

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI POLA BILANGAN KELAS VIII SMP

Tia Fitri Amanda^{#1}, Suherman^{*2}

Mathematics Departement, State University Of Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, West Sumatera, Indonesia

^{#1}*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNP*

^{#2}*Dosen Jurusan Matematika FMIPA UNP*

[¹amandatiafitri@gmail.com](mailto:amandatiafitri@gmail.com)

Abstract — This research was conducted at SMPN 1 X Koto Singkarak which aims to develop a valid and practical learning videos based on a contextual teaching learning approach on number pattern used as a learning media to attract student's attention and help their learning process to be more active. The development of these video uses Plomp Model which has three stages, namely Preliminary research, prototyping phase and assessment phase. Formative evaluation is carried out on learning videos that are developed to become better products. From the result of the development of this learning video obtained a validity value 85.10 % with a very valid category, the value of practicality based on student's responses in 86.45 % with a very practical category and the value of practicality based on teacher's respond in 81,25% with practical category. Base on this, the learning video based on the contextual teaching learning approach that has been developed is valid and practical.

Keywords — Learning Media, Learning Video, Contextual Teaching Learning Approach

PENDAHULUAN

Metode dan media pembelajaran merupakan dua unsur terpenting dalam proses mengajar agar dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran [1]. Kualitas yang optimal tersebut tampak apabila terdapat keikutsertaan peserta didik baik secara fisik maupun mental dan turut aktif, agar tercapai kesuksesan dalam proses belajar. Berdasarkan [2] media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor penunjang kesuksesan belajar. Suasana belajar menjadi tidak monoton dan membuat peserta lebih paham akan materi pembelajaran. Pemakaian media selama proses pembelajaran menurut [3] bisa memikat perhatian peserta didik sehingga memunculkan motivasi belajar, proses belajar menjadi lebih bermakna, peserta didik tidak bosan karena tidak semata-mata hanya mendengarkan komunikasi verbal dan mereka dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut penggunaan media pembelajaran sangatlah penting pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana atau perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Menurut [4] berdasarkan jenis media, ada yang disebut dengan media audio-visual, yaitu media yang dapat didengar sekaligus dilihat. Salah satu contohnya adalah video pembelajaran. Jika dalam proses belajar peserta didik menggunakan media berupa video pembelajaran maka hal itu akan membantu menjembatani keterbatasan pengalaman peserta didik terhadap objek yang terlalu cepat atau lambat, memberikan cuplikan pengalaman nyata kepada peserta didik, memicu

keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, mendorong terjadinya proses pembelajaran yang bervariasi dan memberikan informasi jangka panjang kepada peserta didik.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap tiga contoh video pembelajaran mengenai materi pola bilangan yang tersedia pada situs pencarian video gratis yang disebut *Youtube*, terlihat masih terdapat beberapa kekurangan seperti belum terlihat penggunaan pendekatan/model pembelajaran yang memicu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran serta belum interaktif.

Begitupun dengan kondisi pandemi saat ini, waktu pengajaran dan pembelajaran di SMPN 1 X Koto Singkarak sudah dikurangi, biasanya satu jam pelajaran adalah 45 menit, namun sekarang menjadi 30 menit. Untuk itu sangat dibutuhkan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran agar bisa membantu proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di rumah. Kemudian berdasarkan hasil Penilaian Harian (PH) materi pola bilangan peserta didik kelas VIII SMPN 1 X Koto Singkarak tergolong masih rendah. Masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Ketuntasan Belajar Minimum (KBM).

Untuk mengatasi hal tersebut penulis ingin melakukan penelitian untuk mengembangkan video pembelajaran dengan berbasis pendekatan kontekstual pada materi pola bilangan. Menurut [5] pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menghubungkan kejadian nyata sehari-hari lalu diangkat ke dalam konsep matematika yang dibahas.

Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual, dirancang dengan harapan untuk menarik perhatian peserta didik dan agar mereka dapat memahami materi pola bilangan serta mengaitkannya dengan kejadian nyata dikehidupan sehari-hari. Kemudian penggunaan pendekatan kontekstual dalam pengembangan video pembelajaran ini juga diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini diharapkan bias membantu proses belajar peserta didik di sekolah serta dapat dipakai juga dalam belajar mandiri di rumah.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini ialah penelitian berjenis pengembangan/*Desain Research* yang tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada materi pola bilangan yang diujikan kepada peserta didik SMPN 1 X Koto Singkarak.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model Plomp yang tahapannya adalah *preliminary research, prototyping phase* dan *assessment phase*. Ditahap *preliminary research* dilaksanakan analisis pendahuluan, analisis kurikulum, analisis konsep dan analisis peserta didik. Kemudian di tahap *prototyping phase* produk di buat dan rancangan dan di lakukan evaluasi formatif terhadap produk agar menjadi produk yang baik. Pada rancangan produk dilakukan *self evaluation, expert reviews*, lalu *one to one evaluation* untuk melihat kevalidannya dan *small group evaluation* untuk melihat kepraktisannya.

Instrumen penelitian yang dipakai yaitu observasi, pedoman wawancara, angket validitas dan praktikalitas untuk menilai video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Preliminary Research

Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui bentuk dan karakteristik video pembelajaran yang dikembangkan. Penjelasannya sebagai berikut.

a. Analisis Pendahuluan

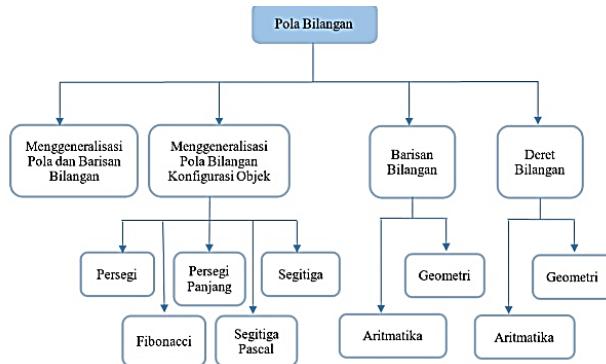
Pada kegiatan ini dikumpulkan informasi mengenai kekurangan yang ada pada video yang tersedia, dan melakukan observasi terhadap nilai/hasil belajar peserta didik. Didapatkan bahwa pada video belum terdapat pendekatan belajar dan belum interaktif, serta hasil belajar peserta didik pada materi pola bilangan masih banyak yang mendapat nilai di bawah KBM. Maka dibutuhkan video pembelajaran yang didalamnya terdapat langkah-langkah yang berprinsip pendekatan kontekstual untuk materi pola bilangan agar peserta didik lebih terarah dan belajar lebih bermakna.

b. Analisis kurikulum

Pada kegiatan ini dilakukan telaah kurikulum yang digunakan sekolah, dilakukan telaah KI dan KD yang digunakan untuk menentukan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran untuk materi pola bilangan. Didapat hasil bahwa kurikulum yang digunakan di SMPN 1 X Koto Singkarak adalah Kurikulum 2013 serta KI dan KD untuk materi pola bilangan disesuaikan dengan [6].

c. Analisis konsep

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui isi dan materi pelajaran tentang pola bilangan yang hendak diinputkan ke dalam video pembelajaran agar materi bisa terstruktur dan sistematis. Materi pola bilangan ditelusuri melalui buku cetakan Kemendikbud revisi 2017 serta melalui diskusi dengan pendidik matematika. Materi disesuaikan dengan yang ada pada buku kemendikbud revisi 2017 yaitu menggeneralisasi pola dan barisan bilangan serta menggeneralisasi Pola Barisan Bilangan Konfigurasi objek dan berdasarkan hasil diskusi pendidik menyarankan untuk membuatkan materi tambahan pada video yang dikembangkan yaitu barisan dan deret. Hasil analisis konsep dapat dilihat pada peta konsep berikut ini.



