no. 1 (December 29, 2021), <https://ojs.unida.ac.id/JSJ/article/view/4034>.

⁴¹ Suminarsih, *Video Pembelajaran Asyik Murid Fantastik*, (Jawa Tengah: Penerbit YLGI, 2021).

b. Tujuan penggunaan Video Pembelajaran

Video pembelajaran mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan dan aspek lainnya seperti topik pembelajaran, model pembelajaran, serta beberapa ranah seperti ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada ranah kognitif, peserta didik mampu mengamati hal yang dianggap dramatis dan menyejukkan mata dari suatu peristiwa atau kondisi yang direkam dari kejadian yang baru atau aktual, sehingga adanya unsur warna, gerak, dan suara dapat memperlihatkan sifat yang lebih terasa hidup.⁴² Oleh karena itu adanya video pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik baik sebelum atau sesudah membaca materi pelajaran yang disampaikan guru.

Pada ranah afektif, video pembelajaran mampu meningkatkan atau mengembangkan emosi peserta didik dan peserta didik mampu memiliki sikap dan karakter pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video pembelajaran menampilkan suatu tayangan atau tampilan yang dapat bergerak dan segala aktivitas di dalamnya sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengobservasi dan menilai kegiatan tersebut, serta proses pembelajaran mampu tersampaikan ke peserta didik secara langsung. Sebagai media pembelajaran, video pembelajaran memiliki informasi atau pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan video pembelajaran,

⁴² Prasetya D.D dan Tsuaka, H., "Design of Multimedia Based Digital Storybooks For Preschool Education", *International Journal of Emerging Thecnologies In Learning* 13, no.2 (2018):211-225

peserta didik dapat melihat tayangan atau gambar ataupun penjelasan berupa visual ditambah dengan gambar yang diproyeksikan bergerak dan disertai adanya suara.⁴³

c. Fungsi Video Pembelajaran

Video pembelajaran mempunyai fungsi di dalam proses pembelajaran. Adapun fungsi dari video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membuat peserta didik melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda.
- 2) Dapat memperlihatkan secara nyata sesuatu yang tidak bisa dilihat atau sulit dilihat.
- 3) Dengan menggunakan animasi dan pengaturan kecepatan, media video pembelajaran dapat menampilkan perubahan dari waktu ke waktu secara lebih jelas dan menarik.
- 4) Dapat menampilkan contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari sehingga dapat memicu peserta didik untuk berdiskusi.
- 5) Dapat digunakan untuk menampilkan cara penggunaan atau pembuatan. Contohnya seperti cara membuat donat, cara membuat mobil-mobilan, dan lainnya
- 6) Dapat mempertunjukkan keterampilan yang akan dipelajari
- 7) Dapat menunjukkan tahapan prosedur

⁴³ Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, and A. Zaenudin, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, no. 1 (June 10, 2016), <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.

- 8) Dapat menganalisis perubahan selama kurun waktu tertentu
- 9) Dapat memperlihatkan objek tiga dimensi
- 10) Dapat menampilkan diskusi antara dua orang atau lebih
- 11) Memberikan peserta didik pengalaman yang memungkinkan mereka merasakan situasi tertentu.

d. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki banyak kelebihan di dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari video pembelajaran antara lain sebagai berikut⁴⁴:

- 1) Dapat diakses kapan pun dan dimana pun sehingga jarak dan waktu bukan sebuah permasalahan
- 2) Dapat ditonton berulang-ulang jika peserta didik kurang memahami penjelasan atau materi yang di sampaikan dalam video pembelajaran.
- 3) Pesan yang disampaikan mudah diterima dan cepat diingat
- 4) Pembelajaran matematika menjadi lebih jelas dan menarik
- 5) Dapat menjelaskan tentang hal-hal yang dianggap tidak konkret, dan memberikan pemahaman yang nyata
- 6) Mampu mengembangkan pemikiran dan pendapat peserta didik
- 7) Mendeskripsikan kondisi yang nyata dalam waktu yang singkat.

Kelebihan lain dari video pembelajaran yaitu video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, imajinasi, berpikir

⁴⁴ Icha Biassari and Kharisma Eka Putri, "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar," *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 4 (December 1, 2021): 62–74.

kritis, dan memotivasi peserta didik untuk lebih antusias serta berpartisipasi agar peserta didik lebih giat dalam proses belajar mengajar.⁴⁵

Selain memiliki kelebihan, video pembelajaran juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari video pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Video yang tersedia belum sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, kecuali video tersebut memang didesain sesuai dengan kebutuhan sendiri.
- 2) Pembuatan video pembelajaran memerlukan biaya dan waktu yang banyak
- 3) Video sangat menekankan pentingnya materi dibandingkan proses pengembangan materi.⁴⁶

e. Manfaat Video Pembelajaran

Manfaat penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut⁴⁷:

- 1) Dapat membantu guru untuk menghemat waktu dan tenaga dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dalam waktu yang relatif singkat.

⁴⁵ Dwi Yunita and Astuti Wijayanti, "Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa," *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3, no. 2 (October 20, 2017), <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>.

⁴⁶ Busyaeri, Udin, and Zaenudin, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon."

⁴⁷ Yanti Karmila Nengsih M.Pd S. Pd et al., *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah* (Bening Media Publishing, 2022), h.141.

- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk belajar secara mandiri.
- 4) Dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam belajar.
- 5) Kemampuan penalaran peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- 6) Peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan latihan-latihan.
- 7) Video pembelajaran dapat ditonton dimana pun dan kapan pun.
- 8) Memenuhi kebutuhan akan kemajuan pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan bidang media teknologi.
- 9) Memberikan pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.

3. Animaker

a. Pengertian *Animaker*

Animaker merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran animasi yang di dalamnya mencakup suara dan gerakan, serta efek transisi yang dapat membuat materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.⁴⁸ *Animaker* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat video animasi secara online dan gratis. Perangkat lunak ini menyediakan berbagai macam fitur, seperti audio, karakter, latar belakang, teks, animasi tulis

⁴⁸ Nila Oktavia and Melva Zainil, "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Topik Pecahan Senilai Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 2 (December 31, 2022): 1714–21.

tangan, efek, dan transisi.⁴⁹ *Animaker* didirikan pada tahun 2014 oleh seorang CEO dan Founder R.S Raghavan.⁵⁰ *Animaker* mempunyai produk yang disebut dengan animaker *whiteboard*.⁵¹ *Animaker* merupakan sebuah *platform* pembuatan animasi secara online.

Aplikasi *animaker* menawarkan berbagai macam *background* dan karakter animasi, serta layanan secara gratis maupun prabayar.⁵² Aplikasi ini sangat bagus dikarenakan dapat membuat berbagai jenis materi pembelajaran di berbagai bidang studi (seperti matematika, biologi, bahasa, dan lain-lain) dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan perguruan tinggi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu.⁵³ *Animaker* juga dapat digunakan berulang kali dalam proses belajar mengajar karena video yang dibuat dapat disimpan dan dibagikan ke akun media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *channel YouTube*, *Telegram*, *WhatsApp*, dan lain-lain.

Peran penting penggunaan *animaker* sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam memvisualisasikan bahan ajar yang tidak

⁴⁹ Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): 893–903.

⁵⁰ Maharani Ika Fajarwati and Sony Irianto, "Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP," *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2021): 1–11.

⁵¹ Mashuri and Budiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V."

⁵² M. Taufik, "Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of 'Daerah Tempat Tinggalku' at Grade IV SDN Banjarsari 2 Serang," *PRIMARY; Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 739–48.

⁵³ Natalia Ayu Lestari Sidabutar and Reffina, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sma Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1374–86.

sanggup diamati atau dipahami oleh peserta didik. Media berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi animaker dapat membantu guru lebih mudah menyampaikan isi yang terkandung di dalam bahan ajar yang digunakan.⁵⁴ Berdasarkan pemaparan para ahli sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa animaker adalah sebuah aplikasi atau *software* yang diakses secara online digunakan untuk membuat media pembelajaran animasi, yang berisi berbagai animasi dan fitur-fitur menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Animaker*

Aplikasi *animaker* memiliki banyak kelebihan. Adapun kelebihan dari penggunaan aplikasi *animaker* antara lain sebagai berikut:

- 1) Video yang telah dibuat dapat diunduh secara gratis.
- 2) Terdapat komponen yang lengkap mulai dari infografik, 2D, dan 2,5D.
- 3) Video yang dihasilkan dapat diunduh dalam berbagai kualitas seperti Full HD, HD, dan SD ke dalam perangkat dengan batas waktu maksimal 30 menit.⁵⁵

Selain itu, *animaker* juga masih memiliki kelebihan lainnya. Adapun kelebihan lainnya dari aplikasi animaker adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik perhatian peserta didik,
- 2) Menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan

⁵⁴ Ibid.,

⁵⁵ Hendi Firdaus, Cucu Atikah, and Yayat Ruhiat, "Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 9, no. 2 (2021): 100–108.

- 3) Terdapat fitur, dan animasi bergerak yang mudah diakses pada aplikasi tersebut.⁵⁶

Selain memiliki kelebihan, namun aplikasi *animaker* juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari aplikasi *animaker* antara lain sebagai berikut:

- 1) Fitur-fitur yang dapat diakses secara gratis masih terbatas, sehingga jika peneliti ingin menambahkan gambar yang tidak tersedia pada aplikasi ini dapat mengambil dari sumber lain
- 2) Aplikasi ini masih berbasis web, sehingga dalam penggunaannya memerlukan biaya internet
- 3) Lebih banyak fitur yang berbayar dibandingkan fitur gratis
- 4) Memulai *template* melalui proses yang cukup panjang.⁵⁷

c. Fitur-Fitur *Animaker*

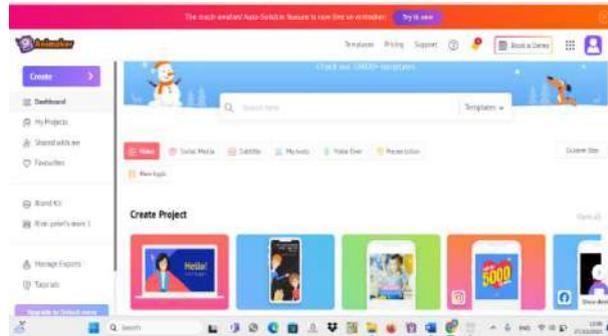
1) Tampilan *Dashboard Animaker*

Pada laman ini kita dapat memilih jenis *project video* apa yang akan kita buat. Terdapat beberapa pilihan yaitu *video*, *my tools*, *social media*, *voice over*, dan *presentation*. Selain itu, terdapat sub pilihan seperti vertikal video, *square video*, horizontal video, Instagram video,

⁵⁶ Nurhasanah E., et al., “Pelatihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi *Animaker* Bagi Guru MTS Nadhatul Ulama Garunggung Kabupaten Karawang”, *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 6, no.1 (2021): 6

⁵⁷ Herwina Pulungan and Hasanah Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan *Animaker* Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD,” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 6, no. 2 (February 15, 2022): 22–27, <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1130>.

dan lainnya. Berikut tampilan dashboard *animaker* dapat dilihat pada Gambar 2.1

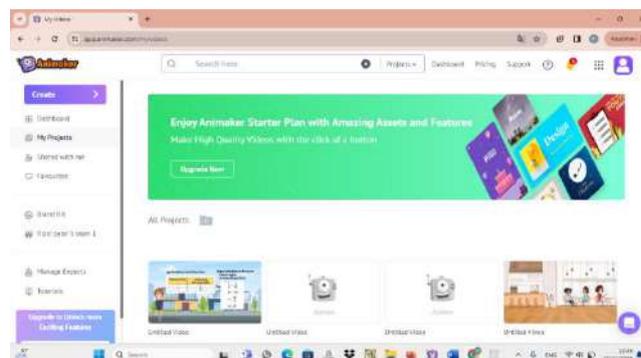


Gambar 2.1 Tampilan *Dashboard Animaker*

Gambar 2.1 menunjukkan tampilan *Dashboard* pada aplikasi *Animaker*. Pada laman ini, pengguna dapat memilih jenis *project* video yang akan dipilih dan jenis ukuran video yang akan digunakan.

2) Tampilan *My Project*

Pada laman ini berfungsi untuk melihat *project* apa saja yang telah dikerjakan. Berikut tampilan *my project* dapat dilihat pada Gambar 2.2.

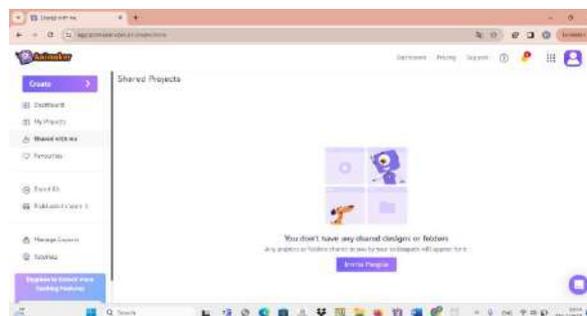


Gambar 2.2 Tampilan *My Project*

Gambar 2.2 menunjukkan tampilan *My Project* pada aplikasi *Animaker*. Pada laman ini, pengguna dapat melihat semua video yang telah dibuat.

3) Tampilan *Shared with Me*

Pada laman ini berfungsi untuk melihat video yang dibagikan kepada akun kita. Berikut tampilan *shared with me* dapat dilihat pada Gambar 2.3

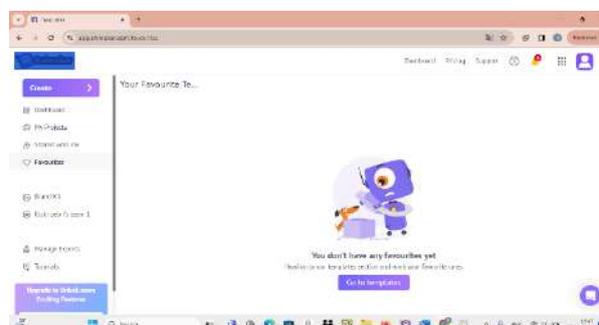


Gambar 2.3 Tampilan *Shared With Me*

Gambar 2.3 menunjukkan tampilan *Shared With Me* pada aplikasi *Animaker*. Pada laman ini, pengguna dapat melihat video yang dibagikan oleh pengguna lain.

4) Tampilan *Favourites*

Pada laman ini berfungsi untuk melihat video yang kita sukai. Dapat dilihat pada Gambar 2.4

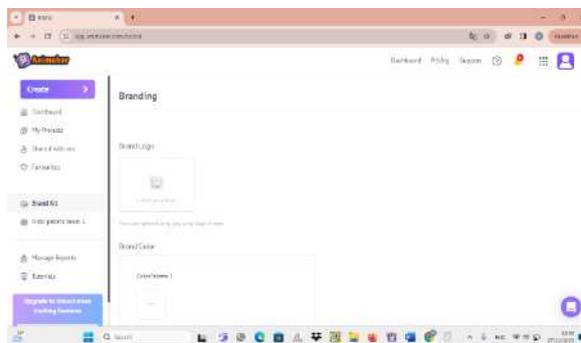


Gambar 2.4 Tampilan *Favourites*

Gambar 2.4 tampilan *Favourites* pada aplikasi *Animaker*. Pada laman ini, pengguna dapat melihat video yang telah disukai.

5) Tampilan *Brand Kit*

Pada laman ini berfungsi untuk membuat sebuah logo, tetapi hanya bisa digunakan untuk pengguna animaker premium. Berikut tampilan *Brand Kit* dapat dilihat pada Gambar

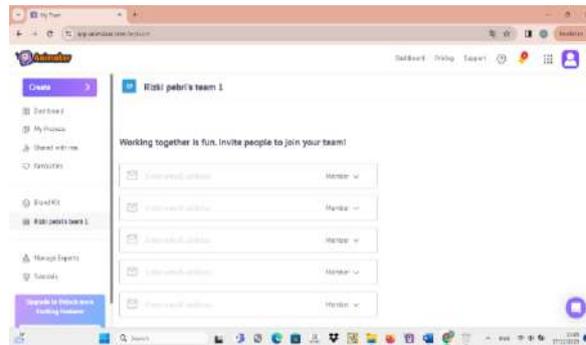


Gambar 2.5 Tampilan *Brand Kit*

Gambar 2.5 menunjukkan tampilan *Brand Kit* pada aplikasi *Animaker*. Pada laman ini, pengguna dapat membuat sebuah logo yang diinginkan, namun laman ini hanya dapat digunakan oleh pengguna premium atau berbayar.

6) Tampilan *Team*

Pada tampilan ini kita dapat membuat grup dengan teman dan juga dapat menentukan apakah orang tersebut menjadi member atau admin. Berikut tampilan *team* dapat dilihat pada Gambar 2.6.

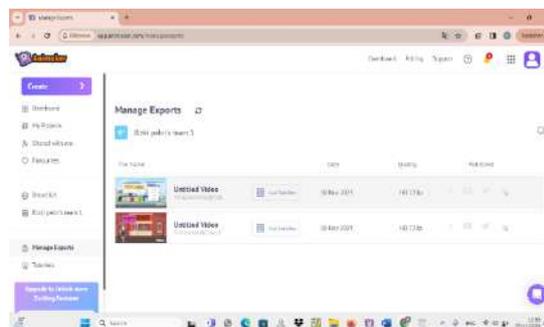


Gambar 2.6 Tampilan *Team*

Gambar 2.6 menunjukkan tampilan *Team* pada aplikasi *Animaker*. Pada laman ini, pengguna dapat membuat grup dengan pengguna lain.

7) Tampilan *Exports*

Pada tampilan ini berfungsi untuk mengunduh video, melihat status, dan membagikan ke sosial media. Berikut tampilan *export* dapat dilihat pada Gambar 2.7



Gambar 2.7 Tampilan *Export*

Gambar 2.7 menunjukkan tampilan *Export* pada aplikasi *Animaker*. Pada laman ini, pengguna dapat mengunduh video yang telah dibuat dan membagikan video tersebut ke sosial media seperti *Instagram*, *YouTube*, dan lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media berupa video pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *animaker*, disajikan semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami materi Pelajaran. Selanjutnya video pembelajaran tersebut dibagikan melalui grup *WhatsApp* atau dapat ditonton di kanal *YouTube* peneliti, sehingga video tersebut dapat ditonton berulang-ulang tergantung kebutuhan peserta didik.

4. Pendekatan Kontekstual

a. Pengertian Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta mendorong peserta didik menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di dalam kehidupan.⁵⁸ Pendekatan kontekstual yaitu sistem belajar berdasarkan pada filosofi bahwa peserta didik akan mampu memahami materi jika mereka dapat memahami makna dari pelajaran tersebut.⁵⁹ Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang mengaitkan kehidupan nyata dalam proses pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih hidup, melekat, dan bermakna karena peserta didik mengalaminya secara langsung, sehingga peserta didik tidak hanya

⁵⁸ Yuliani, *Pendidikan Progresif John Dewey: Tinjauan di MAN Insan Cendikia Serpong Tangerang Selatan* (Serang: Penerbit A-Empat, 2020), h.113.

⁵⁹ Abdul Karim, "Analisis Pendekatan Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Di SMPN 2 Teluk Jambe Timur, Karawang," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (September 25, 2017), <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1578>.

memperoleh pengetahuan dari guru, namun peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan pendidik berperan sebagai fasilitator.⁶⁰

Pendekatan kontekstual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain, memberikan kesempatan untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan hal-hal yang telah mereka pelajari sebelumnya atau dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini juga melibatkan kehidupan nyata peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami konsep abstrak dengan mudah.⁶¹ Pendekatan kontekstual yaitu pendekatan yang berusaha untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata.⁶² Berdasarkan pemaparan para ahli sebelumnya, maka dapat disimpulkan pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik mudah untuk memahami konsep dari materi yang dipelajari.

b. Karakteristik Pendekatan Kontekstual

Karakteristik pendekatan kontekstual di dalam proses belajar mengajar diantaranya sebagai berikut:⁶³

⁶⁰ Nazahah Ulin Nuha, "Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab," *Alif: Arabic Language in Focus* 1, no. 2 (2023): 82–91.

⁶¹ Marzuki Ahmad, "Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual," *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (2023): 431–37.

⁶² Anisa Tilome et al., "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga SMP," *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (June 9, 2023): 438–51, <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15551>.

⁶³ Apri Damai Sagita Krissandi M. Mat S. S., M. Pd, Dr Anang Sudigdo, S. Pd, M. Pd, Adhi Surya Nugraha, S. Pd, *Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA: Disertai Kompetensi Dasar dan Pembahasan Soal AKM Literasi-Numerasi SMA* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021), h.86.

