

**PENGEMBANGAN VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SECARA DARING**

SKRIPSI



MEDIA ANDRIANI

1710205043

Pembimbing 1

Dr. Selvia Erita, M.Pd.

Pembimbing 2

Aan Putra, M.Pd.

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I**

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

TAHUN 2021 M/ 1443 H

**PENGEMBANGAN VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SECARA DARING**



**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 2021/ 1443 H**

SELVIA ERITA, M.Pd
AAN PUTRA, M.Pd
Dosen Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, Agustus 2021
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci
di
Sungai Penuh

NOTA DINAS

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara: **Media Andriani, NIM. 1710205043** yang berjudul "**Pengembangan Video Blog (Vlog) Dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Matematika Secara Daring**", telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Serjana Pendidikan (SPd) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut agar dapat diterima dengan baik.

Demikian, kami ucapkan terima kasih semoga bermanfaat bagi kepentingan agama, nusa dan bangsa.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. SELVIA BRITA, M.Pd
NIP. 19841231 200912 2 006

Pembimbing II



AAN PUTRA, M.Pd
NIP. 19910328 202012 1 016

SURAT PERNYATAAN

Nama : Media Andriani
NIM : 1710205043
Jurusan : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Video Blog (Vlog) Dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Matematika Secara Daring”** benar-benar hasil karya saya, kecuali yang tercantum sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Sungai Penuh, Agustus 2021

Saya yang menyatakan



MEDIA ANDRIANI

NIM. 1710205043



PENGESAHAN

Skripsi oleh Media Andriani NIM. 1710205043 dengan judul “**Pengembangan Video Blog (Vlog) dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Matematika Secara Daring**” telah diuji dan dipertahankan pada hari selasa tanggal 5 Oktober 2021.

Dewan Penguji

Dr. Nur Rusliyah, M.Si
NIP.19790315 200801 2 029

Ketua Sidang

Dr. Nur Rusliyah, M.Si
NIP.19790315 200801 2 029

Penguji I

Rhomiy Handican, M.Pd
NIP.19930522 201903 1 010

Penguji II

Dr. Selvia Erita, M.Pd
NIP.19841231 200912 2 006

Pembimbing I

Aan Putra, M.Ed
NIP.19910328 202012 1 016

Pembimbing II

Mengesahkan
Dekan
Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd
NIP. 19730605 199903 1 004

Mengetahui
Ketua Jurusan



Dr. Nur Rusliyah, M.Si
NIP. 19790315 200801 2 029

ABSTRAK

Andriani, Media. 2021. Pengembangan Video Blog (Vlog) dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Matematika Secara Daring. Skripsi. Jurusan Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Kerinci. (I) Dr. Selvia Erita, M.Pd., (II) Aan Putra, M.Pd

Kata Kunci : CTL, Media Pembelajaran Matematika, Pembelajaran Daring, Vlog

Adanya wabah pandemi *covid-19* mempengaruhi berbagai aspek dibidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Mendikbud turut mengeluarkan kebijakan terkait pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi yaitu dengan mengalihkan pembelajaran secara tatap muka menjadi pembelajaran daring. Namun pelaksanaan pembelajaran tidak mudah dilakukan karena ada beberapa faktor yang menyebabkan kecemasan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring. Kendala terbesar pembelajaran daring yaitu belajar matematika karena masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa matematika sulit dan menakutkan. Melalui pembelajaran matematika peserta didik dilatih untuk berfikir kritis, kreatif, logis dan sistematis. Sehingga dalam hal ini pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya salah satunya dengan media. Dengan memanfaatkan media berbasis teknologi yaitu media vlog pembelajaran dapat mengefektifkan dan memudahkan peserta didik menerima materi pembelajaran dan memberikan kemudahan akses bagi peserta didik dimanapun dan kapanpun. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual yang valid dan praktis sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu. Sementara model pengembangan menggunakan model plomp dengan tiga fase yaitu penelitina pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap penilaian.

Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kerinci dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli meliputi aspek materi dan aspek media diperoleh hasil berturut-turut 0,817 dan 0,877 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas pada uji coba terbatas dan penilaian guru matematika diperoleh hasil berturut-turut adalah 84,21% dan 86,36% sehingga vlog dengan pendekatan kontekstual dikategorikan praktis digunakan sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

ABSTRACT

Andriani, Media. 2021. Development of Video Blog (Vlog) with Approach Contextual as a Supporting Media for Mathematics Learning Online. Skripsi. Jurusan Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Kerinci. (I) Dr. Selvia Erita, M.Pd., (II) Aan Putra, M.Pd

Keywords: CTL, Mathematics Learning Media, Online Learning, Vlog

The COVID-19 pandemic has affected various aspects of life, including education. The Minister of Education and Culture also issued policies related to the implementation of learning during the pandemic, namely by shifting face-to-face learning to online learning. However, the implementation of learning is not easy to do because there are several factors that cause students' anxiety in carrying out online learning. The toughest obstacle in online learning is learning mathematics because there are still many students who think that mathematics is difficult and scary. Through learning mathematics, students are trained to think critically, creatively, logically and systematically. So in this case, educators are required to be creative and innovative in developing their learning, one of which is the media. By utilizing technology-based media, namely learning vlog media, it can streamline and make it easier for students to receive learning materials and provide easy access for students wherever and whenever. The purpose of this research is to produce a video blog (vlog) with a valid and practical contextual approach as a media to support online mathematics learning.

The research method used is research development or Research and Development which is a research method to produce certain products. While the development model uses the plomp model with three phases, namely preliminary research, development phase, and assessment phase.

The research was carried out at MTs Negeri 1 Kerinci with the research subjects being students of class VIII. Based on the results of the validation carried out by experts covering material aspects and media aspects, the results obtained respectively 0.817 and 0.877 with valid categories. Based on the results of the practicality assessment in the limited trial and the assessment of the mathematics teacher, the results were 84.21% and 86.36%, respectively, so that vlogs with a contextual approach were categorized as practical to be used as media to support online mathematics learning.

PERSEMBAHAN

Sembah sujud beserta syukur kepada Allah SWT atas segala cinta dan kasih sayangnya yang telah memberikan kekuatan dan membekaliku dengan ilmu. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cahaya hidupku yang senantiasa ada, saat suka maupun duka yang istimewa buat ayahanda (Syafrudin Nir) dan ibunda (Garya Wati) tercinta yang telah membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, memberikan segala doa dan dukungan yang tiada hentinya, serta pengorbanan baik moral maupun material.
2. Dosen pembimbing 1 Ibu Dr. Selvia Erita, M.Pd dan dosen pembimbing 2 bapak Aan Putra, M.Pd yang senantiasa memberikan motivasi, membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi kinerja penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ini.
3. Kakak dan adik tersayang Sisna Jelita Sari, Riandi Saputra dan Asilla Zahara yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan hiburan selama penyusunan skripsi.
4. Kelurgaku, yang selalu ikhlas memberikan dukungan baik moral maupun materil.
5. Saudari terbaik Ersya Mayori dan Elvi Sukaisih yang telah bersedia menguatkan pijak dan melambungkan harapan bersama selama perkuliahan.
6. Teman-teman seperjuangan jurusan tadaris matematika angkatan 2017 terkhususnya kelas B yang telah kebersamai selama 4 tahun terakhir.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MOTO

K E R I N C I
إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya:

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra’d; 11)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, berkah, serta karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Blog (Vlog) Dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Matematika Secara Daring”**. Tidak lupa shalawat beserta salam dihadiahkan kepada Rasulullah SAW, semoga penulis serta pembaca selalu berada dalam naungan syafa'atnya hingga akhir zaman nanti. Aamiin.

Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, serta doa yang tak pernah henti-hentinya dari berbagai pihak, karena dari itu melalui lembaran ini, penulis sampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Yth. Bapak Dr. As'ari M.Ag selaku Rektor IAIN Kerinci yang telah memimpin lembaga ini dengan baik dan bijaksana.
2. Yth. Bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag., S.IP., M.Ag selaku wakil rektor 1, Bapak Jafar Ahmad, S.Ag., M.Si selaku wakil Rektor II, dan bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag selaku wakil Rektor III, Institut Agama Islam (IAIN) Kerinci yang telah ikut serta membantu dalam memimpin lembaga dengan baik dan bijaksana.
3. Yth. Dekan dan Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang juga telah ikut serta membantu dalam memimpin lembaga dengan baik dan bijaksana.
4. Yth. Ibu Dr. Nur Rusliah, M.Si selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika

5. Yth. Ibu Dr. Selvia Erita, M. Pd selaku pembimbing I dan Bapak Aan Putra, M.Pd selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan, masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Yth. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci terkhususnya dosen-dosen tadris matematika yang menginspirasi.
7. Yth. Ibu Dr. Hj. Wisnarni, M.Pd selaku penasehat akademik yang senantiasa member nasehat, semangat serta dorongan terhadap aktifitas perkuliahan berlangsung.
8. Yth. Kepala Sekolah MTs Negeri 1 Kerinci Ibu Hasminiyeti, S.S.Ag., M.Pd yang telah memberikan izin untuk peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Yth. Guru Matematika MTs Negeri 1 Kerinci, Ibu Aida Sasmiarti, S.Pd yang telah memberikan arahan sekaligus menilai vlog pembelajaran.
10. Dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua yang telah siberikan Bapak/Ibu serta saudara/I dengan kebaikan, *Jazakallahu khairan katsiran*. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa/i Tadris Matematika Instituti Agama Islma Negeri (IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, Agustus 2021

Penulis

Media Andriani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN DAN MOTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pembelajaran Matematika.....	10
B. Media Pembelajaran.....	11
C. Video Blog	14
D. Pendekatan Kontekstual	22
E. Kriteria Kualitas Produk	24
F. Penelitian Relevan.....	27
G. Kerangka Berpikir.....	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Uji Coba Produk.....	38
E. Subjek Penelitian.....	38
F. Jenis Dan Sumber Data	38
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	63
C. Pembatasan Penelitian.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Lapisan Evaluasi Formatif	34
4.1 Contoh <i>Flowchart</i> Vlog Pembelajaran.....	50
4.2 Contoh <i>Storyboard</i>	50
4.3 Contoh Skript	51
4.4 Proses <i>Shooting</i> (vlog kubus).....	52
4.5 Pembuatan Contoh dan Latihan Soal	52
4.6 Proses <i>Editting</i> (vlog prisma).....	53
4.7 Vlog pada YouTube (vlog balok)	53
4.8 Vlog kubus sebelum direvisi	54
4.9 Vlog kubus setelah direvisi	55
4.10 Warna tulisan pada vlog balok sebelum direvisi.....	55
4.11 Warna tulisan pada vlog balok setelah direvisi.....	56
4.12 Vlog prisma sebelum direvisi	56
4.13 Vlog prisma setelah direvisi.....	57
4.14 Komentar dan catatan validator	58
4.15 Pengeditan <i>backsound</i> pada vlog	58

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.2 Istilah-Istilah dalam Pengambilan Gambar	20
3.1 Kriteria Evaluasi Penelitian Desain	31
3.2 Aspek-Aspek Validasi Media Vlog Oleh Ahli	36
3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Vlog Ditinjau dari Aspek Media	39
3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Vlog Ditinjau dari Aspek Materi	40
3.5 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Vlog oleh Peserta Didik	41
3.6 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Vlog oleh Guru	41
3.7 Skala Penilaian Lembar Validasi	42
3.8 Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran	43
3.9 Skala Penilaian Angket	43
3.10 Kategori Praktikalitas	44
4.1 KD dan Indikator Materi Bangun Ruang Sisi Datar	48
4.2 Hasil Penilaian Lembar Validasi Aspek Media dan Aspek Materi.....	58
4.3 Hasil Penilaian Vlog oleh Peserta Didik (Evaluasi kelompok kecil)...	61
4.4 Hasil Penilaian Vlog oleh Peserta Didik (Uji coba lapangan)	62
4.5 Hasil Penilaian Vlog oleh Guru Matematika	62