Gambar 1. Peta Konsep Materi Pola Bilangan

d. Analisis Peserta Didik

Kegiatan ini dilakukan dengan mengadakan observasi dan wawancara untuk mengetahui informasi mengenai karakteristik peserta didik, serta karakteristik video pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh peserta didik dari segi tampilan, pemilihan warna, *font* dan gambar.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran terlihat belum ada penggunaan video pembelajaran dan peserta didik terlihat kurang aktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik matematika, hasil pembelajaran peserta didik kurang lebih dua tahun belakang ini masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KBM pada materi pola bilangan. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik mengenai keinginan peserta didik terhadap video yang dikembangkan, dari segi tampilan peserta didik menyukai video pembelajaran dengan

background yang memiliki warna terang, gambar dan animasi yang menarik serta tulisan yang jelas dan dapat dibaca sehingga belajar dengan menggunakan video menjadi lebih menarik dan dapat menghilangkan rasa bosan saat belajar.

2. Prorotyping Phase

a. Hasil rancangan video pembelajaran

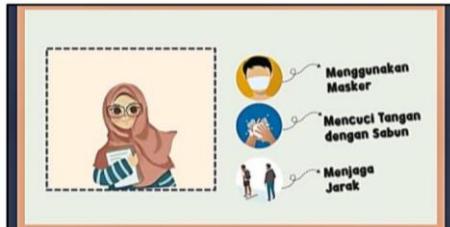
Setelah melakukan tahap *preliminary research* kegiatan selanjutnya adalah merancang video pembelajaran kemudian dimanai *prototype* 1. Penulis membuat lima buah video pembelajaran untuk lima pertemuan pada materi pola bilangan. Rancangan video ini terdiri atas 3 bagian yaitu *interface* (tampilan), *content* (isi), dan *support* (bahasa dan keterbacaan). Rancangannya seperti berikut ini:

1) Tampilan awal

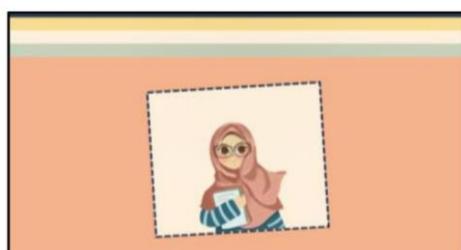
Pada tampilan awal ini terdapat cover judul, beberapa reminder motivasi untuk peserta didik, lalu penjelasan mengenai langkah-langkah dalam menggunakan video, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan ajakan membaca do'a sebelum masuk ke bagian isi. Berikut contoh desain bagian yang terdapat pada tampilan awal.



Gambar 2. Contoh Desain Tampilan Cover Video



Gambar 3. Contoh Desain Tampilan Reminder untuk Peserta Didik



Gambar 4. Contoh Desain Tampilan Animasi Penjelasan Langkah-langkah Pembelajaran untuk Peserta Didik

KOMPETENSI DASAR

3.1 Membuat generalisasi dari pola pada barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek
4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pola pada barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek

INDIKATOR

3.1.1 Menggeneralisasi pola bilangan sederhana
3.1.2 Menentukan suku ke-n dari barisan suatu bilangan

Gambar 5. Contoh Desain Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menentukan pengertian dari pola dan pola bilangan
2. Mengamati pola pada suatu barisan bilangan
3. Peserta didik mampu menentukan suku selanjutnya dari suatu barisan bilangan dengan cara menggeneralisasi pola bilangan sebelumnya

Gambar 6. Contoh Desain Tujuan Pembelajaran

Bismillahirrahmanirrahiim
Robbi zidnii 'ilma warzuqni fahma,
waj'alnii minash-shoolihiin

Gambar 7. Contoh Desain Ajakan Membaca Do'a Bersama

2) Content (Isi)

Pada *content* atau isi terdapat tahap-tahap aktivitas yang dikerjakan peserta didik agar mendapatkan dan memahami konsep pola bilangan. Pada penayangan materi ini terdapat contoh kegiatan sehari-hari yang menjadi landasan dari pendekatan kontekstual dan terdapat pertanyaan-pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pola bilangan. Berikut desain *content* berdasarkan prinsip pendekatan kontekstual.

a) Prinsip Konstruktivisme

Pada bagian awal isi video, ditayangkan terlebih dahulu beberapa contoh kegiatan sehari-hari yang ada di kehidupan peserta didik dan mereka diminta untuk menyebutkan apa yang sedang mereka perhatikan. Contoh desain bisa diperhatikan pada gambar berikut.



