

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MUATAN MATERI PECAHAN KELAS V SD NEGERI 4 GIANYAR

Oleh

Desak Ketut Sri Galuh, NIM 1911031110

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan serta efektivitas penggunaan video pembelajaran. Model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian ini diantaranya ahli rancang bangun, ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan dua puluh empat siswa kelas V SD Negeri 4 Gianyar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan metode tes. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis statistik deskriptif, dan teknik analisis statistik inferensial. Hasilnya media video pembelajaran matematika yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan uji kelayakan dari hasil uji ahli rancang bangun 90%, ahli materi 92,30%, ahli desain pembelajaran 90,90%, ahli media pembelajaran 91,07%, uji perorangan 93,94%, uji kelompok kecil 93,69%, uji lapangan 92,42% dan uji efektivitas dengan uji-t memperoleh t_{hitung} sebesar 7,239 untuk $dk = 23$ dan taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 1,713$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ada perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika sesudah menggunakan video pembelajaran matematika berbasis kontekstual pada muatan materi pecahan kelas V SD Negeri 4 Gianyar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran Matematika berbasis Kontekstual pada muatan materi pecahan efektif untuk diterapkan di kelas V SD Negeri 4 Gianyar.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Kontekstual, Matematika

ABSTRACT

The implementation of this study aims to determine the design, feasibility and effectiveness of using learning videos. The model used in the development of this media is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjects in this study included design experts, materials experts, instructional design experts, instructional media experts, and twenty-four students of class V SD Negeri 4 Gianyar. The data collection method used is the questionnaire method and the test method. Data analysis used is descriptive quantitative analysis techniques, qualitative descriptive analysis techniques, descriptive statistical analysis techniques, and inferential statistical analysis techniques. The result is that the mathematics instructional video media developed is feasible and effectively applied in the learning process as evidenced by the feasibility test from the results of the test by design experts 90%, material experts 92.30%, instructional design experts 90.90%, instructional media experts 91.07%, individual test 93.94%, small group test 93.69%, field test 92.42% and effectiveness test with t-test obtained 7.239 for $dk = 23$ and a significant level of $5\% = 1.713$ so it was rejected and accepted. There is a significant difference in the competency knowledge of Mathematics after using contextual-based mathematics learning videos on the content of class V fractions at SD Negeri 4 Gianyar. Therefore it can be concluded that the development of Contextual-based Mathematics learning video media on fractional content is effective for application in class V SD Negeri 4 Gianyar.

Keywords: Development, Learning Videos, Contextual, Mathematics