- 1) Proses belajar mengajar dilaksanakan secara aktif, kreatif dan mengutamakan kerja sama
- 2) Proses belajar mengajar berlangsung dengan menyenangkan
- 3) Proses belajar mengajar dilakukan dengan cara berkerja dalam kelompok, berdiskusi, dan mengoreksi satu sama lain.
- 4) Agar terciptanya proses belajar mengajar yang menyenangkan diperlukan kebersamaan, kerja sama, dan saling memahami satu sama lain.
- 5) Proses belajar mengajar dilakukan dengan memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik melalui pengalaman yang pernah dialami
- 6) Proses belajar mengajar dilaksanakan agar peserta didik memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata.

c. Langkah-langkah Penerapan Pendekatan Kontekstual

Langkah-langkah penerapan pendekatan kontekstual di dalam kelas diantaranya sebagai berikut:⁶⁴

- 1) Menumbuhkan pemikiran peserta didik untuk pembelajaran lebih bermakna secara mandiri, menemukan sendiri, membangun keterampilan baru dan pengetahuan sendiri.
- 2) Melakukan kegiatan inkuiri pada semua topik jika memungkinkan

⁶⁴ Andi Sulistio, *Penerapan Contextual Teaching and Learning dalam Reading Comprehension* (Lombok: Penerbit P4I, 2022), h.16.

- 3) Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu
- 4) Membuat kelompok belajar untuk peserta didik
- 5) Menyajikan model sebagai contoh pembelajaran
- 6) Melakukan refleksi diakhir proses belajar mengajar
- 7) Melakukan penilaian yang aktual dengan berbagai cara yang berbeda-beda.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kontekstual

Kelebihan pendekatan kontekstual di dalam proses belajar mengajar diantaranya sebagai berikut:⁶⁵

- 1) Pendekatan kontekstual menekankan pada aktivitas peserta didik secara penuh baik dari segi fisik maupun mental
- 2) Materi yang akan dipelajari dapat ditemukan sendiri oleh peserta didik
- 3) Menerapkan pembelajaran kontekstual dapat menciptakan suasana belajar lebih bermakna
- 4) Dapat menciptakan proses belajar mengajar lebih bermakna dan nyata (riil). Dikarenakan Peserta didik diharuskan untuk dapat mengaitkan pengalaman belajar yang diperoleh di sekolah dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik akan mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

⁶⁵ Ferry Wibowo S.Pd, *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran* (Bogor: GUEPEDIA, 2022), h.105.

- 5) Dapat menciptakan proses belajar mengajar lebih produktif dan pendekatan kontekstual menganut aliran konstruktivisme sehingga dapat menumbuhkan pemahaman konsep peserta didik, karena peserta didik diharuskan untuk dapat menemukan pengetahuan yang diperoleh secara mandiri sehingga peserta didik belajar dengan cara “mengalami” bukan dengan cara “menghafal”
- 6) Kelas berfungsi sebagai tempat untuk melakukan uji data hasil kegiatan di lapangan.

Selain memiliki kelebihan, pendekatan kontekstual juga memiliki kekurangan di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:⁶⁶

- 1) Di saat proses belajar mengajar menggunakan pendekatan kontekstual berlangsung memerlukan waktu yang cukup lama
- 2) Guru harus mampu mengendalikan kelas, karena jika kelas tidak dapat dikendalikan maka situasi kelas akan menjadi tidak kondusif
- 3) Guru bukan berperan sebagai pemberi sumber informasi di dalam proses belajar mengajar menggunakan pendekatan kontekstual, melainkan guru berperan sebagai pengelola kelas agar setiap tim berkerja sama dengan baik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru sehingga guru harus lebih intensif dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik.

⁶⁶ Ibid.,106

- 4) Guru harus memberikan bimbingan yang ekstra dan perhatian kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai yang diharapkan.

5. Materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai

Materi perbandingan terdiri dari dua jenis di dalam matematika yaitu perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.⁶⁷

a. Perbandingan Senilai

Perbandingan senilai yaitu perbandingan dua besaran yang mempunyai nilai sama atau setara. Atau dapat diartikan jika besaran satu berubah naik, maka besaran yang lain juga naik, dan jika besaran satu turun maka besaran yang lain juga turun. Contohnya:

- 1) Jumlah barang yang dibeli dengan jumlah harga barang
 - Semakin banyak barang yang dibeli, maka harga yang dibayar semakin tinggi
 - Semakin sedikit barang yang dibeli, maka harga yang dibayar semakin rendah
- 2) Jumlah pekerja dengan gaji pekerja, dan lain sebagainya
 - Semakin banyak pekerja yang ada, maka semakin tinggi gaji yang harus dibayarkan
 - Semakin sedikit pekerja yang ada, maka semakin rendah gaji yang harus dibayarkan.

⁶⁷ Nur Faizah and Wisnu Siwi Satiti M.Sc S. Pd, *Konsep Perbandingan untuk Peserta Didik Kelas VII* (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021), h.9-11.

Atau secara sistematis dirumuskan sebagai berikut:

Dimisalkan,

a = besaran 1, p = nilai dari besaran ke 1

b = besaran ke 2, q = nilai dari besaran ke 2

$$\frac{a}{b} = \frac{p}{q} \text{ atau } a : b = p : q$$

b. Perbandingan Berbalik Nilai

Perbandingan berbalik nilai yaitu perbandingan dari dua besaran yang nilainya tidak sama atau berlawanan. Artinya: ketika besaran yang satu berubah naik, maka besaran yang lainnya akan berubah turun, dan jika besaran yang satu berubah turun maka besaran yang lainnya akan berubah naik. Contohnya:

1) Jumlah hewan dan waktu makanan habis

- Semakin banyak hewan yang ada, maka waktu makannya yang semakin cepat
- Semakin sedikit hewan yang ada, maka waktu makanya semakin lama

2) Jumlah pekerja dengan waktu menyelesaikan pekerjaan dan yang lainnya

- Semakin banyak jumlah pekerja yang ada, maka waktu menyelesaikannya semakin cepat
- Semakin sedikit jumlah pekerja yang ada, maka waktu menyelesaikan semakin lama
- Secara sistematis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Dimisalkan, a = besaran 1, p = nilai dari besaran ke 1

b = besaran ke 2, q = nilai dari besaran ke 2

$$\frac{a}{b} = \frac{q}{p} \text{ atau } a : b = q : p$$

B. Kajian Studi yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan yang dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Natalia Ayu Lestari Sidabatur dan Reflina. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan layak dan praktis untuk diterapkan di kelas. Hal ini terlihat dari uji kelayakan yang dilakukan oleh validator dengan presentase keseluruhan skor ahli media sebesar 90,9%, skor ahli materi sebesar 80,5%, dan skor guru mata pelajaran sebesar 77,68% dengan kriteria “sangat layak”, kemudian dilihat berdasarkan angket respons peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran tergolong dalam kriteria positif dengan skor dari guru sebesar 80% dan peserta didik sebesar 78%.⁶⁸ Terdapat kesamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Animaker. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah terdapat pada materi pelajaran yang digunakan, pendekatan matematika, model pengembangan, dan lokasi penelitiannya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Vera Dewi Susanti dan Alma Damayanti. Hasil dari Penelitian ini adalah media tersebut valid, praktis, dan efektif. Dengan hasil rata-rata kevalidan yang diperoleh sebesar 79,52%. Tingkat

⁶⁸ Natalia Ayu Lestari Sidabatur and Reflina, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sma Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1374–86.

kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa sebesar 89,26% dan tingkat keefektifan pengembangan media mendapatkan nilai sebesar 84,95%.⁶⁹ Terdapat kesamaan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran Animasi menggunakan animaker dan model pengembangan yang digunakan model 4D. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada materi, pendekatan matematika, dan lokasi penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nila Oktaviani dan Melva Zaini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa media video animasi menggunakan Animaker pada topik pecahan senilai di kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁷⁰ Terdapat kesamaan dengan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada materi yang digunakan, pendekatan matematika, model pengembangan, dan lokasi penelitiannya.

Penelitian ini menunjukkan inovasi dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, dengan perbedaan utama terletak pada penerapan model pengembangan 4D, pendekatan kontekstual yang digunakan oleh

⁶⁹ Vera Dewi Susanti and Alma Damayanti, "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 3 (2022): 331–41.

⁷⁰ Oktavia and Zainil, "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Topik Pecahan Senilai Di Kelas IV Sekolah Dasar."

peneliti, dan fokus materi pada perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.

C. Kerangka Berpikir

Berawal dari ditemukannya permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika di SMP N 1 Punggur khususnya kelas VII. Beberapa permasalahan yang dialami peserta didik yaitu peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran matematika, peserta didik masih kesulitan memahami materi dan menyelesaikan soal diberikan, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi masih berupa LKS dan belum menggunakan media berupa video pembelajaran animasi, serta guru masih jarang mengaitkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sebagai contoh dalam memecahkan masalah matematika.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Proses pembelajaran menggunakan media dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, selain itu penyusunan materi dalam proses belajar mengajar juga dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa dan disusun secara sistematis. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin maju ini media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual menjadi salah satu media yang cocok diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

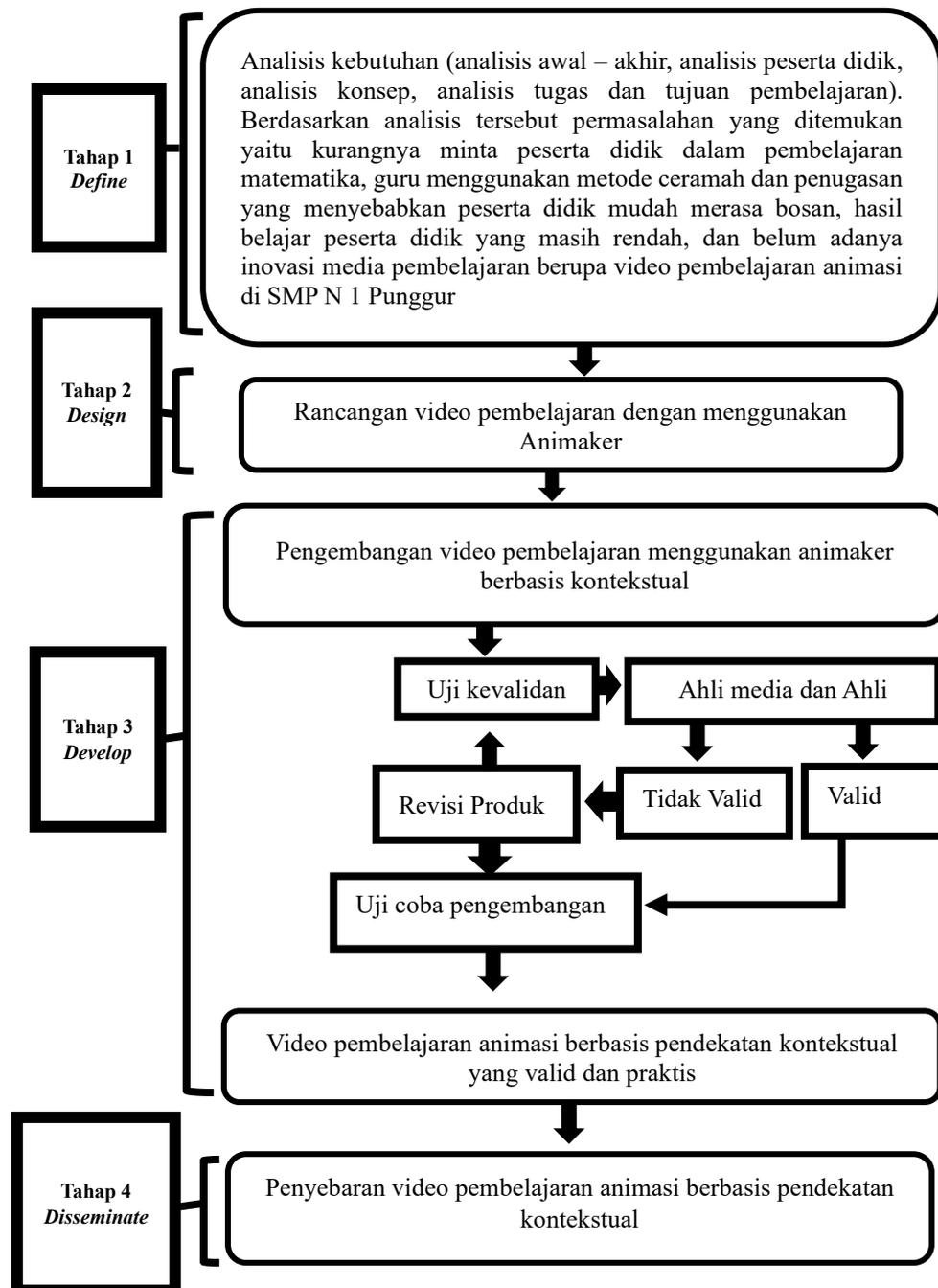
Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis kontekstual ini digunakan untuk proses belajar mengajar matematika kelas VII pada materi

perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai. Untuk membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi maka permasalahan atau soal yang dikembangkan dalam video pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Adanya media berupa video pembelajaran animasi ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Peneliti mengembangkan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan ini di SMP Negeri 1 Punggur. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah model 4D. Pengembangan media ini dimulai dari tahap *define*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui situasi di lokasi penelitian dan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan.

Langkah kedua dalam pengembangan media pembelajaran adalah tahap *design* (perancangan). Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan awal produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahap *develop* merupakan tahap yang penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk yang telah dirancang pada tahap *design*. Produk yang dikembangkan harus divalidasi oleh ahli dan direvisi berdasarkan tanggapan validator agar menjadi media pembelajaran yang valid. Kemudian, dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur untuk dihasilkan produk yang praktis.

Tahap pengembangan (*develop*) ini dapat menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana kevalidan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP dan bagaimana kepraktisan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP yang telah dikembangkan. Tahap akhir yaitu tahap penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini media yang masuk dalam kriteria valid dan praktis, selanjutnya akan disebarluaskan kepada sasaran yang sebenarnya dengan cara diunggah ke *channel YouTube* peneliti, grup *WhatsApp* peserta didik dan memberikan kepada guru matematika di sekolah selaku praktisi. Langkah-langkah model 4D secara lebih singkat dapat dilihat pada gambar 2.5 berikut ini:



Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Model Pengembangan 4D

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R & D). Penelitian ini merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta melakukan uji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut.⁷¹ Peneliti mengembangkan video pembelajaran menggunakan *software* animaker. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dapat diuji kelayakannya melalui uji validitas dan uji kepraktisan. Lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Punggur.

B. Prosedur Pengembangan

Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*)⁷². Langkah-langkah model pengembangan 4D adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama dalam model pengembangan 4D adalah pendefinisian atau secara singkatnya dapat disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Tahap ini berfungsi untuk menentukan dan mendefinisikan persyaratan yang dibutuhkan dalam pengembangan media berupa video pembelajaran

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*, (Alfabeta: Bandung, 2019), 752

⁷² Nurhidayah lestari, "Prosedural Mengadopsi Model 4D dari Thiagarajan suatu studi pengembangan LKM Bioteknologi Menggunakan Model PBL Bagi Mahapeserta didik", *Jurnal Teknologi 1*, no.1 (2018):56-65.

animasi berbasis pendekatan kontekstual dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan dalam proses pembelajaran matematika untuk peserta didik. Dalam tahap ini terdiri dari lima langkah yaitu diantaranya sebagai berikut:

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar yang dihadapi selama pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Punggur, sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara terhadap guru matematika terkait kesulitan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran yang digunakan, serta media pembelajaran yang dibutuhkan di SMP Negeri 1 Punggur.

b. Analisis Peserta didik (*Learner Analysis*)

Tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam analisis ini peneliti melaksanakan wawancara terhadap peserta didik terkait masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, dan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Tujuan analisis ini adalah untuk menyusun konsep pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai suatu capaian

pembelajaran (CP). Dalam analisis ini peneliti mencari informasi terkait bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur untuk menunjang pengembangan media berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Tujuan analisis ini adalah untuk menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan. Dalam analisis ini peneliti merinci tugas pokok pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai secara garis besar dari Capaian Pembelajaran (CP) yang diambil dari Modul Ajar yang digunakan di SMP Negeri 1 Punggur.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran adalah perubahan yang diharapkan setelah proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran animasi yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk merangkum hasil analisis konsep dan analisis tugas. Hasil analisis konsep dan analisis tugas tersebut berupa indikator pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Indikator pembelajaran tersebut kemudian dijadikan dasar untuk menyusun tes dan perancangan isi materi yang diintegrasikan ke dalam video pembelajaran yang dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan tahap ini adalah untuk membuat rancangan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang selanjutnya akan digunakan peserta didik dalam proses belajar mengajar matematika. pada tahap ini terdapat tiga tahapan yang harus dilaksanakan diantaranya sebagai berikut:

a) Pemilihan Media (*Media Selection*)

Tujuan pemilihan media adalah untuk menemukan media pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik materi yang digunakan. Media pembelajaran dipilih berdasarkan hasil analisis konsep, analisis tugas, dan karakteristik peserta didik. Hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Pada langkah ini, peneliti memilih media pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik yaitu media dengan perpaduan gambar, teks, animasi bergerak, berwarna, dan suara. Berdasarkan karakteristiknya media tersebut merupakan media berupa video pembelajaran animasi. Aplikasi atau *software* yang dipilih untuk mengembangkan media ini yaitu animaker.

b) Pemilihan Format (*Format Selection*)

Tujuan pemilihan format adalah untuk memastikan bahwa format yang dipilih sesuai dengan materi yang digunakan. Peneliti melakukan pemilihan format dengan cara merancang isi pembelajaran,

isi video pembelajaran yang mencakup bentuk teks, suara, animasi yang bergerak, intro video, dan *background* video, serta sumber belajar.

c) Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal merupakan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan sebelum dilaksanakan uji validasi dan uji kepraktisan. Perancangan awal dimaksudkan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran dalam bentuk *prototype* I berdasarkan hasil analisis kurikulum dan materi. Pada tahap rancangan awal media pembelajaran diawali dengan merancang tampilan video, pengumpulan komponen gambar, suara, animasi bergerak, dan materi pelajaran yang sesuai dengan desain video pembelajaran.

Kemudian, membuat rancangan pada pembukaan video, isi video yang di dalamnya berisi penjelasan materi perbandingan senilai dan berbalik nilai disertai contoh soal dan latihan, serta video penutup. Pada tahap ini dosen pembimbing atau dosen ahli memberikan saran atau kritik terkait rancangan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Saran atau kritik tersebut digunakan sebagai masukan untuk perbaikan video pembelajaran yang dikembangkan sebelum diproduksi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap ini adalah menghasilkan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang sudah direvisi berdasarkan saran atau kritik dari para ahli dan hasil uji coba media yang dikembangkan kepada

peserta didik. Adapun langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*)

Tujuan penilaian ahli adalah untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari video pembelajaran animasi yang dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi setelah video pembelajaran tersebut berhasil dikembangkan. Ahli materi melakukan uji validasi untuk mengetahui kesesuaian materi dengan kurikulum Merdeka. Ahli media melakukan uji validasi untuk menguji kelayakan media dari segi desain, grafis, dan penyajian video pembelajaran animasi. Hasil dari uji kevalidan tersebut digunakan untuk memperbaiki video pembelajaran animasi yang telah dikembangkan agar menjadi lebih baik. Kemudian media yang dikembangkan tersebut dilakukan uji coba kepada peserta didik setelah selesai melakukan revisi media.

b) Uji Coba Pengembangan (*Development Testing*)

Tujuan dari uji coba pengembangan ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dari video pembelajaran animasi yang dikembangkan berdasarkan respons, reaksi dan komentar peserta didik selaku pengguna video pembelajaran tersebut.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan video pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual agar dapat bermanfaat untuk orang lain. Pada tahap

ini, penyebaran dilaksanakan dengan cara mengunggah video pembelajaran pada kanal *YouTube* peneliti, kepada peserta didik dan guru matematika di sekolah selaku praktisi.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Tujuan desain uji coba produk adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Langkah pertama, media yang dikembangkan peneliti akan dilakukan uji validasi oleh para ahli (ahli media dan ahli materi). Kemudian setelah dilakukan validasi, peneliti mengumpulkan dan menganalisis hasil validasi tersebut sebagai kebutuhan perbaikan media. Tahap selanjutnya dilaksanakan uji coba produk secara terbatas. Dalam tahap ini, peneliti membagikan media berupa video pembelajaran animasi ke peserta didik melalui link *Google Drive* atau peserta didik dapat menonton di kanal *YouTube* peneliti, setelah itu peneliti memberikan arahan kepada peserta didik untuk memberikan respons terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba media yaitu peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur. Peserta didik yang dijadikan subjek uji coba berjumlah 28 orang.