Gambar 8. Contoh Desain Prinsip Konstruktivisme

b) Prinsip Penemuan

Setelah menampilkan contoh kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan pola bilangan, selanjutnya Peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan mengamati, menyelidiki,

menganalisa suatu permasalahan sehingga peserta didik berhasil menemukan suatu konsep. Berikut adalah salah satu contoh desain kegiatan peserta didik dalam menemukan kelanjutan barisan dan aturan penyusunannya.



Gambar 9. Contoh Prinsip Penemuan

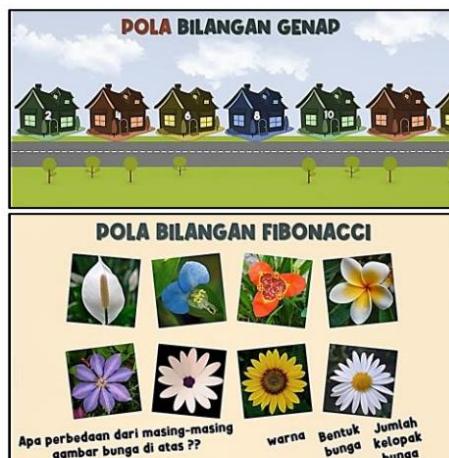
c) Prinsip *Questioning*

Pada prinsip *questioning* ini dalam video diberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik yang bertujuan untuk menggali informasi, memeriksa kepahaman dan respon peserta didik. Contoh desain ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 10. Contoh Prinsip *Questioning*

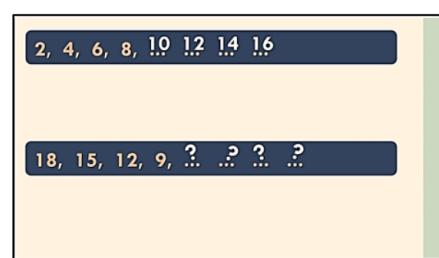
d) Prinsip *Modeling*

Penggunaan prinsip *modeling* atau pemodelan dalam video ini cukup banyak, karena video yang dikembangkan berbasis pendekatan kontekstual maka didalam video pembelajaran terdapat contoh-contoh kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan topik pola bilangan. Berikut contoh desain video pembelajaran dengan prinsip pemodelan.

Gambar 11. Contoh Prinsip *Modeling*

e) Prinsip Masyarakat Belajar

Jika video pembelajaran digunakan di sekolah, maka peserta didik melakukan proses belajar dengan berdiskusi bersama anggota kelompok belajar. Saat ada pertanyaan ataupun soal pada tayangan video, peserta didik mendiskusikan jawaban pertanyaan tersebut dan menuliskan di papan tulis, kemudian di periksa bersama-sama. Berikut contoh desain kegiatan menemukan barisan selanjutnya dari suatu barisan bilangan.



Gambar 12. Contoh Desain prinsip Masyarakat Belajar

f) Prinsip Refleksi

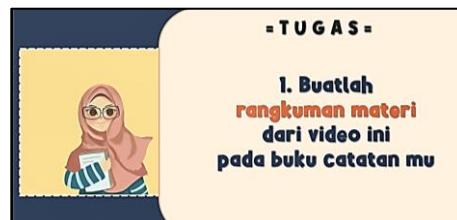
Pada prinsip ini peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Setelah peserta didik menyimpulkan, maka ditampilkan kesimpulan pembelajaran. Berikut ini adalah contoh bentuk desain kegiatan refleksi yang ada pada video pembelajaran.



Gambar 13. Contoh Desain prinsip Refleksi.

g) Prinsip Penilaian Autentik

Selain pendidik menilai disaat berlangsungnya proses belajar mengajar, pendidik juga memberikan beberapa soal latihan atau tugas agar dikerjakan oleh peserta didik, yang berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Berikut contoh desain penilaian autentik berupa tugas untuk peserta didik.





Gambar 14. Contoh Desain Prinsip Penilaian Autentik Berupa Tugas Untuk Peserta Didik

3) Tampilan akhir

Di bagian akhir video pembelajaran yang dirancang ditampilkan pengingat untuk peserta didik untuk bersyukur karena telah selesai melakukan proses belajar menggunakan video yaitu dengan membaca hamdalah, kemudian ditayangkan salam penutup, dan diberikan sedikit motivasi dan *reminder* menjadi pengingat untuk kita semua sesama umat muslim yang bersaudara dan saling mengingatkan. Berikut contoh desain tampilan akhir.



Gambar 15. Contoh Desain Ajakan Bersyukur



Gambar 16. Contoh Desain Salam Penutup



Gambar 17. Contoh Desain Motivasi dan *Reminder* Di akhir Video

4) Support

Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini adalah Bahasa Indonesia. Namun pada penulisan ucapan salam, basmalah, do'a dan

hamdalah dicantumkan tulisan latin dari Bahasa arab. Jenis *font* yang digunakan dalam video pembelajaran dibuat bervariasi agar terlihat menarik dan tidak monoton saat dibaca oleh peserta didik. *Font* yang digunakan untuk judul, pertanyaan dan kesimpulan adalah *Alphakind* dan *Tw Cen MT* untuk penjelasan materi.

b. *Self evaluation*

Kegiatan ini dilakukan pada rancangan video pembelajaran atau *prototype* 1 untuk melihat dan memeriksa ulang kelengkapan komponen video, ketepatan penulisan dan tanda baca, penggunaan istilah, penempatan gambar serta ukuran dan kejelasan *font* yang digunakan, kesesuaian tampilan dengan suara penjelasan dari narrator, ketepatan volume dan musik pengiring, dan memeriksa semua bagian yang ada pada produk sehingga sesuai dengan spesifikasi yang dinginkan. Setelah dilakukan revisi terhadap *prototype* 1, kemudian dinamakan *prototype* 2.

c. *Expert reviews*

Kegiatan ini dilakukan oleh tiga validator yaitu dua orang dosen matematika FMIPA UNP dan satu orang pendidik matematika SMPN 1 X Koto Singkarak, untuk menilai kevalidan *prototype* 2. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL I
HASIL VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL OLEH VALIDATOR

No	Aspek Penilaian	Nilai Validitas (%)			Rata-rata Nilai Validitas (%)	Kategori
		V1	V2	V3		
1	Fungsi dan manfaat	80	80	84	81,33	Valid
2	Visual media	80	93,33	86,66	86,66	Sangat valid
3	Audio media	80	80	93,33	84,44	Sangat valid
4	Tipografi	80	100	100	93,33	Sangat valid
5	Bahasa	80	80	90	83,33	Valid
6	Materi	80	80	100	86,66	Sangat valid
7	Pembelajaran	80	80	80	80	Valid
Rata-rata					85,10	Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan kalau video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk materi pola bilangan termasuk pada kategori sangat valid dimana nilai validitasnya sebesar 85,10%. Berdasarkan saran serta masukan dari validator, sudah dilakukan revisi terhadap *prototype* 2, kemudian dinamakan *prototype* 3.

d. *One to one evaluation*

Kegiatan ini dilaksanakan setelah produk divalidasi oleh validator. Kemudian dilakukan

identifikasi kekurangan yang masih ada pada *prototype* 3 oleh tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda, yang dipilih atas bantuan pendidik matematika.

Peserta didik menyaksikan empat video pembelajaran di sekolah dan satu video pembelajaran di rumah. Setelah itu dilakukan wawancara dengan mereka. Didapatkan kesimpulan bahwa (1) video pembelajaran sudah menarik, (2) kalimat yang terdapat dalam video pembelajaran jelas, (3) langkah pembelajaran dalam video pembelajaran sudah jelas, (4) suara narrator jelas dan kecepatannya sesuai, (5) musik pengiring yang digunakan jelas dan tepat (6) materi pada video pembelajaran mudah dipahami, (7) gambar dan animasi yang ada pada video pembelajaran jelas dan menarik, (8) soal-soal yang ada pada video pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas, (9) *font* yang ada pada video pembelajaran jelas, bagus dan bisa dibaca, (10) video pembelajaran ini membantu proses belajar mandiri dirumah.