D. Teknik dan Instrumen pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian.⁷³ Teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a) Wawancara

Peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur terhadap guru matematika dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran matematika di sekolah, serta informasi lainnya yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi di SMP Negeri 1 Punggur.

b) Angket

Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data berupa serangkaian pernyataan atau pertanyaan untuk memperoleh data atau informasi dari responden.⁷⁴ Tujuan dari angket penelitian ini adalah mendapatkan data untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual berdasarkan penilaian para ahli dan respons peserta didik. Dalam penelitian ini, angket berupa butir-butir pertanyaan yang diberikan kepada validasi ahli

⁷³ M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

⁷⁴ Al Fajri Bahri et al., *Evaluasi Program Pendidikan* (Medan: Umsu Press, 2022), h.86.

dan peserta didik. Kemudian, validasi ahli dan peserta didik menandai kolom jawaban tersebut dengan tanda *checklist* (√).

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data agar data yang diperoleh mudah diolah.⁷⁵ Berikut adalah beberapa instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti sebagai berikut:

a. Lembar Angket Validasi

Peneliti menggunakan angket validasi untuk memperoleh data kevalidan media berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dibuat sebelum dilakukan uji coba produk melalui penilaian para ahli (ahli media dan ahli materi). Untuk menilai angket ini, peneliti menggunakan skala *likert*. kata-kata seperti sangat baik, baik cukup baik, dan kurang baik adalah pilihan yang digunakan untuk menilai jawaban pada skala *likert*.⁷⁶ Adapun lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media dibuat dengan tujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan

⁷⁵ Imam Dwi Subhi and Puput Irfansyah, "Rancang Bangun Sistem Aplikasi Absensi Dan Penilaian Prestasi Kerja Pada Remaja Center," *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)* 1, no. 02 (2020): 207–14.

⁷⁶ Mohamad Irwan Ukkas, "Implementasi Skala Likert Pada Metode Perbandingan Eksponensial Untuk Menentukan Pilihan Asuransi," *SESINDO* 9, no.1 (2017), <http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1751/Implementasi-Skala-Likert-Pada-Metode-Perbandingan-Eksponensial-Untuk-Menentukan-Pilihan-Asuransi>.

aspek desain atau tampilan media. Sebelum media yang telah dikembangkan diuji coba kepada peserta didik. Hasil penilaian angket ahli media ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan media. Angket ini diisi oleh validator ahli media yang terdiri dari dua orang validator, yaitu dua orang dosen ahli. Kisi-kisi angket validasi ahli yang digunakan disajikan pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media Modifikasi⁷⁷

Aspek	Indikator
Media	Media dapat dikelola dengan mudah (<i>meintable</i>)
	Media mudah digunakan (<i>usebilitas</i>)
	Media dapat digunakan berulang kali (<i>reusable</i>)
	Kemenarikan gambar, animasi 2D, dan <i>background</i>
Visual media	Media dan alur cerita menarik
	Kejelasan gambar
	Kesesuaian gambar dengan karakter peserta didik kelas VII
Audio Media	Kejelasan Suara
	Kesesuaian pemilihan musik/ <i>backsound</i>
	Kesesuaian dialog
Bahasa	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)
Tulisan	Ketepatan dalam pemilihan font
	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran dan warna tulisan
	Kesesuaian tata letak tulisan
	Keterbacaan tulisan

Tabel 3.1 berisi kisi-kisi angket validasi ahli media yang dimodifikasi dan mengadaptasi dari Amelia & Muzakki. Lembar validasi ahli media ini diberikan kepada ahli media pada tahap

⁷⁷ Delora Jantung Amelia and Abdurrohman Muzakki, "Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD," *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 7, no. 1 (July 31, 2021): 216–32, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16168>.

pengembangan sebelum dilakukan uji coba pengembangan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi dibuat untuk menilai kelayakan isi media yang dikembangkan, serta menilai kesesuaian materi pelajaran yang digunakan dengan capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP) yang ingin dicapai. Angket validasi ini diisi oleh validator ahli materi yang terdiri dari dua orang validator yaitu dosen ahli dan guru matematika. Kisi-kisi lembar validasi ahli yang digunakan disajikan dalam Tabel 3.2:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi modifikasi⁷⁸

Aspek	Indikator
Aspek isi	Ketepatan media dengan materi
	Kesesuaian materi yang digunakan dengan CP dan TP yang ingin dicapai
	Kronologi dan sistematika materi jelas
	Kelengkapan materi yang disajikan
	Kemudahan materi untuk dipahami
	Materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik
	Ketepatan soal dengan materi
	Kesesuaian gambar dengan materi
	Kesesuaian gambar dan animasi 2D dengan karakter peserta didik kelas VII dalam video pembelajaran animasi
Aspek Bahasa	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa
Aspek pendekatan kontekstual	Kesesuaian materi dengan pendekatan kontekstual
	Kesesuaian contoh soal dengan pendekatan kontekstual
	Kesesuaian soal dengan pendekatan kontekstual
	Kesesuaian alur cerita dengan kehidupan sehari-hari peserta didik kelas VII
	Kesesuaian gambar dengan pendekatan kontekstual

⁷⁸ Putri Nandita Apsari and Swaditya Rizki, "Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linier," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (June 11, 2018): 161–70, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>.

Tabel 3.2 berisi kisi-kisi angket validasi ahli materi yang dimodifikasi dan mengadaptasi dari Apsari & Rizki. Lembar validasi ahli materi ini diberikan kepada ahli materi pada tahap pengembangan sebelum dilakukan uji coba pengembangan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual

b. Lembar Angket Peserta Didik

Lembar angket peserta didik bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan. Angket respons ini diberikan kepada peserta didik pada saat tahap pengembangan (*develop*) setelah dilaksanakan uji coba pengembangan. Kisi-kisi angket respons peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik modifikasi⁷⁹

Aspek	Indikator
Aspek hasil program	Kejelasan dan ketepatan materi
	Kejelasan tampilan video pembelajaran animasi
	Kesesuaian Bahasa
	Kemenarikan Program
	Keterbacaan tulisan
Aspek Kebermanfaatan Media	Kepraktisan dalam penggunaan
	Kemampuan media pembelajaran untuk menciptakan minat belajar pada peserta didik
	kemampuan media video pembelajaran animasi untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan dalam belajar

⁷⁹ Amelia and Muzakki, "Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD."

Tabel 3.3 berisi kisi-kisi angket respons peserta didik yang dimodifikasi dan mengadaptasi dari Amelia & Muzakki. Lembar angket respons ini akan diberikan kepada peserta didik pada tahap pengembangan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dari hasil angket validasi dan kepraktisan dari hasil angket respons peserta didik. Adapun analisis data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Analisis Angket Validasi Ahli

Angket pada penelitian ini berfungsi sebagai instrumen untuk melihat kevalidan media video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual berdasarkan validasi para ahli, yaitu ahli media maupun ahli materi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan setiap jawaban diberikan skor. Adapun skala yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4 Penskoran Analisis Data Kevalidan⁸⁰

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

⁸⁰ Rika Widya, *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), h.14.

Untuk menghitung analisis data hasil penilaian validator dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

p : Nilai Akhir

f : skor yang diperoleh

N : Skor tertinggi

Berikut ini adalah persentase dari analisis data kevalidan untuk video pembelajaran animasi berbasis pendekatan matematika realistik disajikan pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Interval Kriteria Kevalidan⁸¹

No	Nilai (%)	Kriteria
1	$80 \% < p \leq 100 \%$	Sangat valid
2	$60 \% < p \leq 80 \%$	Valid
3	$40 \% < p \leq 60 \%$	Cukup valid
4	$20 \% < p \leq 40 \%$	Kurang valid
5	$0 \% < p \leq 20 \%$	Tidak Valid

Tabel 3.5 menunjukkan interval kriteria kevalidan. Jika kevalidan produk yang dikembangkan berada pada tingkat pencapaian $> 60\%$, maka video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan dinyatakan valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

2. Analisis Angket Respons Peserta Didik (Kepraktisan)

Data kepraktisan dapat diperoleh berdasarkan hasil angket peserta didik. Angket ini berfungsi untuk mendapatkan gambaran mengenai

⁸¹ Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web* (YLGI, 2021), h.38.

kepraktisan dari video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan setiap jawaban diberikan skor. Adapun ketentuan penskoran analisis data kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.6 Penskoran analisis data kepraktisan⁸²

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Selanjutnya dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

p : Nilai Akhir

f : Skor yang diperoleh

N : Skor tertinggi

Setelah diperoleh hasil kepraktisan, Adapun persentase dari analisis data kepraktisan untuk video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut ini:

⁸² Rika Widya, *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), h.14.

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kepraktisan⁸³

No	Nilai (%)	Kriteria
1	$80 \% < p \leq 100 \%$	Sangat Praktis
2	$60 \% < p \leq 80 \%$	Praktis
3	$40 \% < p \leq 60 \%$	Cukup Praktis
4	$20 \% < p \leq 40 \%$	Kurang Praktis
5	$0 \% < p \leq 20 \%$	Tidak Praktis

Tabel 3.7 menunjukkan kriteria tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. jika tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan mencapai $> 60\%$ maka video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan dapat diterima oleh peserta didik dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

⁸³ Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web* (YLG, 2021), h.38.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Peneliti menghasilkan produk berupa video pembelajaran animasi berbasis kontekstual untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMP Negeri 1 Punggur untuk mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap video pembelajaran animasi. Peneliti menggunakan prosedur pengembangan berupa prosedur model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Adapun penjelasan dari hasil pengembangan produk pada setiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini berfungsi untuk menentukan dan mendefinisikan persyaratan yang dibutuhkan dalam pengembangan media berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan dalam proses pembelajaran matematika peserta didik. Pada tahap ini terdiri dari lima langkah yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Peneliti melakukan wawancara kepada guru matematika dan peserta didik untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang sedang dihadapi dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Punggur. Berdasarkan hasil

wawancara, peneliti memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas VII di SMP N 1 Punggur. Permasalahan pertama yaitu peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran matematika yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai, permasalahan kedua yaitu guru menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam pembelajaran matematika yang dianggap membosankan bagi peserta didik karena peserta didik berperan pasif atau hanya berperan sebagai audiens saja.

Permasalahan ketiga yaitu media yang digunakan berupa LKS yang dianggap kurang menarik bagi peserta didik media ini dianggap kurang menarik karena media tersebut tidak berwarna, tidak bergambar atau hanya terdapat sedikit gambar, dan komponen berupa materi pelajaran yang ada di dalamnya masih kurang dan permasalahan keempat yaitu belum adanya media berupa video pembelajaran animasi yang disebabkan oleh keterbatasan peralatan yang menunjang. Berdasarkan informasi tersebut, maka peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran animasi berbasis kontekstual untuk menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika dan membantu peserta didik dalam memahami materi.

b. Analisis Peserta didik (*Learner Analysis*)

Tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam analisis ini peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik terkait minat peserta didik dalam pembelajaran matematika, kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran matematika, pendapat peserta didik terkait media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran dan pendapat peserta didik terkait media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti memperoleh informasi berdasarkan hasil wawancara terhadap peserta didik yaitu minat peserta didik dalam pembelajaran matematika masih kurang yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kemudian kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran matematika yaitu dalam memahami materi dan menjawab soal yang diberikan guru. Selanjutnya peserta didik berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan guru membosankan karena media tersebut tidak berwarna, tidak bergambar atau hanya terdapat sedikit gambar, dan peserta didik juga berpendapat bahwa media pembelajaran video pembelajaran animasi lebih menyenangkan karena media tersebut akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan

tampilannya menarik terdapat banyak animasi bergerak, *background* menarik, dengan diiringi musik yang sesuai.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Peneliti melakukan analisis konsep untuk mencari informasi mengenai buku-buku matematika SMP yang dapat mendukung peneliti dalam pembuatan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual. Hal tersebut bertujuan untuk menyusun konsep pembelajaran yang selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pencapaian Capaian Pembelajaran (CP).

Peserta didik kelas VII dalam pembelajaran matematika menggunakan buku matematika SMP/MTS Kemendikbud kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur. Berdasarkan hal ini, peneliti memperoleh materi perbandingan (rasio) dengan pokok bahasannya yaitu perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.

d. Analisis Tugas

Tujuan analisis ini adalah untuk menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan. Dalam analisis ini, peneliti merinci tugas pokok pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai secara garis besar dari Capaian Pembelajaran (CP) yang diambil dari Modul Ajar yang digunakan di SMP Negeri 1

Punggur. Adapun Capaian Pembelajaran (CP) yang ada pada Modul Ajar adalah sebagai berikut:

pada akhir fase D, peserta didik dapat membaca, menulis, dan membandingkan bilangan bulat, bilangan rasional dan irasional, bilangan decimal, bilangan berpangkat bulat dan akar, bilangan dalam notasi ilmiah. Mereka dapat menerapkan operasi aritmetika pada bilangan real, dan memberikan estimasi/perkiraan dalam menyelesaikan masalah (termasuk berkaitan dengan literasi finansial).

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran adalah perubahan yang diharapkan setelah proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran animasi yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk merangkum hasil analisis konsep dan analisis tugas. Hasil analisis konsep dan analisis tugas tersebut berupa indikator pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Indikator pembelajaran tersebut kemudian dijadikan dasar untuk menyusun tes dan perancangan isi materi yang diintegrasikan ke dalam video pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis ini diperoleh Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai dalam video pembelajaran animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
- 2) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) dalam perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
- 3) Memahami perbedaan perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai

2. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang selanjutnya akan digunakan peserta didik dalam proses belajar mengajar matematika. Adapun langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Berdasarkan analisis tugas, analisis konsep, analisis karakteristik peserta didik dan analisis tujuan pembelajaran maka peneliti memutuskan untuk memilih media yang dikembangkan berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan video pembelajaran animasi ini yaitu mendesain atau merancang isi pembelajaran. Pada video pembelajaran ini, format yang dikembangkan peneliti adalah

berbasis kontekstual. Adapun rancangan desain isi video pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) *Opening* Video

Opening video pembelajaran ini adalah pengantar dalam video pembelajaran yang berisikan slogan, animasi, efek transisi, *background* dan musik yang menggambarkan ciri khas dari video yang dikembangkan, sehingga mampu memberikan kesan yang menarik bagi audiens. Selain itu, di dalam *opening* video pembelajaran ini juga berisikan tentang sapaan dan informasi tentang materi yang akan disampaikan disertai *background* sampai di *closing* video. Adapun tampilan *opening* video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:



4.1 Tampilan *Opening* Video ke 1-3

Gambar 4.1 menunjukkan tampilan *opening* video materi perbandingan senilai pada video ke 1-3. Pada tampilan ini diawali dengan video transisi yang berisikan tulisan, dan terdapat animasi seorang wanita dan pria yang sedang menyapa peserta didik sekaligus mengajak peserta didik untuk belajar bersama-sama. Setelah itu dilanjutkan dengan beberapa tokoh animasi yang sedang berjalan diringi dengan alunan musik, dan kedua tokoh animasi berhenti ditengah untuk memberikan sapaan, kemudian muncul tulisan “belajar with mat dan tika”. Selanjutnya tokoh animasi bernama tika memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas bersama-sama pada video tersebut.



4.2 Tampilan Opening Video ke 4-6

Gambar 4.2 menunjukkan tampilan opening video materi perbandingan berbalik nilai pada video ke 4-6. Pada tampilan ini diawali dengan video transisi yang berisikan tulisan, dan terdapat animasi dua orang pria yang sedang menyapa peserta didik sekaligus mengajak peserta didik untuk belajar bersama-sama. Setelah itu dilanjutkan dengan beberapa tokoh animasi yang sedang berjalan di depan sekolah diringi dengan alunan musik, dan kedua tokoh animasi pria tersebut berhenti ditengah untuk memberikan sapaan, kemudian muncul tulisan “belajar with tino dan tono”. Selanjutnya salah satu tokoh animasi bernama tono memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas pada video tersebut.

2) Tampilan Isi Video

Pada tampilan isi video pembelajaran ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu tampilan materi, tampilan contoh soal, dan tampilan Latihan soal. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a) Tampilan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Tampilan ini terletak pada setiap video pembelajaran animasi ini. Pada video kesatu sampai ketiga berisi tentang Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi perbandingan senilai, serta pada video keempat sampai keenam berisi tentang Capaian Pembelajaran (CP) dan

Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi perbandingan berbalik nilai. Adapun tampilan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran pada video ini adalah sebagai berikut:



4.3 Tampilan CP Video ke 1-3

Gambar 4.3 menunjukkan tampilan Capaian video Pembelajaran (CP) materi perbandingan senilai yang terdapat pada video ke 1-3.



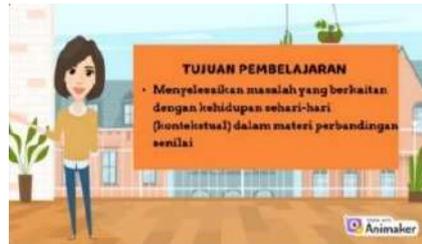
4.4 Tampilan CP Video ke 4-6

Gambar 4.4 menunjukkan tampilan Capaian Pembelajaran (CP) materi perbandingan berbalik nilai yang terdapat pada video ke 4-6.



4.5 Tampilan TP Video ke 1

Gambar 4.5 menunjukkan tampilan Tujuan Pembelajaran (TP) materi perbandingan senilai yang terdapat pada video ke 1.



4.6 Tampilan TP Video ke 2-3

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan Tujuan Pembelajaran (TP) materi perbandingan senilai yang terdapat pada video ke 2-3.



4.7 Tampilan TP Video ke 4

Gambar 4.7 menunjukkan tampilan Tujuan Pembelajaran (TP) materi perbandingan berbalik nilai yang terdapat pada video ke 4.



4.8 Tampilan TP Video ke 5-6

Gambar 4.8 menunjukkan tampilan Tampilan Pembelajaran (TP) materi perbandingan berbalik nilai yang terdapat pada video ke 5-6.

b) Tampilan Materi

Tampilan materi pada video pertama berisikan tentang peristiwa yang bisa ditemukan di dalam kehidupan sehari-hari yaitu berupa percakapan antara pekerja kafe dan pembeli, serta peristiwa tentang pengendara sepeda motor. Pada video keempat berisikan peristiwa tentang peternak anjing. Ketiga Peristiwa dalam video tersebut bertujuan agar setelah ditonton, audiens dapat memahami konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai disertai rumus untuk menyelesaikan soal pada materi tersebut. Adapun tampilan materi pada video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

The image consists of six panels arranged in a 3x2 grid, each illustrating a concept related to ratios and proportions.

- Top Left Panel:** Text: "pada hari minggu, kiki pergi ke rumah temannya. Sebelum sampai disana, ia mampir ke kafe untuk membeli kopi capuccino agar sewaktu sampai disana dapat dinikmati bersama teman-temannya." Illustration: A person on a motorcycle.
- Top Right Panel:** Text: "dikawat bilang kak, kiki mau pesan apa?" Illustration: A person at a cafe counter talking to a server.
- Middle Left Panel:** Text: "harga 1 Cup kopi Capuccino adalah Rp. 15.000, jika membeli 5 cup kopi capuccino dengan harga Rp. 45.000, jika kiki membeli lagi 5 cup kopi capuccino berapakah harganya?" Illustration: A person looking at coffee cups on a counter. Prices listed: Rp. 15.000 and Rp. 45.000. A question mark follows.
- Middle Right Panel:** Text: "semakin banyak barang yang kita beli, maka semakin banyak juga uang yang harus dibayarkan" Illustration: A person talking to an older man sitting at a table outdoors.
- Bottom Left Panel:** Text: "peristiwa ke 2 kak tika akan berkunjung ke rumah neneknya. jarak dari rumah kak tika ke rumah neneknya adalah 50 Km. jika 1 liter bensin hanya dapat menempuh jarak 2 Km. Berapa liter bensin yang harus dimiliki kak tika untuk sampai ke rumah neneknya...?" Illustration: A person on a scooter.
- Bottom Right Panel:** Text: "perhatikan tabel berikut" Illustration: A person pointing to a table. The table shows inverse proportion between fuel volume and distance. To the right, the formula $2 \times n_1 = 1 \times 50$ is used to solve for n_1 , resulting in $n_1 = 25$.

Bensin (Liter)	Jarak yg ditempuh (Km)
1	2
n_1	50

$$2 \times n_1 = 1 \times 50$$

$$2n_1 = 50$$

$$n_1 = \frac{50}{2}$$

$$n_1 = 25$$

keterangan
n^o bensin per liter



4.9 Tampilan Materi Perbandingan senilai

Gambar 4.9 menunjukkan tampilan materi perbandingan senilai yang berisikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian peserta didik menyelesaikan permasalahan tersebut menggunakan tahapan komponen pendekatan kontekstual dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami konsep perbandingan senilai dan dapat membedakan antara perbandingan senilai dan berbalik nilai.



4.10 Tampilan Materi Perbandingan Berbalik Nilai

Gambar 4.10 menunjukkan tampilan materi perbandingan berbalik nilai di dalamnya berisikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian peserta didik menyelesaikan permasalahan tersebut menggunakan tahapan komponen pendekatan kontekstual dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami konsep perbandingan berbalik nilai dan dapat membedakan antara perbandingan senilai dan berbalik nilai.

c) Tampilan Contoh Soal

Pada tampilan ini, berisi tentang peristiwa atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pada video kedua dan ketiga tentang contoh soal perbandingan senilai di dalamnya berisi tentang peristiwa pengendara mobil, peristiwa perbandingan umur bapak dan anak, peristiwa selisih uang dari dua remaja, serta cara penyelesaiannya. Pada video kelima dan keenam tentang contoh soal perbandingan berbalik nilai, di dalam video tersebut berisi tentang peristiwa seorang wanita yang sedang berpergian menggunakan sepeda motor, percakapan antara ibu dan anak yang sedang membuat burger, seorang laki-laki yang berencana untuk membuat rumah, serta cara penyelesaiannya. Adapun tampilan contoh soal pada video pembelajaran animasi ini adalah sebagai berikut:

Sebuah mobil memerlukan 5 liter bensin untuk menempuh jarak 30 km. Berapakah jarak yang dapat ditempuh mobil tersebut jika menghabiskan 60 liter bensin?

BENSIN	JARAK
5 Liter	30 Km
60 Liter	a

Cara Penyelesaian:

$$\frac{5}{60} = \frac{30}{a}$$

$$\frac{1}{12} = \frac{30}{a}$$

$$1 \times a = 12 \times 30$$

$$a = 360$$

Perbandingan umur pak samsul dan bowo adalah 4 : 1. Jumlah umur mereka 35 tahun. Berapakah umur pak samsul?

Cara penyelesaian :

$$\text{Umur Pak Samsul} = \frac{\text{Perbandingan umur pak samsul}}{\text{jumlah Perbandingan umur mereka}} \times \text{jumlah umur mereka}$$

$$\text{Umur pak samsul} = \frac{4}{5} \times 35$$

$$= \frac{4}{1} \times \frac{35}{5}$$

$$= \frac{4}{1} \times 7 = 4 \times 7 = 28$$

Jadi, umur pak samsul adalah 28 tahun

Perbandingan uang dika dan ibnu adalah 7 : 2. Jika selisih uang mereka Rp. 50.000. Berapa uang dika dan ibnu ?

Perbandingan Senilai (diketahui *Selisih*)
 objek yg ditanyakan = $\frac{\text{Perbandingan ditanya}}{\text{Selisih Perbandingan diketahui}} \times \text{Selisih objek diketahui}$

Uang Ibnu = $\frac{2}{7-2} \times 50.000$

Uang Ibnu = $\frac{2}{5} \times 50.000$

Uang Ibnu = $\frac{2}{1} \times \frac{50.000}{5} = 10.000$

Uang Ibnu = Rp. 20.000

Perbandingan Senilai (diketahui *Selisih*)
 objek yg ditanyakan = $\frac{\text{Perbandingan ditanya}}{\text{Selisih Perbandingan diketahui}} \times \text{Selisih objek diketahui}$

Uang dika = $\frac{7}{5} \times 50.000$

Uang dika = $\frac{7}{1} \times \frac{50.000}{5} = 10.000$

Uang dika = Rp. 70.000

4.11 Contoh Soal Perbandingan Senilai

Gambar 4.11 menunjukkan contoh soal pada materi perbandingan senilai yang terdapat pada video ke 2 dan 3.

Sebuah motor menempuh suatu jarak dengan kecepatan 40 km/jam selama 4 jam. jika ia hanya ingin menempuh jarak tersebut hanya dalam waktu 2 jam. berapakah kecepatan yang dibutuhkan?

Kecepatan	Waktu
40 Km/jam	4 jam
x	2 jam

$40 \times 4 = x \times 2$

$160 = 2x$

$\frac{160}{2} = \frac{2x}{2}$

$80 = x$

Siapa yang berjalan lebih cepat?

The image displays six educational slides arranged in a 3x2 grid, illustrating inverse comparison problems. Each slide features a cartoon character and a whiteboard with mathematical content.

Slide 1 (Top Left): Problem statement: "Ibu Nisa membeli 14 burger kepada 28 teman nisa. masing-masing teman nisa mendapat 2 burger. Jika burger itu hanya dibagikan kepada 14 teman nisa. Berapa banyak burger yang diterima masing-masing teman nisa?"

Slide 2 (Top Right): Comparison table:

Jumlah teman	Burger
28	1
14	x

Equation: $\frac{28}{14} = \frac{x}{3}$

Slide 3 (Middle Left): Algebraic steps:
$$\frac{28}{14} = \frac{x}{3}$$

$$28 \times 3 = 14 \times x$$

$$84 = 14x$$

$$\frac{84}{14} = x$$

$$6 = x$$

Slide 4 (Middle Right): Illustration of a house and 6 workers, labeled "6 Pekerja".

Slide 5 (Bottom Left): Problem statement: "pada suatu hari pak nanang ingin membangun sebuah rumah. Rumah tersebut dikerjakan oleh 6 pekerja dan direncanakan selesai selama 15 hari. Namun pada hari ke-9 sampai ke-13 Pekerja diliburkan. Agar pembangunan rumah selesai tepat pada waktunya, berapakah jumlah tambahan yang dibutuhkan?"

Slide 6 (Bottom Right): Comparison table:

6 Pekerja	→ 7 Hari	$\frac{6}{x} = \frac{2}{7}$
???	→ 2 Hari	

Equation: $\frac{6}{x} = \frac{2}{7}$ (misalkan x)

Slide 7 (Bottom Left): Algebraic steps:
$$\frac{6}{x} = \frac{2}{7}$$

$$6 \times 7 = x \times 2$$

$$42 = 2x$$

$$\frac{42}{2} = x$$

$$21 = x$$

Slide 8 (Bottom Right): Final calculation:

jumlah pekerja tambahan yang dibutuhkan
= jumlah pekerja yg dibutuhkan - jumlah pekerja sebelumnya
= 21 pekerja - 6 pekerja
= 15 Pekerja

4.12 Contoh Soal Perbandingan Berbalik Nilai

Gambar 4.12 menunjukkan contoh soal perbandingan berbalik nilai menunjukkan contoh soal pada materi perbandingan berbalik nilai yang terdapat pada video ke 5 dan 6.

d) Tampilan Latihan Soal

Tampilan latihan soal pada video pembelajaran ini terletak pada video ketiga dan video keenam. Pada video ketiga berisi tentang Latihan soal materi perbandingan senilai dan pada video keenam berisi tentang soal materi perbandingan berbalik nilai.



4.13 Tampilan Soal Perbandingan senilai

Gambar 4.13 menunjukkan tampilan soal latihan pada materi perbandingan senilai yang terdapat pada video ke 3.



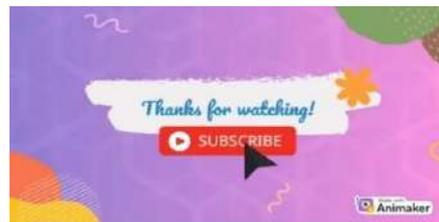
4.14 Tampilan Soal Perbandingan Berbalik Nilai

Gambar 4.14 menunjukkan tampilan soal latihan pada materi perbandingan berbalik nilai yang terdapat pada video ke 6.

3) *Closing* Video

Closing video dalam video pembelajaran berisikan salam penutup dan ajakan untuk para *viewers* agar *mensubscribe* chanel *YouTube* peneliti, sehingga mereka tidak hanya menonton video pembelajaran ini namun juga akan selalu ingat dengan *chanel YouTube* peneliti.





4.15 Tampilan *Closing Video*

Gambar 4.15 menunjukkan tampilan *closing* pada video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual.

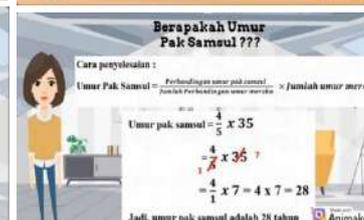
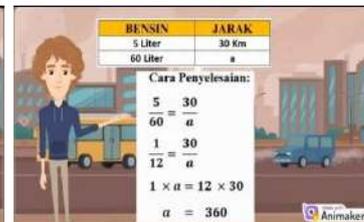
c. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti memperoleh rancangan awal berupa rancangan keseluruhan dari video pembelajaran animasi yang dikembangkan sebelum dilakukan uji validasi media. Adapun rancangan awal video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut:





4.15 Tampilan Closing Video





4.16 Perancangan Awal Isi Video ke 1-3

Gambar 4.16 menunjukkan tampilan dalam perancangan awal video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual materi perbandingan senilai yang terdapat pada video ke 1-3.





4.17 Perancangan Awal Isi Video ke 4-6

Gambar 4.17 menunjukkan tampilan dalam perancangan awal video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual materi perbandingan senilai yang terdapat pada video ke 1-3.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang dikembangkan yaitu berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual setelah dilakukan revisi produk berdasarkan komentar

dan saran dari para validator ahli dan hasil uji coba produk kepada peserta didik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Penilaian Ahli (*Expert Apparsial*)

Peneliti melakukan uji validasi produk yang dikembangkan sebelum dilaksanakan uji coba produk kepada peserta didik. Uji validasi pada penelitian ini dilakukan oleh empat orang ahli yaitu terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi dan produk yang telah dikembangkan kepada validator, kemudian validator memberikan penilaian dan komentar beserta saran pada lembar validasi tersebut yang nantinya dijadikan sebagai bahan perbaikan produk. Adapun daftar nama validator ahli dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Keterangan	Validator
1.	Sri Wahyuni, M.Pd.	Dosen Program Studi Tadris Matematika di IAIN Metro	Validator Media (Validator 1)
2.	Nur Wahid Amrullah, S.Pd., C.NGT.,	Guru Matematika di SMP Ma'arif 10 Bangun Rejo dan Owner Daksa Media	Validator Media (Validator 2)
3.	Juitaning Mustika, M.Pd.	Dosen Program Studi Tadris Matematika di IAIN Metro	Validator Materi (Validator 1)
4.	Ketut Sri Sukowati, S.Pd.	Guru Matematika di SMP N 1 Punggur	Validator Materi (Validator 2)

b. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik setelah dilakukan uji validasi dan perbaikan produk sesuai saran dan komentar

para ahli. Uji coba produk ini dilakukan kepada 28 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual. Uji coba produk ini dilakukan dengan cara peneliti membagikan lembar angket respons kepada peserta didik, kemudian peserta didik menonton video pembelajaran animasi tersebut melalui kanal *YouTube* peneliti atau melalui link *Gogle Drive* yang sudah dibagikan. Setelah peserta didik selesai menonton, langkah selanjutnya peserta didik mengisi lembar angket respons tersebut.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses pengembangan video pembelajaran animasi setelah produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Pada tahap ini, peneliti menyebarkan video pembelajaran animasi yang telah dikembangkan dengan cara mengupload video tersebut ke *Chanel YouTube* peneliti dan menyebarkan kepada peserta didik kelas VII dan guru di SMP Negeri 1 Punggur.

B. Hasil Validasi

1. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan video pembelajaran animasi yang dikembangkan berdasarkan aspek media, visual media, audio media, bahasa, dan tulisan. Di dalam angket validasi ahli media ini berisikan 18 butir penilaian dengan 4 pilihan jawaban. Validator ahli media ini yaitu Sri Wahyuni, M.Pd., selaku dosen tadrir matematika di IAIN Metro

dan Nur Wahid Amrullah,S.Pd.,C.NGT., selaku guru matematika di SMP Ma'arif 10 Bangun Rejo dan *Owner* Daksa Media . Hasil dari validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	No Item	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1	Media	1	4	3
		2	4	4
		3	4	4
		4	3	4
2	Visual Media	5	3	4
		6	4	3
		7	4	4
		8	3	4
		9	3	3
3	Audio Media	10	3	4
		11	4	4
		12	4	3
4	Bahasa	13	4	4
		14	4	4
5	Tulisan	15	4	4
		16	4	4
		17	4	3
		18	4	4
f (skor yang diperoleh)			67	67
N (Skor tertinggi)			72	72
P (Nilai akhir)			93%	93%
Kriteria Kevalidan			Sangat valid	Sangat Valid
Rata-rata Kevalidan			93%	

Tabel 4.2 menunjukkan hasil validator ahli media yang dilakukan oleh Sri Wahyuni,M.Pd., memperoleh hasil akhir kevalidan sebesar 93% dengan kriteria sangat valid dan yang dilakukan oleh Nur Wahid Amrulloh,S.Pd.,C.NGT., memperoleh hasil akhir kevalidan sebesar 93% dengan kriteria sangat valid. Kemudian untuk rata-rata kevalidan dari kedua validator ahli media sebesar 93% dengan kriteria sangat valid.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi ini bertujuan untuk menguji kelayakan isi video pembelajaran animasi pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai yang sesuai dengan kurikulum Merdeka, kesesuaian video pembelajaran animasi dengan aspek bahasa, dan kesesuaian video pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Di dalam angket validasi ini berisikan 3 aspek penilaian yang terdiri dari 22 butir penilaian dengan 4 pilihan jawaban. Validator ahli materi ini yaitu ibu Juitaning Mustika, M.Pd., selaku dosen tadrir matematika di IAIN Metro dan Ibu Ketut Sri Sukowati, S.Pd., selaku guru matematika di SMP Negeri 1 Punggur. Adapun hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	No item	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1	Isi	1	4	4
		2	4	4
		3	3	4
		4	4	4
		5	4	4
		6	3	4
		7	4	4
		8	3	4
		9	3	4
		10	4	4
		11	4	4
		12	4	4
		13	3	4
		14	3	4
2	Bahasa	15	3	4
		16	3	4
		17	4	4
3	Pendekatan Kontekstual	18	3	4
		19	3	4
		20	3	4
		21	4	4
		22	3	4

	Skor	
	Validator 1	Validator 2
f (Skor yang diperoleh)	76	88
N (Skor Tertinggi)	88	88
P (Nilai Akhir)	86,4 %	100 %
Kriteria Kevalidan	Sangat Valid	Sangat Valid
Rata-rata kevalidan	93,2 %	

Tabel 4.3 menunjukkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ibu Juitaning Mustika, M.Pd., memperoleh nilai akhir sebesar 86% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ibu Ketut Sri Sukowati, S.Pd., memperoleh nilai akhir sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Kemudian untuk rata-rata kevalidan dari kedua validator yaitu 93,2% dengan kriteria sangat valid.

3. Revisi Produk

Setelah video pembelajaran animasi yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian para ahli tersebut memberikan saran dan masukan terhadap video pembelajaran animasi yang dikembangkan. Sehingga saran dan masukan tersebut, dijadikan sebagai dasar perbaikan oleh peneliti untuk menciptakan video pembelajaran animasi yang lebih baik lagi. Adapun perbaikan pada video pembelajaran animasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Revisi ahli media

Berdasarkan penilaian ahli media produk yang telah dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik dengan revisi sesuai saran dari ahli media.

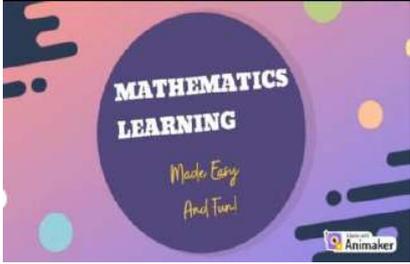
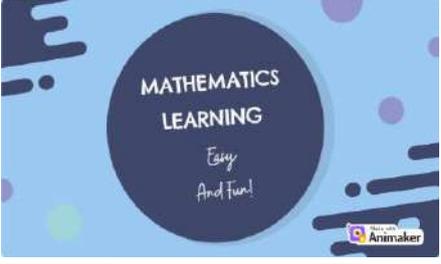
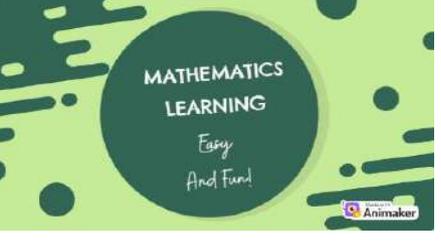
Adapun saran perbaikan produk yang dikembangkan dari validator ahli media disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validator Ahli Media

Validator	Komentar dan Saran
Sri Wahyuni,M.Pd.	Komentar: 1. <i>Easy and Fun</i> 2. Warna terlalu soft 3. Peternak anjing kurang baik 4. Animasi joget ganti 5. Intonasi percakapan diperhalus Saran: Perbaiki sesuai catatan yang ada dikomentar
Nur Wahid Amrulloh,S.Pd.,C.NGT.,	Komentar: 1. Tokoh animasi pada bagian pendahuluan berbeda tetapi dengan suara dan komunikasi yang sama 2. Terdapat ukuran teks pada gelembung percakapan dan warna yang menyatu dengan background kurang jelas untuk menjadi titik fokus informasi Saran: 1. Silakan diperhatikan dalam konsistensi terhadap tokoh animasi 2. Pada gelembung teks percakapan disesuaikan untuk ukuran dan warna teksnya, hindari perpaduan warna gelap dengan warna gelap juga. 3. Untuk penyajian materi pembahasan disesuaikan dengan tempatnya (papan tulis) jangan banyak teks yang keluar dari papan tulis. Coba kecilkan ukuran teks atau besarkan ukuran background (papan tulis) agar lebih lebar untuk penyajian.

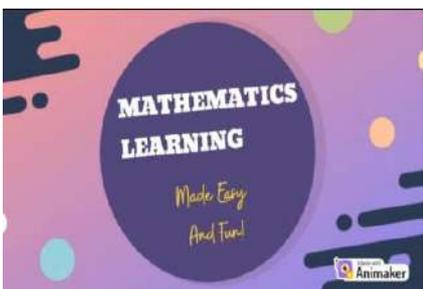
Tabel 4.4 terdapat komentar dan saran dari validator ahli media yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan perbaikan. Hasil perbaikan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual. Adapun hasil perbaikan yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Kalimat Pada Opening Video

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	 

Tabel 4.5 peneliti melakukan kesalahan penulisan kalimat pada bagian *opening video*. Sebelum direvisi peneliti menulis kalimat “*mathematics learning, made easy and fun*” yang artinya pembelajaran matematika menjadi mudah dan menyenangkan, setelah perbaikan peneliti memperbaiki kalimat tersebut menjadi “*mathematics learning, easy and fun*” yang artinya pembelajaran matematika mudah dan menyenangkan. Perubahan kalimat tersebut disebabkan karena kalimat yang ditulis peneliti kurang sesuai, sehingga agar kalimatnya sesuai maka kalimat “*made*” pada bagian *opening video* hilangkan.

Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Warna Background Pada Video

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

BELAJAR
With
KAK MAT DAN TIKA

BELAJAR
With
KAK MAT DAN TIKA

VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL
DIBUAT OLEH : RIZKITA FEBRIANA

MATERI PERBANDINGAN SENILAI

VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL
DIBUAT OLEH : RIZKITA FEBRIANA

MATERI PERBANDINGAN SENILAI

pada hari minggu, kiki pergi ke rumah temannya. Sebelum sampai disana, ia mampir ke kafe untuk membeli kopi capuccino agar sewaktu sampai disana dapat dinikmati bersama teman-temannya.

pada hari minggu, kiki pergi ke rumah temannya. Sebelum sampai disana, ia mampir ke kafe untuk membeli kopi capuccino agar sewaktu sampai disana dapat dinikmati bersama teman-temannya.

Contoh Soal perbandingan senilai

Contoh Soal perbandingan senilai

Perbandingan uang dika dan ibnu adalah 7 : 2. Jika selisih uang mereka Rp. 50.000. Berapa uang dika dan ibnu ?

Dika Ibnu

Perbandingan uang dika dan ibnu adalah 7 : 2. Jika selisih uang mereka Rp. 50.000. Berapakah uang dika dan ibnu ?

Dika Ibnu

Perbandingan umur pak samsul dan bowo adalah 4 : 1. Jumlah umur mereka 35 tahun. Berapakah umur pak samsul?