Setelah dilakukan kegiatan *one to one evaluation*, tidak ada kritik dan saran yang berarti dari peserta didik terhadap video pembelajaran yang diujikan. Sehingga *prototype* 3 dapat langsung digunakan pada tahap berikutnya yaitu tahap *small group evaluation* atau evaluasi kelompok kecil.

e. Small group evaluation

Kegiatan ini dilaksanakan oleh enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda dan dipilih melalui bantuan pendidik, serta satu orang pendidik matematika untuk menguji praktikalitas video pembelajaran yang dikembangkan. Peserta didik ini berbeda dengan peserta didik yang menjadi subjek tahap *one to one evaluation*.

Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak empat pertemuan di sekolah dimana peserta didik belajar dengan menggunakan video yang dikembangkan, mereka bagi menjadi dua kelompok dan satu video untuk satu pertemuan lagi digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik belajar mandiri dirumah. Setelah peserta didik belajar dengan video, mereka diberikan angket praktikalitas dan diberikan pertanyaan wawancara. Berikut ini hasil analisis praktikalitas angket respon peserta didik dan pendidik.

TABEL II
HASIL PENILAIAN PRAKTIKALITAS OLEH PESERTA DIDIK

No	Aspek yang dinilai	Nilai praktikalitas (%)	Kategori
1	Daya Tarik	86,45	Sangat praktis
2	Kemudahan Penggunaan	89,58	Sangat praktis
3	Manfaat	83,33	Praktis
	Rata-rata	86,45	Sangat praktis

TABEL III
HASIL PENILAIAN PRAKTIKALITAS OLEH PENDIDIK

No	Aspek yang dinilai	Nilai praktikalitas (%)	Kategori
1	Daya Tarik	93,75	Sangat praktis
2	Kemudahan penggunaan	75	Praktis
3	Manfaat	81,25	Praktis
4	Kesesuaian waktu	75	Praktis
	Rata-rata	81,25	Praktis

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian praktikalitas oleh peserta didik sudah memenuhi kategori sangat praktis yaitu sebesar 86,45% dan hasil penilaian praktikalitas oleh pendidik sudah memenuhi kategori praktis yaitu sebesar 81,25%.

Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik diperoleh informasi bahwa menurut mereka penggunaan video di saat berlangsungnya proses belajar di sekolah maupun di rumah dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Peserta didik mengatakan bahwa mereka bisa menggunakan video pembelajaran dengan mudah. Selain itu video pembelajaran ini dapat membantu mereka memahami materi dengan mudah. Menurut mereka tulisan yang terdapat dalam video sudah jelas dan dapat dibaca, begitupun dengan gambar dan animasi yang ada juga sudah jelas dan menarik. Suara narator juga terdengar jelas dan memiliki kecepatan yang sesuai.

Berdasarkan hasil angket praktikalitas dan wawancara bisa disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk materi pola bilangan bisa dan mudah digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran di sekolah ataupun di rumah.

B. Pembahasan

1. Validitas video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada materi pola bilangan

Aspek yang dinilai untuk validasi video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk materi pola bilangan kelas VIII SMP yaitu fungsi dan manfaat, aspek visual media, aspek audio media, aspek tipografi, aspek bahasa, aspek materi dan aspek pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga orang validator diperoleh nilai validitas dari video pembelajaran sudah memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 85,10%. Aspek-aspek yang termasuk pada kategori sangat valid yaitu aspek visual media memiliki persentase 86,66%, aspek audio media dengan persentase 84,44%, aspek tipografi dengan persentase 93,33%, aspek materi memiliki persentase 86,66%. Aspek-aspek yang termasuk pada kategori valid yaitu aspek fungsi dan manfaat dengan persentase 81,33%, aspek bahasa memiliki persentase 83,33%, dan aspek pembelajaran memiliki persentase 80%. Oleh karena itu video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori yang sangat valid.