Perbandingan umur pak samsul dan bowo adalah 4 : 1. Jumlah umur mereka 35 tahun. Berapakah umur pak samsul?

perbandingan senilai adalah perbandingan dua variabel atau lebih, jika suatu variabel bertambah maka variabel yang lain juga bertambah atau Sebaliknya

Berati senilai, jadi perbandingan senilai adalah perbandingan antara dua variabel atau lebih. Jika satu variabel bertambah, maka variabel yang lain juga ikut bertambah atau sebaliknya

<p>1. Setiap minggu 4 ekor kambing dapat menghabiskan 8 karung rumput teki, jika ayah mempunyai 10 ekor sapi. Maka berapa banyak rumput teki yang didapatkan ayah?</p> <p>2. Selisih umur ayah dan adik 25 tahun, jika perbandingan umur ayah dan adik 8:3, maka umur ayah adalah tahun</p>	<p>1. Setiap minggu 4 ekor kambing dapat menghabiskan 8 karung rumput teki, jika ayah mempunyai 10 ekor sapi. Maka berapa banyak rumput teki yang didapatkan ayah?</p> <p>2. Selisih umur ayah dan adik 25 tahun, jika perbandingan umur ayah dan adik 8:3, maka umur ayah adalah tahun</p>
<p>Thanks for watching!</p> <p>SUBSCRIBE</p>	<p>Thanks for watching!</p> <p>SUBSCRIBE</p>
<p>MATHEMATICS LEARNING</p> <p>Made Easy And Fun!</p>	<p>MATHEMATICS LEARNING</p> <p>Made Easy And Fun!</p>
<p>BELAJAR WITH TINO DAN TONO</p>	<p>BELAJAR WITH TINO DAN TONO</p>
<p>CAPAIAN PEMBELAJARAN</p> <p>Di akhir fase D, peserta didik dapat membaca, menulis, dan membandingkan bilangan bulat, bilangan rasional dan irasional, bilangan desimal, bilangan berpangkat bulat dan akar, bilangan dalam notasi ilmiah. Mereka dapat menerapkan operasi aritmetika pada bilangan real, dan memberikan estimasi/perkiraan dalam masalah (termasuk berkaitan dengan literasi finansial).</p>	<p>CAPAIAN PEMBELAJARAN</p> <p>Di akhir fase D, peserta didik dapat membaca, menulis, dan membandingkan bilangan bulat, bilangan rasional dan irasional, bilangan desimal, bilangan berpangkat bulat dan akar, bilangan dalam notasi ilmiah. Peserta didik dapat menerapkan operasi aritmetika pada bilangan real, dan memberikan estimasi/perkiraan dalam masalah (termasuk berkaitan dengan literasi finansial).</p>
<p>LATIHAN SOAL</p> <p>1. Pak wawan berencana memperbaiki rumahnya yang dikerjakan oleh 28 orang pekerja dan selesai dalam 24 hari. jika pak wawan menginginkan selesai dalam waktu 16 hari. Berapakah jumlah pekerja yang dibutuhkan?</p> <p>2. sebuah proyek bangunan selesai dikerjakan oleh 5 orang pekerja selama 15 hari. namun setelah 4 hari proyek terhenti selama 3 hari. Supaya proyek selesai tepat waktu, maka pekerja tambahan yang dibutuhkan adalah...</p>	<p>LATIHAN SOAL</p> <p>1. Pak wawan berencana memperbaiki rumahnya yang dikerjakan oleh 28 orang pekerja dan selesai dalam 24 hari. jika pak wawan menginginkan selesai dalam waktu 16 hari. Berapakah jumlah pekerja yang dibutuhkan?</p> <p>2. sebuah proyek bangunan selesai dikerjakan oleh 5 orang pekerja selama 15 hari. namun setelah 4 hari proyek terhenti selama 3 hari. Supaya proyek selesai tepat waktu, maka pekerja tambahan yang dibutuhkan adalah...</p>
<p>Thanks for watching!</p> <p>SUBSCRIBE</p>	<p>Thanks for watching!</p> <p>SUBSCRIBE</p>

Tabel 4.6 menunjukkan hasil sebelum perbaikan dan sesudah perbaikan warna *background* dalam video pembelajaran animasi. Berdasarkan saran dari ibu Sri Wahyuni, M.Pd., selaku ahli media warna background pada video pembelajaran animasi ini terlalu *soft* dan warna tersebut lebih indentik dengan warna yang disukai perempuan saja, sedangkan peserta didik tidak hanya terdiri dari peserta didik perempuan namun juga ada peserta didik laki-laki. Sehingga peneliti mengganti dengan warna yang lebih cerah agar tampilan video pembelajaran animasi menjadi lebih menarik bagi semua peserta didik.

**Tabel 4.7 Hasil Perbaikan
Peristiwa pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

Tabel 4.7 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perbaikan pada peristiwa yang terdapat pada video perbandingan berbalik nilai. Sebelum dilakukan perbaikan terdapat suatu peristiwa berupa peternakan anjing yang ada di dalam video perbandingan berbalik nilai. Peternakan anjing ini dianggap kurang baik, karena peternakan anjing bukan hal yang wajar di kalangan

masyarakat khususnya umat muslim, sehingga peneliti mengganti peristiwa tersebut dengan peternakan ayam.

Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Gerakan Animasi pada Video Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

Tabel 4.8 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan gerakan animasi yang terdapat dalam video pembelajaran animasi. Sebelum dilakukan perbaikan ada dua adegan animasi joget di dalam video pembelajaran. Adegan joget pertama ada pada contoh soal materi perbandingan senilai. Pada contoh soal tersebut dipaparkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk mencari umur pak samsul dari perbandingan umur pak samsul dan bowo. Saat tokoh animasi tika sedang memaparkan permasalahan atau soal pada video tersebut, tokoh animasi pak samsul dan bowo sedang berjoget bersama-sama. Gerakan animasi ini mengganggu titik fokus peserta didik ketika melihat video tersebut, karena peserta didik akan terfokus pada gerakan animasinya sehingga

fokus peserta didik akan teralihkan. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti memperbaiki gerakan tokoh animasi yang berjoget menjadi tokoh animasi pak samsul menonton tv dan tokoh animasi bowo sedang bermain boneka. Sehingga nantinya peserta didik akan tetap fokus pada topik permasalahan yang ada pada video pembelajaran tanpa mengurangi kemenarikan video pembelajaran tersebut.

Adegan joget kedua yaitu terdapat pada *opening* video pembelajaran animasi pada materi perbandingan berbalik nilai. pada adegan tersebut tokoh animasi tino sedang menyapa peserta didik dan memberikan informasi terkait materi yang akan dibahas, sedangkan tokoh animasi tono menemani tokoh animasi toni sambil berjoget. Gerakan animasi joget ini juga mengalihkan fokus peserta didik pada topik yang seharusnya dilihat, karena peserta didik tidak melihat tulisan yang ada pada video tersebut namun akan terfokus pada gerakan tokoh animasi ini. Jadi, peneliti memperbaiki gerakan animasi joget ini menjadi tokoh animasi tono yang berdiri sambil tersenyum saja. Sehingga nantinya peserta akan tetap fokus untuk melihat informasi apa yang disampaikan, namun video pembelajaran animasi ini juga tetap terlihat menarik.

Tabel 4.9 Intonasi Percakapan pada Video Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Intonasi percakapan diperhalus	Intonasi percakapan sudah diperbaiki menjadi lebih halus

Tabel 4.9 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perbaikan intonasi percakapan pada video pembelajaran animasi. Sebelum dilakukan perbaikan intonasi percakapan tokoh animasi terdengar kurang halus sehingga kurang nyaman jika didengarkan. Maka peneliti memperbaiki intonasi percakapan tokoh

animasi pada video pembelajaran animasi ini menjadi lebih halus agar nyaman ketika didengarkan oleh peserta didik.

Tabel 4.10 Hasil Perbaikan Tokoh Animasi pada Bagian Pendahuluan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tokoh animasi pada bagian pendahuluan berbeda tetapi dengan suara dan komunikasi yang sama	Suara setiap tokoh animasi sudah dibedakan agar setiap tokoh memiliki ciri khas suara masing-masing

Tabel 4.10 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan tokoh animasi pada bagian pendahuluan dalam video pembelajaran animasi. Sebelum dilakukan perbaikan suara dan komunikasi tokoh animasi tino dan tono sama dalam video pembelajaran animasi materi perbandingan berbalik nilai. Sehingga kedua tokoh animasi tersebut tidak memiliki ciri khas suara sendiri. Maka peneliti memperbaiki dengan cara mengganti suara kedua tokoh tersebut menjadi suara yang berbeda agar kedua tokoh animasi tersebut memiliki ciri khas suara sendiri.

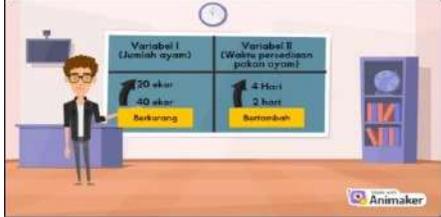
Tabel 4.11 Hasil Perbaikan Gelembung Teks Percakapan pada Video Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Tabel 4.11 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perbaikan gelembung teks percakapan dalam video pembelajaran animasi. Sebelum dilakukan perbaikan warna gelembung teks tokoh animasi berwarna gelap sama seperti warna *background* video pembelajaran animasi sehingga tulisan pada

gelembung tidak terlalu jelas. Maka peneliti melakukan perbaikan dengan cara mengganti warna gelembung teks dengan warna cerah agar tulisan pada gelembung teks dapat terbaca dengan jelas.

Tabel 4.12 Perbaikan Penyajian Pembahasan di dalam Papan Tulis pada Video Pembelajaran

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	

Tabel 4.12 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perbaikan penyajian pembahasan di dalam papan tulis yang terdapat pada pembahasan materi perbandingan berbalik nilai. Sebelum dilakukan perbaikan terdapat tulisan yang keluar dari papan tulis sehingga terlihat kurang rapih susunannya. Maka dari itu peneliti memperbaiki dengan cara mengecilkan ukurannya dan memasukan tulisan ke dalam papan tulis, sehingga hasilnya menjadi lebih tertata rapih.

2) Revisi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi produk yang telah dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik dengan revisi sesuai saran dari ahli materi. Adapun saran perbaikan

produk yang dikembangkan dari validator ahli materi disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran
Ibu Juitaning Mustika,M.Pd.	Komentar: Belum terlihat jelas komponen pendekatan kontekstual Saran: Cantumkan bagian komponen-komponen pendekatan kontekstual
Ibu Ketut Sri Sukowati,S.Pd	Komentar: Video pembelajaran menggunakan animaker berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan sudah sangat menarik sehingga akan membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik Saran: Sebaiknya diberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih interaktif dan bervariasi untuk penguatan pemahaman siswa.

Tabel 4.13 terdapat komentar dan saran dari validator ahli materi yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan perbaikan. Hasil perbaikan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual. Adapun hasil perbaikan yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.14 Hasil Perbaikan Komponen Pendekatan Kontekstual

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Cantumkan bagian-bagian komponen pendekatan kontekstual	Bagian komponen-komponen pendekatan kontekstual sudah dicantumkan

Tabel 4.14 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perbaikan dalam bagian-bagian komponen pendekatan kontekstual yang terdapat pada video

pembelajaran animasi. Sebelum dilakukan perbaikan di dalam video pembelajaran animasi tersebut sudah dicantumkan bagian-bagian komponen pendekatan kontekstual namun belum terlihat dengan jelas. Sehingga berdasarkan saran dari validator ahli materi perlu dicantumkan bagian-bagian komponen pendekatan kontekstual di dalam video pembelajaran animasi tersebut karena video pembelajaran yang dikembangkan berbasis pendekatan kontekstual.

Tabel 4.15 Perbaikan pertanyaan Interaktif pada Video Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebaiknya diberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih interaktif dan bervariasi untuk penguatan pemahaman siswa	Pertanyaan-pertanyaan pada video pembelajaran animasi sudah diperbaiki menjadi lebih interaktif dan bervariasi

Tabel 4.15 menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perbaikan pertanyaan interaktif pada video pembelajaran. Sebelum dilakukan perbaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada video kurang interaktif sehingga kurang memancing keaktifan peserta didik untuk berfikir dalam memahami materi, maka dari itu peneliti memperbaiki pertanyaan-pertanyaan pada video pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik serta memperkuat pemahaman peserta didik.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk terhadap 28 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan. Adapun hasil uji coba produk yang telah dilakukan dapat dilihat tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Produk

Peserta didik (x)	Aspek		Skor
	Hasil Program	Kebermanfaatan Program	
x1	21	28	53
x2	26	26	52
x3	25	23	48
x4	25	25	50
x5	25	23	48
x6	24	25	49
x7	24	25	49
x8	23	25	48
x9	25	22	47
x10	24	24	48
x11	23	24	47
x12	22	27	49
x13	22	18	40
x14	24	24	48
x15	26	28	54
x16	21	19	40
x17	23	23	46
x18	25	25	50
x19	24	22	46
x20	21	20	41
x21	25	23	48
x22	27	27	54
x23	25	27	52
x24	25	27	52
x25	28	28	56
x26	26	28	54
x27	23	23	46
x28	23	21	44
Total Skor			1355
Skor Tertinggi			1568
Nilai Akhir			86,4%
Kriteria Kepraktisan			Sangat Praktis

Tabel 4.15 menunjukkan hasil uji coba produk kepada 28 peserta didik kelas VII.1 SMP Negeri 1 Punggur yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran animasi yang telah dikembangkan. Uji kepraktisan memperoleh hasil sebesar 86,4% dengan kriteria sangat praktis.

D. Kajian Produk Akhir

1. Kevalidan

Berdasarkan hasil uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, produk yang telah dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual memenuhi kriteria kevalidan. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 93% yang berada pada rentang $80\% < x \leq 100\%$ dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya untuk hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 93,2 % yang berada pada rentang $80\% < x \leq 100\%$ dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan hasil penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh Nabila dkk. menjelaskan bahwa pengembangan video animasi menggunakan animaker menunjukkan kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar⁸⁴. Selain itu juga relevan dengan penelitian Farida dkk. menjelaskan bahwa video pembelajaran animasi dinyatakan sangat valid oleh validator sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah⁸⁵.

2. Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji coba produk kepada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Punggur terhadap video pembelajaran animasi berbasis

⁸⁴ Helmi Ilham Nabila, et.al., "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Materi Statistika", JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika 6, no.3 (2023):1081

⁸⁵ Cici Farida, et.al., "pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data", PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika 2, no. 1 (2022): 64

pendekatan kontekstual memenuhi kriteria kepraktisan. Hasil uji coba produk memperoleh persentase rata-rata kepraktisan sebesar 86,4% yang berada pada rentang $80\% < x \leq 100\%$ dengan kriteria sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh Susanti dan Damayanti menjelaskan bahwa berdasarkan hasil angket respon peserta didik dinyatakan sangat praktis yang berarti peserta didik senang belajar menggunakan media video pembelajaran animasi berbasis animaker⁸⁶. Selain itu juga relevan dengan penelitian Situmorang dkk. menjelaskan bahwa video pembelajaran animasi yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas⁸⁷.

Adapun kelebihan penggunaan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual di dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Video pembelajaran animasi ini dapat dipelajari peserta didik kapan pun dan dimana pun
2. Video pembelajaran animasi ini dapat diputar secara berulang-ulang, sehingga dapat memudahkan peserta didik jika belum memahami materi yang disajikan.

⁸⁶ Vera Dewi Susanti dan Alma Damayanti, "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19", Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan 3, no.3 (2022):336

⁸⁷ Robi Natama Situmorang, Sofiyon, dan Rizki Amalia, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Animaker Di Kelas XI MAN 1 Langsa", Dimensi Matematika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika 6, no.1 (2023): 50

3. Video pembelajaran animasi ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang disajikan.
4. Penggunaan video pembelajaran animasi ini dapat membuat peserta didik mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari karena tidak hanya menggunakan satu jenis indera.
5. Video pembelajaran animasi ini di dalamnya terdapat animasi bergerak, *background*, dan iringan musik yang disajikan menarik sehingga dapat mendorong rasa keingintahuan peserta didik untuk mempelajari materi yang disajikan sampai selesai.

Selain itu, kelebihan penggunaan pendekatan kontekstual di dalam video pembelajaran animasi diantaranya sebagai berikut⁸⁸:

1. Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna dan riil. Hal ini dikarenakan materi yang dipelajari dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga materi yang dipelajari tidak hanya berfungsi secara fungsional, tetapi materi yang dipelajari akan tertanam di dalam ingatan peserta didik sehingga materi tersebut tidak akan mudah dilupakan.
2. Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih produktif dan dapat menumbuhkan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini dikarenakan di dalam pendekatan kontekstual terhadap tahapan

⁸⁸ Anisyah Rahmadani, et.al., "Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis dan Mengefektifkan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika", *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no.1 (2022):431

konstruktivisme, dimana peserta didik dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

E. Keterbatasan Penelitian

Produk yang telah dikembangkan tentunya memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut disebabkan oleh keterbatasan peneliti dalam penelitian yang telah dilakukan dan keterbatasan dalam mengembangkan produk. Adapun Sebagian keterbatasan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Subjek uji coba penelitian hanya dilakukan pada kelompok kecil yaitu 28 peserta didik kelas VII di SMP N 1 Punggur
2. Materi yang disajikan hanya materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
3. Desain tampilan video pembelajaran animasi perlu ditingkatkan lagi agar menjadi lebih baik dan lebih menarik
4. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan tidak sampai pada keefektifan produk.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran animasi berbasis kontekstual. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan video pembelajaran animasi berbasis kontekstual dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Disseminate*).
2. Hasil pengembangan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual dapat dilihat dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual memenuhi kriteria kevalidan. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 93% dengan kriteria sangat valid. Kemudian hasil validasi ahli materi juga memperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 93,4% dengan kriteria sangat valid.
3. Berdasarkan hasil penilaian angket respons peserta didik kelas VII di SMP N 1 Punggur yang berjumlah 28 orang terhadap video

pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual memenuhi kriteria kepraktisan. Hal ini didapatkan dari angket renspons peserta didik yang memperoleh persentase 86,4% dengan kriteria sangat praktis.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini hanya menguji 2 aspek saja yaitu kevalidan dan kepraktisan. Maka perlu adanya uji aspek keefektifan dalam penelitian selanjutnya
2. Media berupa video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual perlu terus dikembangkan pada materi lainnya oleh peneliti selanjutnya
3. Disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain tampilan video pembelajaran animasi yang lebih menarik
4. Media berupa video pembelajaran animasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik kelas VII dalam pembelajaran matematika

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Andi Ika Prasasti. *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2022.
- Afriansyah, Ekasatya Aldila, and Fajar Arwadi. "Learning Trajectory of Quadrilateral Applying Realistic Mathematics Education: Origami-Based Tasks." *Mathematics Teaching Research Journal* 13, no. 4 (2021): 42–78.
- Agnes. *Untuk Apa Aku Mengenal Pendidikan?* Guepedia, 2020.
- Ahmad, Marzuki. "Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual." *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (2023): 431–37.
- Al Fajri, Bahri, et al. *Evaluasi Program Pendidikan*. umsu press, 2022.
- Amelia, Delora Jantung, and Abdurrohman Muzakki. "Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 7, no. 1 (July 31, 2021): 216–32. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16168>.
- Apsari, Putri Nandita, and Swaditya Rizki. "MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (June 11, 2018): 161–70. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>.
- Bala, Sandia, Ryan Nizar Zulfikar, and Maria Martini Aba. "Jenis-Jenis Kesalahan Dan Faktor Penyebab Dalam Penyelesaian Masalah Matematis Dengan Materi Perbandingan Pada Siswa SMP Muhammadiyah Kupang Kelas VII." *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (December 5, 2023): 652–58. <https://doi.org/10.59098/mega.v4i2.1266>.
- Biassari, Icha, and Kharisma Eka Putri. "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 4 (December 1, 2021): 62–74.

- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, and A. Zaenudin. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, no. 1 (June 10, 2016). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.
- Damai, Apri Krissandi sagita, Anang Sudigdo, dan Adhi Surya Nugraha. *Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA: Disertai Kompetensi Dasar dan Pembahasan Soal AKM Literasi-Numerasi SMA*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- Faizah, Nur, and Wisnu Siwi Satiti M.Sc S. Pd. *Konsep Perbandingan untuk Peserta Didik Kelas VII*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021.
- Fajarwati, Maharani Ika, and Sony Irianto. "Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD UMP." *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2021): 1–11.
- Firdaus, Hendi, Cucu Atikah, and Yayat Ruhiat. "Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 9, no. 2 (2021): 100–108.
- Fitria, Ayu. "PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Feby, Olivia et.al. *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Cv. Azka Pustaka, 2022.
- Harahap, Sri Mahrani, and Mina Syanti Lubis. *Memahami Bacaan melalui Pendekatan Kontekstual (Inquiry)*. Penerbit NEM, 2023.
- Hardianti, Hardianti, and Wahyu Kurniati Asri. "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar." *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 123–30.
- Herawati, Arin, Aryo Andri Nugroho, and Estiyani Estiyani. "Penerapan Vidio Pembelajaran Kontestual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II." *Jurnal Pendidikan Guru Profesional* 1, no. 2 (2023): 115–28.

- Herwati, Yenni, and Rakimahwati. *Buku Panduan Video Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak- Kanak*. Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022.
- Hidayah, Nurfiyani, Aisyah Aisyah, and Sri Dewi. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash C56 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII Di SMP Negeri 6 Kota Jambi.” *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (October 31, 2019): 98–103. <https://doi.org/10.33087/phi.v3i2.73>.
- Iswara, Eris, Darhim Darhim, and Dadang Juandi. “Students’ Critical Thinking Skills in Solving on The Topic of Sequences and Series.” *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 3 (2021): 385–94.
- Izzah, Siti Maftuchatul, and Nanang Nabhar Fakhri Auliya. “PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN LIVEWORKSHEETS PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII.” *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 9 (2023): 763–74.
- Jailani, M. Syahrani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Jenanda, Bunga. “Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Kelas IX. 2 SMP N 1 KEC. Situjuah Limo Nagari,” 2021. <https://repo.iainbatuankar.ac.id/xmlui/handle/123456789/21472>.
- Karim, Abdul. “Analisis Pendekatan Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Di SMPN 2 Teluk Jambe Timur, Karawang.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (September 25, 2017). <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1578>.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no.1 (June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kartiko, Ilham, and Helti Lygia Mampouw. “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 1700–1710.

- Maharani, Deswita, Abdurrahman Abdurrahman, Dedek Andrian, and Endang Istikomah. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Metode Penemuan Terbimbing Pada Materi Dimensi Tiga Di SMA." *PRISMA* 11, no. 2 (2022): 436–46.
- Marliani, Lita Putri. "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 2 (September 7, 2021): 125–33. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): 893–903.
- Muslimah. "PENDIDIKAN DAN METODE PEMBELAJARAN MENURUT SHOLEH ABDUL AZIZ DAN ABDUL AZIZ ABDUL MAJID." *At-Ta'lim : Kajian Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (April 17, 2020): 1–15.
- Meliyawati. *Media Pembelajaran Bahasa*. Sleman: Deepublish Digital, 2023.
- Nuha, Nazahah Ulin. "Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab." *Alif: Arabic Language in Focus* 1, no. 2 (2023): 82–91.
- Nurfadhilah, Septi. *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nengsih, Karmila Yanti, et al. *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Bening Media Publishing, 2022.
- Oktavia, Nila, and Melva Zainil. "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Topik Pecahan Senilai Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 2 (December 31, 2022): 1714–21.
- Parlindungan, Doby Putro, Galang Pakarti Mahardika, and Dita Yulinar. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ 2020*, no. 0

(October 7, 2020). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>.

- Pulungan, Herwina, and Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD." *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA* 6, no. 2 (February 15, 2022): 22–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1130>.
- Ridha, Mhd, Firman Firman, and Desyandri Desyandri. "Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 154–62.
- Rusi, Rusmiati, Aliyyah, Alfatia Amini, Iman Subasman, Endang Sri Budi Herawati, and Susan Febiantina. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN | Jurnal Sosial Humaniora" 12, no. 1 (December 29, 2021). <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034>.
- Salsabila, Unik Hanifa. "Urgensi Penggunaan Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar | INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan" 25, no. 2 (November 27, 2020). <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/4221>.
- Saputra, Mochammad Ronaldy Aji. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web*. YLGI, 2021.
- Sidabutar, Natalia Ayu Lestari, and Refflina Refflina. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sma Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1374–86.
- Simbolon, Rinci. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. CV Brimedia Global, 2021.
- Subhi, Imam Dwi, and Puput Irfansyah. "Rancang Bangun Sistem Aplikasi Absensi Dan Penilaian Prestasi Kerja Pada Remaja Center." *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)* 1, no. 02 (2020): 207–14.
- Sulistio, Andi. *Penerapan Contextual Teaching and Learning dalam Reading Comprehension*. Lombok: Penerbit P4I, 2022.

- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017.
- Suminarsih. *VIDEO PEMBELAJARAN ASYIK MURID FANTASTIK*. Jawa Tengah: Penerbit YLGI, 2021.
- Surani, Dewui, et al. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri, 2024.
- Susanti, Vera Dewi, and Alma Damayanti. “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 3 (2022): 331–41.
- Sutianah, Cucu. *LANDASAN PENDIDIKAN*. Jawa Timur: Penerbit Qiara Media, 2022. Soraya, Siti Zazak, and Yuyun Sukmawati. “Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Di SMPN 1 Balong Ponorogo.” *MA’ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (June 30, 2023): 34–42. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>.
- Soraya, Siti Zazak, and Yuyun Sukmawati. “Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Di SMPN 1 Balong Ponorogo.” *MA’ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (June 30, 2023): 34–42. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>.
- Taufik, M. “Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of ‘Daerah Tempat Tinggalku’ at Grade IV SDN Banjarsari 2 Serang.” *PRIMARY; Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 739–48.
- Tilome, Anisa, Majid Majid, Khardiyawan A. Y. Pauweni, and Yolpin Durahim. “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga SMP.” *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (June 9, 2023): 438–51. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15551>.
- Triningsih, Anna. “Politik Hukum Pendidikan Nasional: Analisis Politik Hukum Dalam Masa Reformasi.” *Jurnal Konstitusi* 14, no. 2 (November 2, 2017): 332–50. <https://doi.org/10.31078/jk1425>.
- Triwiyanto, Teguh. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

- Ukkas, Mohamad Irwan. "Implementasi Skala Likert Pada Metode Perbandingan Eksponensial Untuk Menentukan Pilihan Asuransi." *SESINDO* 9 2017,no.1(2017).<http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1751/IMPLEMENTASI-SKALA-LIKERT-PADA-METODE-PERBANDINGAN-EKSPONENSIAL-UNTUK-MENENTUKAN-PILIHAN-ASURANSI>.
- Wahyuni, Dewi. "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK DI KELAS XI SMK SAMUDERA INDONESIA MEDAN T.A 2017/2018." *Warta Dharmawangsa*,no.58(2018).<https://doi.org/10.46576/wdw.v0i58.386>.
- Wibowo, Ferry. *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Bogor: GUEPEDIA, 2022.
- Widya, Rika. *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Jejak Pustaka, 2022.
- Yuliani. *Pendidikan Progresif John Dewey: Tinjauan di MAN Insan Cendikia Serpong Tangerang Selatan*. Penerbit A-Empat, 2020.
- Yunita, Dwi, and Astuti Wijayanti. "Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa." *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3, no. 2 (October 20, 2017). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>.
- Zulyadaini, "Development of student wroksheets Based Realistic Education (PMRI)". *International Journal of Engineering Research*13, no.9 (2022)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Survey



**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

Nomor : B-2786/In.28/J/TL.01/06/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SMP N 1 PUNGGUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

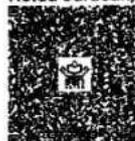
Nama : **RIZKITA FEBRIANA**
NPM : 2001060015
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN
MATEMATIKA REALISTIK PADA MATERI KESEBANGUNAN
DAN KEKONGRUEANAN**

untuk melakukan prasurvey di SMP N 1 PUNGGUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Juni 2023
Ketua Jurusan,



Endah Wulantina
NIP 199112222019032010

Lampiran 2 Surat Balasan Pra Survey



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 PUNGGUR
NPSN : 10801933 'TERAKREDITASI – A'**



*Jln. Pendidikan No. 2 Tanggulangin Kec. Punggur Lampung, Kab.Lampung Tengah 34152
Email : admin@smpn1punggur.sch.id Website: <https://smpn1punggur.sch.id>*

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PRA SUEVEY

Nomor : 422/ /03/C7.D8/2023

Berdasarkan Surat dari Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Nomor B-B-2786/In.28/J/TL.01/06/2023 tentang Izin Pra Survey, dengan ini Kepala UPTD Satuan Pendidikan SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah menerangkan bahwa :

Nama : **RIZKITA FEBRIANA**
 NPM : 2001060015
 Semester : 6 (Enam)
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK PADA MATERI KESEBANGUNAN DAN KEKONGRUENAN.

Mahasiswa tersebut diatas sudah melaksanakan Pra Survey di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 07 Juni 2023 sampai 09 Juni 2023 dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK PADA MATERI KESEBANGUNAN DAN KEKONGRUENAN".

Demikian surat keterangan dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestisnya.

Punggur, 09 Juni 2023
 Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SMPN 1 Punggur,



Siti Asyiah, S.Pd.
 NIP 197107201997022002

Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi



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

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

Nomor : B-5906/In.28.1/J/TL.00/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Dwi Laila Sulistiowati (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **RIZKITA FEBRIANA**
NPM : 2001060015
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP

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, 20 Desember 2023
Ketua Jurusan,



Endah Wulantina
NIP 199112222019032010

Lampiran 4 Surat Izin *Research*



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

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

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

Nomor : B-1408/In.28/D.1/TL.00/02/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP N 1 PUNGGUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1407/In.28/D.1/TL.01/02/2024, tanggal 29 Februari 2024 atas nama saudara:

Nama : **RIZKITA FEBRIANA**
NPM : 2001060015
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris Matematika

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP N 1 PUNGGUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP N 1 PUNGGUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Februari 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 5 Surat Tugas *Research*



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

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

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

SURAT TUGAS

Nomor: B-1407/In.28/D.1/TL.01/02/2024

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

Nama : RIZKITA FEBRIANA
NPM : 2001060015
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris Matematika

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMP N 1 PUNGGUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 29 Februari 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Lampiran 6 Surat Balasan Izin *Research*



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 PUNGGUR
NPSN : 10801933 'TERAKREDITASI - A'



Jln. Pendidikan No. 2 Tangulangin Kec. Punggur Lampung, Kab.Lampung Tengah 34152
Email : admin@smpn1punggur.sch.id Website: <https://smpn1punggur.sch.id>

SURAT IZIN RESEARCH

Nomor : 422/079/03/C7.D8/2024

Berdasarkan Surat dari Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B-1408/In.28/D.1/TL.00/02/2024 tentang Izin Research, dengan ini Kepala UPTD Satuan Pendidikan SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah memberikan izin kepada :

Nama : RIZKITA FEBRIANA
 NPM : 2001060015
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris Matematika

Untuk mengadakan Research di UPTD Satuan Pendidikan SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMAKER BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA SMP".

Demikian surat izin dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Punggur, 04 Maret 2024

Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SMP Negeri 1 Punggur,



Siti Asiyah, S.Pd.

NIP. 97107201997022002

Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

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

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-452/In.28/S/U.1/OT.01/05/2024**

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

Nama : RIZKITA FEBRIANA
NPM : 2001060015
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Matematika

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001060015

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, 31 Mei 2024
Kepala Perpustakaan

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

Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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

SURAT BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI

No: 172/Pustaka-TMTK/VI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, ketua Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, menerangkan bahwa:

Nama : Rizkita Febriana
NPM : 2001060015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika (TMTK)

Bahwa nama tersebut diatas, dinyatakan telah lulus bebas pustaka Program
Studi TMTK, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi
buku-buku perpustakaan Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Metro, 14 Juni 2024
Ketua Program Studi TMTK

Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 199112222019032010

Lampiran 9 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi



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 : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa/ 20-06-23	Dwi Laila Sulistiowati	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan data terkait hasil belajar - Tambahkan alasan memilih anlmaker - Tambahkan alasan memilih media, kelebihannya berdasarkan teori dan penelitian terdahulu - Cantumkan sumber kutipan yang diambil. - Gunakan foot note, jangan middle note. - Perbaiki alur latar belakang agar lebih sistematis - Tambahkan pengual setiap pendapat dari penelitian terdahulu - Perbaiki penulisan. 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



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

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulya 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 : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
2.	Rabu / 21-06-23	Dwi Laila Sulistiowati	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan alasan memilih animaker di latar belakang. - Disimpulkan media yang digunakan termasuk jenis apa. - Perbaiki penulisan bahasa asing - Perbaiki penulisan footnote - Tambahkan gambar tampilan animaker dan bert penjelasan - Tambahkan referensi terkait pendekatan PMR - Tambahkan keterbaruan penelitian di kajian relevan - Perbaiki kerangka berpikir sesuai langkah 4D 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Walantina, M.Pd
 NIP. 199111222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



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.metrouin.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouin.ac.id

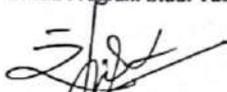
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3	Selasa/ 04-07-23	Dwi Laila Sulistiowati	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki susunan latar belakang - tambahkan identifikasi masalah - perbaiki penulisan sub Judul bab 2 - setiap gambar diberi judul gambar - tambahkan referensi dari Jurnal Internasional - perbaiki bagian kerangka berpikir - - Lanjutkan bab 3 - 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika



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

Dosen Pembimbing



Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



**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

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

Nama : Rizkita Febriana
NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4	Senin/ 10-07-23		<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki penulisan footnote titik dulu baru nomor 2. Cek kembali penulisan yg typo penggunaan tanda titik diakhir kalimat, spasi buat before after nol. 3. Judul gambar dibuat bold 4. Konsisten penggunaan kata "peserta didik". 5. Perbaiki bagian kerangka bawahan 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP. 19940113 202012 2 025



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

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

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

Nama : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
5	Jum'at, 14-07-23		<p>Perbaiki kerangka berfikir dibagian validasi ahir</p> <p>Perbaiki tahapan analisis peserta didik dikaitkan dengan karakteristiknya yg dicari</p> <p>Perbaiki bagian tes acuan patok kaitan tujuan dengan PMR.</p> <p>uji coba pengembangan tambahkan uji coba ke pendidik.</p> <p>Subjek uji coba peserta didik dan pendidik disertai nama sekolah dan jumlah</p> <p>perbaiki teknik pengumpulan data</p> <p>tambahkan instrumen angket Penilaian pendidik.</p> <p>perbaiki tabel kriteria Kevalidan dan Keprangsan.</p>	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Lalla Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



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

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

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

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

Nama : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6.	Senin, 25-09-2013		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerangka berfikir bagian penjabaran disesuaikan dengan langkah 4b 2. Tambahkan validasi ahli di instrumen penelitian 3. Bagian respons peserta didik dan pendidik jika guru sudah menjadi validator ahli tidak perlu lagi dilikur responsnya jadi cukup respons peserta didik saja. 4. menyebutkan orang yg akan memvalidasi serta jumlahnya pada bagi validator ahli mata dan mata 5. Tabel dibuat spasi 1 dan jangan keporong ke halaman selanjutnya. 6. cek kembali tabel bagian interval nilai pada 3.5 dan 5.7 7. cek kembali spasi antar sumber footnote. 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



**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.metro.iain.ac.id, e-mail tarbiyah.iain@metro.iain.ac.id

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

Nama : Rizkita Febriana
NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
7.	Senin, 02-10-2021		<ol style="list-style-type: none"> 1. hapuskan daftar isi 2. perbaiki bagan kerangka berpikir digeser lagi ke sebelah kiri agar tidak terlalu mepet margin kanan. 3. perbaiki bagan tabel digeser ke sebelah kiri agar tidak terlalu mepet margin kanan. 4. perbaiki penulisan daftar pustaka. 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiawati, M.Pd
NIP. 19940113 202012 2 025



**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

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

Nama : Riskita Febriana
NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4.	Selasa, 10-10-2011		Perbaiki penulisan judul, kata pengantar dan daftar pustaka	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endang Wulantina, M.Pd
NIP. 199/1222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP. 19940113 202012 2 025



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo 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 : Rizkita Febriana
NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Jumat, 13-10-2023		ACC Proposal. Lanjutan Seminar Proposal. Siapkan prototipe	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wilantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP. 19940113 202012 2 025



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 : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis/ 28-12-23		Revisi APD	
2.	Selasa/ 02-01-24		Revisi APD	
3.	Kamis/ 04-01-24		Acc APD Lengkapi video pembelajaran	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



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

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

Nama : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin/ 12-02-24		Revisi video pembelajaran	
2.	Jum'at/ 16-02-24		Revisi video pembelajaran	
3.	Senin/ 19-02-24		Revisi video pembelajaran	
4.	Senin/ 26-02-24		Acc video pembelajaran Lanjutkan ke validator ahli materi dan ahli media.	
5.	Kamis/ 10-04-24		1). Perbaiki penulisan, seperti huruf kecil drauwal kalimat, paragraf yg menggantung dick. Kembali 2). Bagian analisis peserta didik dicek kembali diditkripsikan bagaimana motivasi dan kemampuan akademiknya peserta didik disana	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingguloyo 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

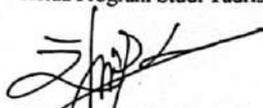
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6.	Jum'at/ 10-05-24		3). Setelah menyajikan gambar diberikan penjelasan. 4). Untuk bagian revisi produk penjelasannya dibuat paragraf saja per revisi. 5). Tabel 4.7 diporsingkat saja. 6). Penulisan dilihat kembali susunan Spoke, seperti di hal. 89. 7). Tambahkan kaitan penelitian terdahulu dengan teori yg mendukung. 8). Kesimpulan sesuaikan dengan rumusan masalah. Aspek terkait tersebut . 1). Perbaiki kerutisan (Huruf besar dan awal kalimat, tanda baca). 2). Tambahkan teori atau hasil penelitian terkait e. Kelebihan penggunaan video pembelajaran	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika



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

Dosen Pembimbing



Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025



**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

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

Nama : Rizkita Febriana
NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
7.	Selasa/ 21-05-24		b. Kelebihan penggunaan konteks riil. 2. Kesimpulan terkait kevalidan dan kepraktisan dipisah menjadi 2 dan 3. 3. Tambahkan keterbatasan penelitian terkait hanya meneliti kevalidan dan kepraktisan produk Perbaiki abstrak menjadi 3 paragraf 1. paragraf 1 latar belakang secara singkat 2. Metode 3. Hasil.	  
8.	Selasa/ 28-05-24		Acc Skripsi Revisi jurnal disesuaikan template.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika



Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing



Dwi Laila Sulistiawati, M.Pd
NIP. 19940113 202012 2 025



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.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

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

Nama : Rizkita Febriana
 NPM : 2001060015

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
9.	01/06/24		- metode Penelitian terlalu panjang dan hasil pembahasan perlu diperbaiki	
10.	07/06/24		- dibagian hasil tambahkan tahap penyebarluasan - dibagian diskusi tambahkan lagi teori dan penelitian yg relevan. - tambahkan penjelasan terkait gambar 2.	
11.	13/02/24		Acc Artikel. Lanjutkan sidang munaqosah.	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Walantina, M.Pd
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
 NIP. 19940113 202012 2 025

Lampiran 10 Instrumen Angket Validasi Ahli

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Punggur
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP
 Peneliti : Rizkita Febriana
 Nama Validator :
 Tanggal Pengisian :

Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Item
Aspek isi	Ketepatan media dengan materi	1,2
	Kesesuaian materi yang digunakan dengan CP dan TP yang ingin dicapai	3,4
	Kronologi dan sistematika materi jelas	5,6
	Kelengkapan materi yang disajikan	7
	Kemudahan materi untuk dipahami	8
	Materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik	9
	Ketepatan soal dengan materi	10,11
	Kesesuaian gambar dengan materi	12
	Kesesuaian gambar dan animasi 2D dengan karakter peserta didik kelas VII dalam video pembelajaran animasi	13,14
Aspek Bahasa	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	15,16,17
Aspek pendekatan kontekstual	Kesesuaian materi dengan pendekatan kontekstual	18
	Kesesuaian contoh soal dengan pendekatan kontekstual	19
	Kesesuaian soal dengan pendekatan kontekstual	20
	Kesesuaian alur cerita dengan kehidupan sehari-hari peserta didik kelas VII	21
	Kesesuaian gambar dengan pendekatan kontekstual	22

A. Pengantar

Sehubungan dengan pelaksanaan pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap semua pernyataan yang telah disediakan dibawah ini. Tujuan dari pengisian lembar validasi ini adalah untuk mengetahui kualitas dan sebagai pengukuran kevalidan video pembelajaran menggunakan

animaker berbasis kontekstual yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik dan saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual. Peneliti ucapkan terimakasih atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu sebagai ahli materi yang telah mengisi lembar validasi ini

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas produk video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada angket validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom tersedia
3. Berikut ini merupakan kriteria penilaian untuk penskoran angket validasi:

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

4. Komentar dan saran perbaikan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
Aspek Isi					
1	Ketepatan media video pembelajaran animasi dengan materi perbandingan senilai				
2	Ketepatan media video pembelajaran animasi dengan materi perbandingan berbalik nilai				
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media video pembelajaran animasi dengan capaian pembelajaran (CP)				
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran (TP)				
5	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan secara runtut				
6	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan dengan jelas				
7	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan dengan lengkap				
8	Penjelasan materi dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami				
9	Materi dalam video pembelajaran animasi mendorong rasa ingin tahu peserta didik				
10	Soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi perbandingan senilai				
11	Soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi perbandingan berbalik nilai				
12	Gambar yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi				
13	Kesesuaian gambar dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII				
14	Kesesuaian animasi 2D dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII				
Aspek Bahasa					
15	Penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam video pembelajaran animasi				
16	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII				
17	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami				
Aspek Pendekatan Kontekstual					
18	Kesesuaian materi yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual				
19	Kesesuaian contoh soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual				
20	Kesesuaian soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual				
21	Kesesuaian alur cerita dalam video pembelajaran animasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				
22	Kesesuaian gambar yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual				

D. Komentar dan Saran

Komentar

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

Saran

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

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai

1. Valid untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak valid diuji cobakan

Metro,

Validator

NIP.

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Punggur
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP
 Peneliti : Rizkita Febriana
 Nama Validator :
 Tanggal Pengisian :

Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No Item
Media	Media dapat dikelola dengan mudah (<i>meintable</i>)	1
	Media mudah digunakan (<i>usebilitas</i>)	2
	Media dapat digunakan berulang kali (<i>reusable</i>)	3
	Kemenarikan gambar, animasi 2D, dan background	4
Visual media	Media dan alur cerita menarik	5, 6
	Kejelasan gambar	7
	Kesesuaian gambar dengan karakter peserta didik kelas VII	8, 9
Audio Media	Kejelasan Suara	10
	Kesesuaian pemilihan musik/ <i>backsound</i>	11
	Kesesuaian dialog	12
Bahasa	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami	13
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	14
Tulisan	Ketepatan dalam pemilihan font	15
	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran dan warna tulisan	16
	Kesesuaian tata letak tulisan	17
	Keterbacaan tulisan	18

A. Pengantar

Sehubungan dengan pelaksanaan pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap semua pernyataan yang telah disediakan dibawah ini. Tujuan dari

pengisian lembar validasi ini adalah untuk mengetahui kualitas dan sebagai pengukuran kevalidan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik dan saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual. Peneliti ucapkan terimakasih atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu sebagai ahli materi yang telah mengisi lembar validasi ini

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas produk video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada angket validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom tersedia
3. Berikut ini merupakan kriteria penilaian untuk penskoran angket validasi:

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

4. Komentar dan saran perbaikan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
Aspek Media					
1	Media video pembelajaran animasi dapat dikelola dengan mudah (<i>maintainable</i>)				
2	Media video pembelajaran animasi mudah digunakan (<i>usebilitas</i>)				
3	Media video pembelajaran animasi dapat digunakan berulang kali (<i>reusable</i>)				
4	Gambar, karakter animasi 2D, dan <i>background</i> dalam video pembelajaran menarik				
Aspek Visual Media					
5	Penyajian media video pembelajaran animasi menarik				
6	Alur cerita dalam video pembelajaran animasi menarik				
7	Gambar dalam media video pembelajaran animasi ditampilkan dengan jelas				
8	Kesesuaian pemilihan gambar pendukung dalam media video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII				
9	Kesesuaian pemilihan karakter animasi 2D dengan peserta didik kelas VII dalam video pembelajaran animasi				
Aspek Audio Media					
10	Suara dalam video pembelajaran animasi jelas				
11	Kesesuaian pemilihan musik atau <i>backsound</i> dalam video pembelajaran animasi				
12	Kesesuaian dialog antar karakter animasi 2D dalam video pembelajaran animasi				
Aspek Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami				
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				
Aspek Tulisan					
15	Ketepatan dalam pemilihan font pada video pembelajaran animasi				
16	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran dan warna tulisan dalam video pembelajaran animasi				
17	Kesesuaian tata letak tulisan dalam video pembelajaran animasi				
18	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran animasi				

D. Komentar dan Saran

Komentar

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

Saran

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

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai

- 1. Valid untuk diuji cobakan tanpa revisi
- 2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi
- 3. Tidak valid diuji cobakan

Metro,
Validator

NIP.

Lampiran 11 Instrumen Angket Respons Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP

Peneliti : Rizkita Febriana

Mata Pelajaran : Matematika

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal Pengisian :

Kisi- kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik

Aspek	Indikator	No Item
Aspek hasil program	Kejelasan dan ketepatan materi	1,2
	Kejelasan tampilan video pembelajaran animasi	3,4
	Kesesuaian Bahasa	5
	Kemenarikan Program	6
	Keterbacaan tulisan	7
Aspek Kebermanfaatan Media	Kepraktisan dalam penggunaan	8,9
	Kemampuan media pembelajaran untuk menciptakan minat belajar pada peserta didik	10
	kemampuan media video pembelajaran animasi untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	11,12
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan	13
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan dalam belajar	14

A. Pengantar

Sehubungan dengan pelaksanaan pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual. Maka peneliti bermaksud mengadakan uji coba pengembangan yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian dan saran terhadap semua pernyataan yang telah disediakan dibawah ini. Tujuan dari

pengisian lembar angket respons peserta didik ini adalah untuk mengetahui kualitas dan sebagai pengukuran kepraktisan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan matematika realistik yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik dan saran adik-adik sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual ini. Peneliti ucapkan terimakasih atas perhatian dan kesediaan adik-adik yang telah mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka uji coba dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas produk video pembelajaran animasi berbasis kontekstual sehingga dapat diketahui praktis atau tidak produk yang dikembangkan untuk digunakan pada pembelajaran matematika
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada lembar angket respons dengan memberikan tanda (\surd) pada kolom yang tersedia
3. Berikut ini merupakan kriteria penilaian untuk penskoran angket respons peserta didik

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

4. Komentar dan saran perbaikan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
Aspek Hasil Program					
1	Materi dalam video pembelajaran animasi disajikan dengan jelas sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang pernah dijelaskan guru saya				
2	Materi dalam video pembelajaran animasi disajikan dengan tepat sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang pernah dijelaskan guru saya				
3	Saya dapat melihat dengan jelas tampilan pada video pembelajaran animasi				
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada video pembelajaran animasi				
5	Saya dapat langsung memahami bahasa yang digunakan di dalam video pembelajaran animasi				
6	Menurut saya, video pembelajaran animasi yang disajikan menarik				
7	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan pada video pembelajaran animasi				
Aspek Kebermanfaatan Media					
8	Menurut saya, video pembelajaran animasi yang disajikan dapat digunakan belajar dimana saja dan kapan saja				
9	Saya dapat menyimpan video pembelajaran animasi dengan mudah				
10	Menurut saya, video pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar saya				
11	Penyajian materi dengan pendekatan kontekstual (dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari) dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai				
12	Saya dapat dengan mudah belajar materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai menggunakan video pembelajaran animasi				
13	Saya dapat belajar secara mandiri di rumah menggunakan video pembelajaran animasi sesuai dengan kemampuan saya				
14	Saya dapat menggunakan media video pembelajaran animasi berbasis kontekstual ketika tidak paham dengan penjelasan guru				

D. Komentar dan Saran

Komentar

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

Saran

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

Metro,
Peserta Didik

Lampiran 12 Dokumentasi Hasil Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Punggur
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP
 Peneliti : Rizkita Febriana
 Nama Validator : Jutaning Mustika, M.Pd.
 Tanggal Pengisian :

Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Item
Aspek isi	Ketepatan media dengan materi	1,2
	Kesesuaian materi yang digunakan dengan CP dan TP yang ingin dicapai	3,4
	Kronologi dan sistematika materi jelas	5,6
	Kelengkapan materi yang disajikan	7
	Kemudahan materi untuk dipahami	8
	Materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik	9
	Ketepatan soal dengan materi	10,11
	Kesesuaian gambar dengan materi	12
	Kesesuaian gambar dan animasi 2D dengan karakter peserta didik kelas VII dalam video pembelajaran animasi	13,14
Aspek Bahasa	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	15,16,17
Aspek pendekatan kontekstual	Kesesuaian materi dengan pendekatan kontekstual	18
	Kesesuaian contoh soal dengan pendekatan kontekstual	19
	Kesesuaian soal dengan pendekatan kontekstual	20
	Kesesuaian alur cerita dengan kehidupan sehari-hari peserta didik kelas VII	21
	Kesesuaian gambar dengan pendekatan kontekstual	22

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
Aspek Isi					
1	Ketepatan media video pembelajaran animasi dengan materi perbandingan senilai	✓			
2	Ketepatan media video pembelajaran animasi dengan materi perbandingan berbalik nilai	✓			
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media video pembelajaran animasi dengan capaian pembelajaran (CP)		✓		
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓			
5	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan secara runtut	✓			
6	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan dengan jelas		✓		
7	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan dengan lengkap	✓			
8	Penjelasan materi dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami		✓		
9	Materi dalam video pembelajaran animasi mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓		
10	Soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi perbandingan senilai	✓			
11	Soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi perbandingan berbalik nilai	✓			
12	Gambar yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi	✓			
13	Kesesuaian gambar dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII		✓		
14	Kesesuaian animasi 2D dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII		✓		
Aspek Bahasa					
15	Penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam video pembelajaran animasi		✓		
16	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII		✓		

17	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami	✓			
Aspek Pendekatan Kontekstual					
18	Kesesuaian materi yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual		✓		
19	Kesesuaian contoh soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual		✓		
20	Kesesuaian soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual		✓		
21	Kesesuaian alur cerita dalam video pembelajaran animasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	✓			
22	Kesesuaian gambar yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual		✓		

D. Komentar dan Saran

Komentar

Belum terlihat jelas komponen kontekstual

Saran

Camburkan bagian komponen-komponen pendekatan kontekstual.

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai

1. Valid untuk diuji cobakan tanpa revisi
- ② 2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak valid diuji cobakan

Metro,

Validator


Guitang Mestika, M.Pd
NIP. 19910720209032019

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Punggur
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP
 Peneliti : Rizkita Febriana
 Nama Validator : Ketut Sri Sukowati, S.Pd.
 Tanggal Pengisian : 9 Maret 2024

Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Item
Aspek isi	Ketepatan media dengan materi	1,2
	Kesesuaian materi yang digunakan dengan CP dan TP yang ingin dicapai	3,4
	Kronologi dan sistematika materi jelas	5,6
	Kelengkapan materi yang disajikan	7
	Kemudahan materi untuk dipahami	8
	Materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik	9
	Ketepatan soal dengan materi	10,11
	Kesesuaian gambar dengan materi	12
	Kesesuaian gambar dan animasi 2D dengan karakter peserta didik kelas VII dalam video pembelajaran animasi	13,14
Aspek Bahasa	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	15,16,17
Aspek pendekatan kontekstual	Kesesuaian materi dengan pendekatan kontekstual	18
	Kesesuaian contoh soal dengan pendekatan kontekstual	19
	Kesesuaian soal dengan pendekatan kontekstual	20
	Kesesuaian alur cerita dengan kehidupan sehari-hari peserta didik kelas VII	21
	Kesesuaian gambar dengan pendekatan kontekstual	22

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
Aspek Isi					
1	Ketepatan media video pembelajaran animasi dengan materi perbandingan senilai	✓			
2	Ketepatan media video pembelajaran animasi dengan materi perbandingan berbalik nilai	✓			
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media video pembelajaran animasi dengan capaian pembelajaran (CP)	✓			
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓			
5	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan secara runtut	✓			
6	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan dengan jelas	✓			
7	Materi dalam media video pembelajaran animasi disajikan dengan lengkap	✓			
8	Penjelasan materi dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami	✓			
9	Materi dalam video pembelajaran animasi mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓			
10	Soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi perbandingan senilai	✓			
11	Soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi perbandingan berbalik nilai	✓			
12	Gambar yang disajikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan materi	✓			
13	Kesesuaian gambar dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII	✓			
14	Kesesuaian animasi 2D dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII	✓			
Aspek Bahasa					
15	Penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam video pembelajaran animasi	✓			
16	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII	✓			

17	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami	✓			
Aspek Pendekatan Kontekstual					
18	Kesesuaian materi yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual	✓			
19	Kesesuaian contoh soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual	✓			
20	Kesesuaian soal yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual	✓			
21	Kesesuaian alur cerita dalam video pembelajaran animasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	✓			
22	Kesesuaian gambar yang disajikan dalam video pembelajaran animasi dengan pendekatan kontekstual	✓			

D. Komentar dan Saran

Komentar

Video pembelajaran menggunakan animasi berbasis kontekstual yang dikembangkan sudah sangat menarik sehingga akan membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Saran

Sebaiknya diberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih interaktif dan bermartaf untuk penguatan pemahaman siswa.

Lampiran 13 Dokumentasi Hasil Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Punggur
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP
 Peneliti : Rizkita Febriana
 Nama Validator : Sri Wahyuni
 Tanggal Pengisian : 13-3-2024

Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No Item
Media	Media dapat dikelola dengan mudah (<i>meintable</i>)	1
	Media mudah digunakan (<i>usebilitas</i>)	2
	Media dapat digunakan berulang kali (<i>reusable</i>)	3
	Kemenarikan gambar, animasi 2D, dan background	4
Visual media	Media dan alur cerita menarik	5, 6
	Kejelasan gambar	7
	Kesesuaian gambar dengan karakter peserta didik kelas VII	8, 9
Audio Media	Kejelasan Suara	10
	Kesesuaian pemilihan musik/ <i>backsound</i>	11
	Kesesuaian dialog	12
Bahasa	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami	13
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	14
Tulisan	Ketepatan dalam pemilihan font	15
	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran dan warna tulisan	16
	Kesesuaian tata letak tulisan	17
	Keterbacaan tulisan	18

A. Pengantar

Sehubungan dengan pelaksanaan pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap semua pernyataan yang telah disediakan dibawah ini. Tujuan dari pengisian lembar validasi ini adalah untuk mengetahui kualitas dan sebagai pengukuran kevalidan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik dan saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual. Peneliti ucapkan terimakasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi yang telah mengisi lembar validasi ini

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas produk video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis kontekstual pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada angket validasi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom tersedia
3. Berikut ini merupakan kriteria penilaian untuk penskoran angket validasi:

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

4. Komentar dan saran perbaikan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
Aspek Media					
1	Media video pembelajaran animasi dapat dikelola dengan mudah (<i>maintainable</i>)	✓			
2	Media video pembelajaran animasi mudah digunakan (<i>usebilitas</i>)	✓			
3	Media video pembelajaran animasi dapat digunakan berulang kali (<i>reusable</i>)	✓			
4	Gambar, karakter animasi 2D, dan <i>background</i> dalam video pembelajaran menarik		✓		
Aspek Visual Media					
5	Penyajian media video pembelajaran animasi menarik		✓		
6	Alur cerita dalam video pembelajaran animasi menarik	✓			
7	Gambar dalam media video pembelajaran animasi ditampilkan dengan jelas	✓			
8	Kesesuaian pemilihan gambar pendukung dalam media video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII		✓		
9	Kesesuaian pemilihan karakter animasi 2D dengan peserta didik kelas VII dalam video pembelajaran animasi		✓		
Aspek Audio Media					
10	Suara dalam video pembelajaran animasi jelas		✓		
11	Kesesuaian pemilihan musik atau <i>backsound</i> dalam video pembelajaran animasi	✓			
12	Kesesuaian dialog antar karakter animasi 2D dalam video pembelajaran animasi	✓			
Aspek Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami	✓			
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	✓			
Aspek Tulisan					
15	Ketepatan dalam pemilihan font pada video pembelajaran animasi	✓			
16	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran dan warna tulisan dalam video pembelajaran animasi	✓			
17	Kesesuaian tata letak tulisan dalam video pembelajaran animasi	✓			
18	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran animasi	✓			

D. Komentar dan Saran

Komentar

easy and fun.
 warna fit later sgt
 peternak - assing, kurang baik
 Amineer, goget Janti
 Intan perakapal. di perhalus

Saran

perbaiki sesuai catatan dan
 dan di komentar.

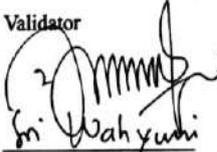
E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai

1. Valid untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak valid diuji cobakan

Metro, 13-3-2024

Validator



NIP. 199609242023212043

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran	: Matematika
Sasaran	: Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pungur
Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP
Peneliti	: Rizkita Febriana
Nama Validator	: Nurwahid Amrulloh, S.Pd., C.NGT
Tanggal Pengisian	: 1 Maret 2024

Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No Item
Media	Media dapat dikelola dengan mudah (<i>manuable</i>)	1
	Media mudah digunakan (<i>usable</i>)	2
	Media dapat digunakan berulang kali (<i>reusable</i>)	3
	Kemampuan gambar, animasi 2D, dan background	4
Visual media	Media dan alur cerita menarik	5, 6
	Kejelasan gambar	7
	Kesesuaian gambar dengan karakter peserta didik kelas VII	8, 9
Audio Media	Kejelasan Suara	10
	Kesesuaian pemilihan musik/background	11
	Kesesuaian dialog	12
Bahasa	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami	13
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	14
Tulisan	Ketepatan dalam pemilihan font	15
	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran dan warna tulisan	16
	Kemudahan tata letak tulisan	17
	Keterbacaan tulisan	18

A. Pengantar

Sehubungan dengan pelaksanaan pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap semua pernyataan yang telah disediakan dibawah ini. Tujuan dari pengisian lembar validasi ini adalah untuk mengetahui kualitas

dan sebagai pengukuran kevalidan video pembelajaran menggunakan *instrumen* berbasis kontekstual yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik dan saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari video pembelajaran menggunakan *instrumen* berbasis kontekstual. Peneliti ucapkan terimakasih atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu sebagai ahli materi yang telah mengisi lembar validasi ini

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka validasi dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas produk video pembelajaran menggunakan *instrumen* berbasis kontekstual pada materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada **setiap pernyataan pada angket validasi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom tersedia**
3. Berikut ini merupakan kriteria penilaian untuk penskoran angket validasi:

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

4. Komentar dan saran perbaikan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	CB	KB
Aspek Media					
1	Media video pembelajaran animasi dapat dikelola dengan mudah (<i>manageable</i>)		√		
2	Media video pembelajaran animasi mudah digunakan (<i>usable</i>)	√			
3	Media video pembelajaran animasi dapat digunakan berulang kali (<i>usable</i>)	√			
4	Gambar, karakter animasi 2D, dan <i>background</i> dalam video pembelajaran menarik	√			
Aspek Visual Media					
5	Penyajian media video pembelajaran animasi menarik	√			
6	Ahur cerita dalam video pembelajaran animasi menarik		√		
7	Gambar dalam media video pembelajaran animasi ditampilkan dengan jelas	√			
8	Kesesuaian pemilihan gambar pendukung dalam media video pembelajaran animasi dengan karakter peserta didik kelas VII	√			
9	Kesesuaian pemilihan karakter animasi 2D dengan peserta didik kelas VII dalam video pembelajaran animasi		√		
Aspek Audio Media					
10	Suara dalam video pembelajaran animasi jelas	√			
11	Kesesuaian pemilihan musik atau <i>background</i> dalam video pembelajaran animasi	√			
12	Kesesuaian dialog antar karakter animasi 2D dalam video pembelajaran animasi		√		
Aspek Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami	√			
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	√			
Aspek Tulisan					
15	Ketepatan dalam pemilihan font pada video pembelajaran animasi	√			
16	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran dan warna tulisan dalam video pembelajaran animasi	√			
17	Kesesuaian tata letak tulisan dalam video pembelajaran animasi		√		
18	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran animasi	√			

D. Komentar dan Saran

Komentar

1. Tokoh animasi pada bagian pendahuluan berbeda tetapi dengan suara dan komunikasi yang sama.
2. Terdapat ukuran teks pada gelembung percakapan dan warna yang menyatu dengan background sehingga kurang jelas untuk menjadi titik fokus informasi

Saran

1. silahkan diperhatikan dalam konsisten terhadap tokoh animasi
2. Pada gelembung teks percakapan disesuaikan untuk ukuran dan warna teksNya. Hindari perpaduan warna gelap dengan warna gelap juga.
3. Untuk penyajian materi pembahasan disesuaikan dengan tempatnya(papan tulis) jangan banyak teks yang keluar dari papan tulis. Coba kecilkan ukuran teks atau besarkan ukuran background (papan tulis) agar lebih lebar untuk penyajian.