2. Praktikalitas video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada materi pola bilangan Berdasarkan respon yang diberikan oleh peserta didik terhadap angket praktikalitas video pembelajaran diperoleh nilai praktikalitas sebesar 86,45% dengan kategori sangat praktis. Aspek yang termasuk pada kategori sangat praktis adalah aspek daya tarik dengan persentase 86,45% dan aspek kemudahan penggunaan dengan persentase 89,58% Aspek yang termasuk pada kategori praktis adalah aspek manfaat dengan persentase 83,33%. Hal ini memperlihatkan bahwa video pembelajaran untuk peserta didik sangat baik dan dapat digunakan mereka dengan mudah.

Berdasarkan respon yang diberikan pendidik terhadap angket praktikalitas video pembelajaran diperoleh nilai praktikalitas sebesar 81,25% dengan kategori praktis. Penilaian oleh pendidik terhadap masing-masing aspek praktikalitas video pembelajaran adalah sebagai berikut. Aspek- yang termasuk pada kategori sangat praktis adalah aspek daya tarik dengan persentase 93,75%. Kemudian yang termasuk kategori praktis adalah aspek manfaat dengan persentase 81,25%, aspek kemudahan penggunaan dengan persentase 75%, dan aspek kesesuaian waktu dengan persentase 75%. Penilaian dari pendidik ¹⁹⁸⁻¹⁹⁹ menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sudah sesuai dengan waktu pembelajaran matematika yang tersedia.

SIMPULAN

Bedasarkan penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual untuk materi pola bilangan yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Video pembelajaran yang dikembangkan sudah dikatakan valid dengan nilai validitas sebesar 85,10% yaitu pada kategori sangat valid. Karakteristik video pembelajaran yang valid yaitu materi yang terdapat pada video pembelajaran mengacu pada kurikulum 2013, isi video pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kegiatan pembelajaran pada video ini telah menerapkan prinsip pendekatan kontekstual, Bahasa yang ada dalam video pembelajaran ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia serta mudah di pahami dan desain video pembelajaran sudah menarik dari segi ilustrasi, warna, font yang jelas dan dapat dibaca, serta pemilihan dan tata letak gambar yang tepat.
2. Video pembelajaran yang dikembangkan sudah dikatakan praktis dengan nilai praktikalitas dari peserta didik sebesar 86,45% sudah termasuk kategori sangat praktis dan berdasarkan penilaian praktikalitas dari pendidik sebesar 81,25% termasuk kategori praktis. Karakteristik video pembelajaran yang praktis yaitu, menarik

perhatian peserta didik karena terdapat penyajian materi berupa tulisan, gambar, animasi dan suara narrator yang jelas. Kemudian mudah digunakan, selain bisa ditayangkan di sekolah video pembelajaran bisa digunakan untuk belajar di rumah dengan mengakses *link* yang ada pada *channel youtube*. Lalu, kegiatan pembelajaran dan soal-soal yang terdapat pada video dirancang sebaik mungkin, sehingga dapat mengasah kemampuan peserta didik dan mereka belajar lebih giat dan bersemangat. Serta penggunaan video pada proses pembelajaran sudah sesuai dengan waktu yang tersedia dalam mata pelajaran matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, ucapan rasa syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala atas izin, limpahan rahmat, kesempatan, kemudahan, kelancaran dan karunia dari-Nya dapat terselesaikan pelaksanaan penelitian dan pembuatan artikel ini. Terimakasih kepada Bapak Dosen Pembimbing dan Bapak Ibu Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu, memberi kesempatan, bimbingan, saran, masukan, dan arahan kepada penulis. Terimakasih kepada Bapak Kepala Sekolah, Pendidik matematika, serta peserta didik SMPN 1 X Koto Singkarak. Terimakasih kepada semua pihak yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dan berkontribusi. Teristimewa untuk orang tua, kakak, adik, dan teman-teman semuanya yang senantiasa mendo'akan, memberi semangat, dukungan dan motivasi. Semoga Allah balas kebaikan yang telah dilakukan dengan kebaikan dan keberkahan. Aamiin.

Referensi

- [1] Adkhar, Bastiar Ismail. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Lab School UNNES*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- [2] Fadhli, Muhibuddin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No. 1
- [3] Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [4] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- [5] Suherman, Erman. 2003. *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Educare. 2(1): 52-57.
- [6] Depdikbud. 2016. Permendikbud nomor 24 Tahun 2016. Jakarta: Kemendikbud.