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai

1. Valid untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak valid diuji cobakan

Metro, 1 Maret 2024

Validator



Nurwahid Amrulloh, S.Pd., C.NGI
NIP. -

Lampiran 14 Dokumentasi Hasil Angket Respons Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RENSPONS PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Penfektakan Kontekstual Pada Siswa SMP

Peneliti : Rizkita Febriana

Mata Pelajaran : Matematika

Nama Peserta Didik : VIDI ZACHY P.

Kelas : VII 1

Tanggal Pengisian : 27, maret, 2024

Kisi- kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik

Aspek	Indikator	No Item
Aspek hasil program	Kejelasan dan ketepatan materi	1,2
	Kejelasan tampilan video pembelajaran animasi	3,4
	Kesesuaian Bahasa	5
	Kemenarikan Program	6
	Keterbacaan tulisan	7
Aspek Kebermanfaatan Media	Kepraktisan dalam penggunaan	8,9
	Kemampuan media pembelajaran untuk menciptakan minat belajar pada peserta didik	10
	kemampuan media video pembelajaran animasi untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	11,12
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan	13
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan dalam belajar	14

A. Pengantar

Selubungan dengan pelaksanaan pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual. Maka peneliti bermaksud mengadakan uji coba pengembangan yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian dan saran terhadap semua pernyataan yang telah disediakan dibawah ini. Tujuan dari pengisian lembar angket respons peserta didik ini adalah untuk mengetahui kualitas dan sebagai pengukuran kepraktisan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan matematika realistik yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik dan saran adik-adik sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual ini. Peneliti ucapkan terimakasih atas perhatian dan kesedian adik-adik yang telah mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka uji coba dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas produk video pembelajaran animasi berbasis kontekstual sehingga dapat diketahui praktis atau tidak produk yang dikembangkan untuk digunakan pada pembelajaran matematika
2. Schubungan dengan hal tersebut, dinohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada lembar angket respons dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom yang tersedia
3. Berikut ini merupakan kriteria penilaian untuk penskoran angket renspons peserta didik

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

4. Komentar dan saran perbaikan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SB	3 B	2 CB	1 KB
Aspek Hasil Program					
1	Materi dalam video pembelajaran animasi disajikan dengan jelas sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang pernah dijelaskan guru saya	✓			
2	Materi dalam video pembelajaran animasi disajikan dengan tepat sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang pernah dijelaskan guru saya	✓			
3	Saya dapat melihat dengan jelas tampilan pada video pembelajaran animasi		✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada video pembelajaran animasi	✓			
5	Saya dapat langsung memahami bahasa yang digunakan di dalam video pembelajaran animasi	✓			
6	Menurut saya, video pembelajaran animasi yang disajikan menarik	✓			
7	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan pada video pembelajaran animasi	✓			
Aspek Kebermanfaatan Media					
8	Menurut saya, video pembelajaran animasi yang disajikan dapat digunakan belajar dimana saja dan kapan saja	✓			
9	Saya dapat menyimpan video pembelajaran animasi dengan mudah	✓			
10	Menurut saya, video pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar saya	✓			
11	Penyajian materi dengan pendekatan kontekstual (dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari) dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai	✓			
12	Saya dapat dengan mudah belajar materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai menggunakan video pembelajaran animasi		✓		
13	Saya dapat belajar secara mandiri di rumah menggunakan video pembelajaran animasi sesuai dengan kemampuan saya	✓			
14	Saya dapat menggunakan media video pembelajaran animasi berbasis kontekstual ketika tidak paham dengan penjelasan guru	✓			

D. Komentar dan Saran

Komentar

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

Saran

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

Metro, 27 Maret 2024
Peserta Didik

Yung

LEMBAR ANKET RESPONSI PESERTA DIDIK

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animasi Berbasis Pendekatan Kontesktual Pada Siswa SMP
Peneliti	: Rizka Febriana
Mata Pelajaran	: Matematika
Nama Peserta Didik	: NIMB 211515011
Kelas	: VII-3
Tanggal Pengisian	: 10 Agustus 2021

Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik

Aspek	Indikator	No Item
Aspek Isi program	Kejelasan dan ketepatan materi	1,2
	Kejelasan tampilan video pembelajaran animasi	3,4
	Kesemutan Halusa	5
	Kemenaarikan Program	6
	Keterbacaan tulisan	7
Aspek Kebermanfaatan Media	Kepraktisan dalam penggunaan	8,9
	Kemampuan media pembelajaran untuk menstapakan minat belajar pada peserta didik	10
	kemampuan media video pembelajaran animasi untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	11,12
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan	13
	Penggunaan media video pembelajaran animasi memungkinkan peserta didik mengatasi kesulitan dalam belajar	14

A. Pengantar

Sehubungan dengan pelaksanaan pengembangan video pembelajaran menggunakan *animaker* berbasis pendekatan kontekstual. Maka peneliti bermaksud mengadakan uji coba pengembangan yang telah dikembangkan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian dan saran terhadap semua pernyataan yang telah disediakan dibawah ini. Tujuan dari pengisian lembar angket respons peserta didik ini adalah untuk mengetahui kualitas dan sebagai pengukuran kepraktisan video pembelajaran animasi berbasis pendekatan matematika realistik yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik dan saran adik-adik sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual ini. Peneliti ucapkan terimakasih atas perhatian dan kesediaan adik-adik yang telah mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka uji coba dan masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas produk video pembelajaran animasi berbasis kontekstual sehingga dapat diketahui praktis atau tidak produk yang dikembangkan untuk digunakan pada pembelajaran matematika
2. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada lembar angket respons dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia
3. Berikut ini merupakan kriteria penilaian untuk penskoran angket respons peserta didik

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

4. Komentar dan saran perbaikan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		4 SB	3 B	2 C.B	1 KB
Aspek Hasil Program					
1	Materi dalam video pembelajaran animasi disajikan dengan jelas sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang pernah dijelaskan guru saya	✓			
2	Materi dalam video pembelajaran animasi disajikan dengan tepat sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang pernah dijelaskan guru saya	✓			
3	Saya dapat melihat dengan jelas tampilan pada video pembelajaran animasi		✓		
4	Saya dapat mendengar dengan jelas suara pada video pembelajaran animasi		✓		
5	Saya dapat langsung memahami bahasa yang digunakan di dalam video pembelajaran animasi	✓			
6	Menurut saya, video pembelajaran animasi yang disajikan menarik		✓		
7	Saya dapat membaca dengan jelas tulisan pada video pembelajaran animasi	✓			
Aspek Kebermanfaatan Media					
8	Menurut saya, video pembelajaran animasi yang disajikan dapat digunakan belajar dimana saja dan kapan saja		✓		
9	Saya dapat menyimpan video pembelajaran animasi dengan mudah		✓		
10	Menurut saya, video pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar saya	✓			
11	Penyajian materi dengan pendekatan kontekstual (dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari) dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai	✓			
12	Saya dapat dengan mudah belajar materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai menggunakan video pembelajaran animasi	✓			
13	Saya dapat belajar secara mandiri di rumah menggunakan video pembelajaran animasi sesuai dengan kemampuan saya		✓		
14	Saya dapat menggunakan media video pembelajaran animasi berbasis kontekstual ketika tidak paham dengan penjelasan guru	✓			

D. Komentar dan Saran

Komentar

kita dapat belajar melalui internet dan kita
dapat bernomor sendiri dan cara mengerjakan
... yang cukup mudah

Saran

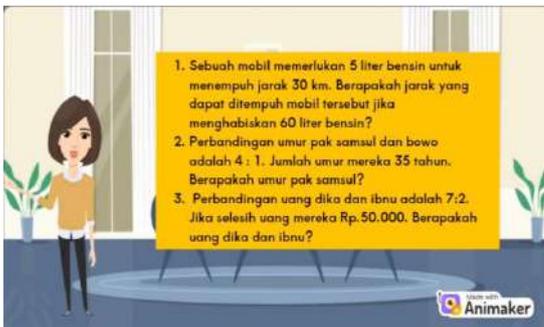
Metro, 29.03.2024

Peserta Didik


MURVITA SARI

Lampiran 15 Dokumentasi Hasil Produk yang dikembangkan





Perbandingan umur pak samsul dan bowo adalah 4 : 1.
Jumlah umur mereka 35 tahun. Berapakah umur pak samsul?

Perbandingan umur pak samsul dan bowo adalah 4 : 1
maka, Jumlah perbandingan umur mereka adalah $4+1 = 5$

Pak Samsul
Bowo

Berapakah Umur Pak Samsul ???

Cara penyelesaian :

Umur Pak Samsul = $\frac{\text{Perbandingan umur pak samsul}}{\text{Jumlah Perbandingan umur mereka}} \times \text{Jumlah umur mereka}$

Umur pak samsul = $\frac{4}{5} \times 35$

~~$\frac{4}{1} \times 35 = ?$~~

$= \frac{4}{5} \times 7 = 4 \times 7 = 28$

Jadi, umur pak samsul adalah 28 tahun

Pada video ini, kita akan melanjutkan video sebelumnya yaitu membahas contoh soal perbandingan senilai

Perbandingan uang dika dan ibnu adalah 7 : 2. Jika selisih uang mereka Rp. 50.000. Berapakah uang dika dan ibnu ?

Dika
Ibnu

kira-kira berapa ya uang dika dan uang ibnu??

Dika
Ibnu

Jika di dalam soal perbandingan senilai diketahui selisih, maka kita dapat menggunakan rumus berikut ini

Misalkan A: B, jika diketahui selisihnya maka:

A = $\frac{\text{nilai perbandingan A}}{\text{selisih perbandingan}} \times \text{selisih objek yang diketahui}$

B = $\frac{\text{nilai perbandingan B}}{\text{selisih perbandingan}} \times \text{selisih objek yang diketahui}$

Uang dika = $\frac{\text{nilai perbandingan uang dika}}{\text{selisih perbandingan uang mereka}} \times \text{selisih perbandingan objek yang diketahui}$

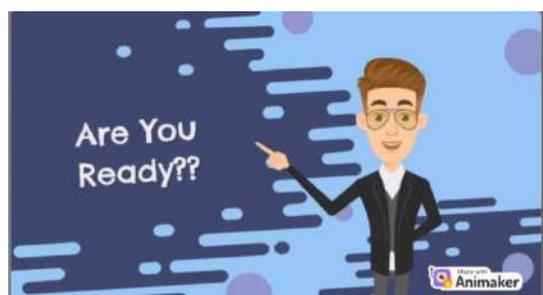
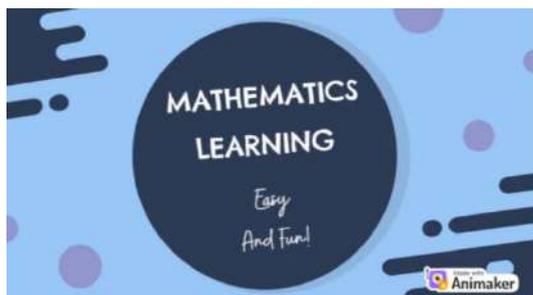
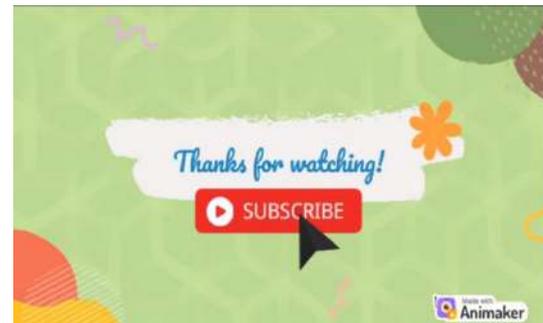
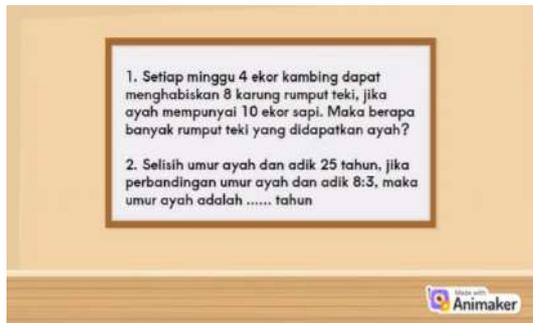
Uang dika = $\frac{7}{7-2} \times 50.000$

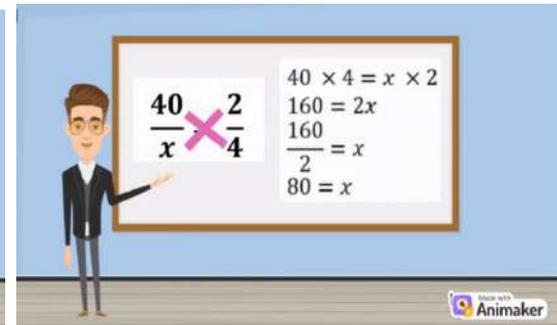
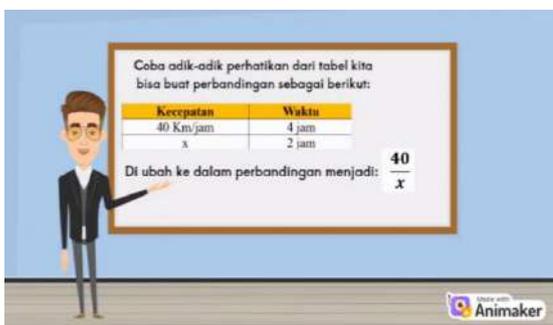
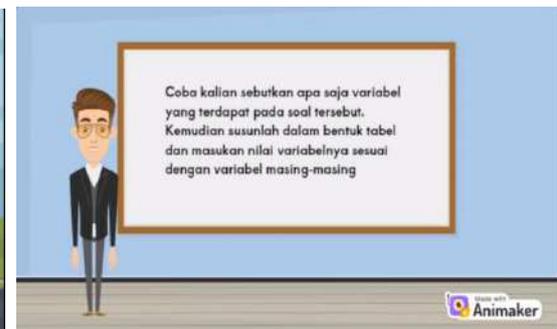
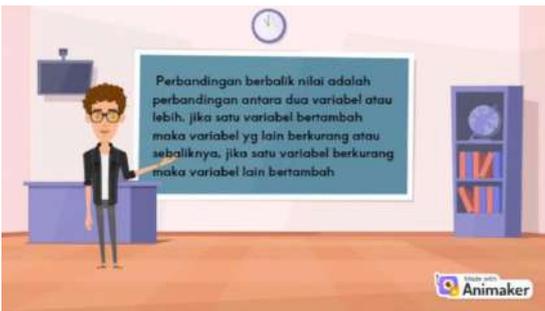
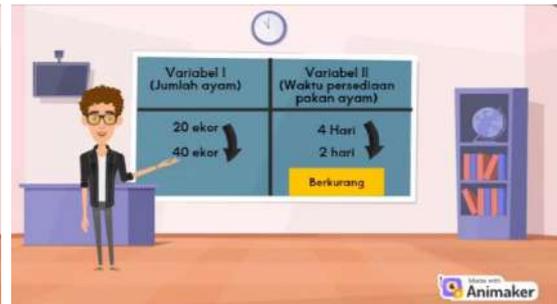
Uang dika = $\frac{7}{5} \times 50.000$

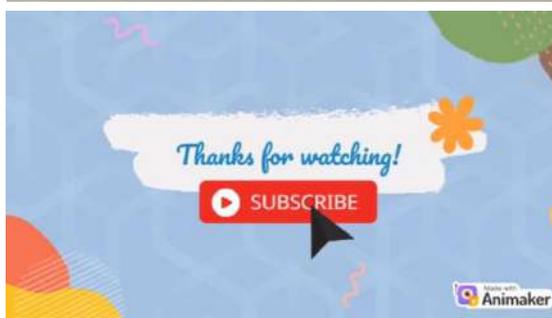
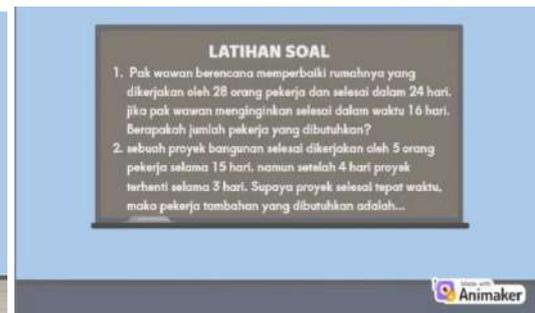
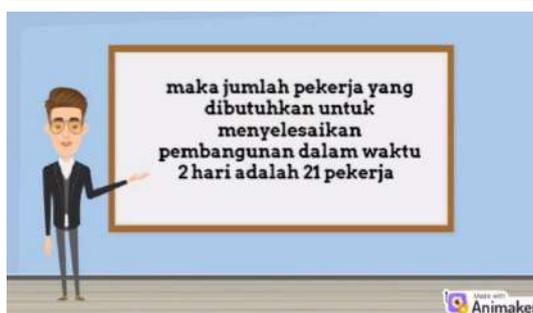
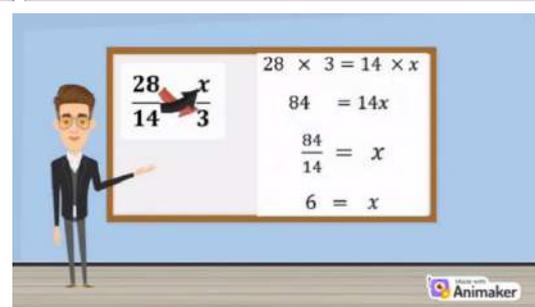
Uang dika = $\frac{7}{5} \times 50.000 = 10.000$

Uang dika = Rp. 70.000

LATIHAN SOAL PERBANDINGAN SENILAI







Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Kegiatan Penelitian pada tanggal 27 Maret 2024



Gambar 1. Peserta didik belajar menggunakan video pembelajaran animasi melalui *handphone*



Gambar 2. Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan interaktif dan latihan soal yang ada di dalam video pembelajaran animasi.



Gambar 3. Peserta didik mengisi angket respons

Lampiran 17 Link *YouTube* Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual

Link Video pembelajaran animasi materi perbandingan senilai part 1

<https://youtu.be/eBp3mkU8R2k?si=6TBgYN2XDSUPsc6L>

Link Video pembelajaran animasi materi perbandingan senilai part 2

<https://youtu.be/hsAry3TMmiY?si=NuUvaB2qx5gVojEB>

Link Video pembelajaran animasi materi perbandingan senilai part 3

https://youtu.be/QKOz1V0QRRU?si=j5122n_zuOyHecAG

Link Video pembelajaran animasi materi perbandingan berbalik nilai part 1

https://youtu.be/QUw6SeUTg_8?si=imtD_uUMIZxD3QV8

Link Video pembelajaran animasi materi perbandingan berbalik nilai part 2

<https://youtu.be/ZDijBiPpOBg?si=skpSMeIdv9xrsPVT>

Link Video pembelajaran animasi materi perbandingan berbalik nilai part 3

https://youtu.be/BurTu_K_6oQ?si=QWWZEHJDufWoclnS

RIWAYAT HIDUP



Rizkita febriana, lahir di Punggur 03 Februari 2003. Penulis merupakan putri dari bapak Suyatno (Alm) dan Ibu Siti Maimunah. Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara. Penulis menyelesaikan pendidikan formal di TK Dharma Wanita pada tahun 2007-2008, lalu pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar ditempuh di SD N 2 Astomulyo dari tahun 2008-2014. Pada jenjang berikutnya penulis melanjutkan pendidikannya ke tingkat sekolah menengah di SMP N 1 Punggur dari tahun 2014-2017, lalu pendidikan selanjutnya di SMA N 1 Punggur dari tahun 2017-2020. Setelah menyelesaikan pendidikan pada jenjang sekolah, penulis melanjutkan untuk mengemban ilmu perguruan tinggi. Terhitung mulai tahun 2020 tercatat sebagai mahasiswa jurusan Tadris Matematika di IAIN Metro Lampung. Saat ini penulis sedang menyelesaikan tugas akhir untuk mendapatkan gelar S1. Dengan tujuan untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat dan penulis dapat mengamalkan kepada orang lain. Semua itu tak lepas dari do'a serta dukungan kedua orang tua dan orang-orang disekitar penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih dan rasa syukur kepada Allah SWT. atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, sekian.