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1	Pedoman Wawancara 74
2	Hasil Pedoman Wawancara..... 75
3	Angket Pendapat Peserta Didik..... 77
4	Hasil Angket Pendapat Peserta Didik 81
5	<i>Flowchart</i> Vlog Pembelajaran 84
6	<i>Storyboard</i> Vlog Pembelajaran 87
7	Skript Vlog Pembelajaran 95
8	Lembar Koreksi Teman Sejawat..... 109
9	Pedoman Wawancara (Evaluasi Perorangan) 113
10	Hasil Pedoman Wawancara (Evaluasi Perorangan)..... 114
11	Lembar Validasi Aspek Media..... 115
12	Hasil Analisis Validasi Aspek Media 124
13	Lembar Validasi Aspek Materi 126
14	Hasil Analisis Validasi Aspek Materi..... 135
15	Hasil Analisis Validasi Semua Aspek..... 137
16	Angket Penilaian Peserta Didik 138
17	Hasil Angket Penilaian Peserta Didik (Evaluasi kelompok kecil).. 146
18	Hasil Angket Penilaian Peserta Didik (Uji coba terbatas) 148
19	Angket penilaian guru 150
20	Hasil angket penilaian guru..... 158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahun 2020 merupakan tahun yang menggemparkan dunia termasuk Indonesia. Dunia dilanda pandemi *covid-19* dimana munculnya virus jenis baru yang bermula dari kota Wuhan kemudian menyebar keberbagai belahan dunia. Pada 30 Januari 2020 *World Health Organization* (WHO) menetapkan pandemi *covid-19* sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Dewi, 2020).

Pemerintah menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) yang berarti bekerja dari rumah sebagai salah satu upaya mengurangi penyebaran virus *covid-19*. Adanya kebijakan WFH mempengaruhi berbagai aspek dibidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan (Mustakim, 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia turut mengeluarkan kebijakan terkait pelaksanaan pendidikan dimasa pandemi *covid-19* yaitu dengan diterapkannya pembelajaran jarak jauh sebagai alternatif solusi pembelajaran dimasa pandemi (Dewi, 2020). Proses belajar mengajar tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka seperti biasanya melainkan pendidik dan peserta didik berinteraksi melalui berbagai teknologi digital yang berkembang saat ini.

Namun faktanya pembelajaran daring tidaklah mudah dilakukan jika dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka. Di beberapa wilayah Indonesia masih mengalami kesulitan dalam mengakses jaringan internet sehingga terhambatnya pelaksanaan proses pembelajaran,

disamping itu penerapan belajar jarak jauh membuat sebagian peserta didik menjadi cemas dan tertekan (Oktawirawan, 2020). Ketidakmampuan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara daring berakibat pada rendahnya kemajuan belajar peserta didik dan berpotensi terhadap penurunan nilai hingga ketidaksiapan menghadapi jenjang berikutnya (Oktawirawan, 2020; Utami & Cahyono, 2020).

Lebih dari itu kendala terbesar pembelajaran daring yaitu mengajar matematika. Masih banyak peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sukar dan bahkan menakutkan (Utami & Cahyono, 2020). Sejalan dengan yang diungkapkan Auliya (2016) matematika di anggap mata pelajaran yang sulit dikarenakan matematika yang bersifat abstrak dengan rumus-rumus yang banyak dan membingungkan. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Rendahnya kemampuan pemahaman matematis peserta didik juga dapat dilihat dari hasil studi internasional *Program for International Students Assesment (PISA)* tahun 2015 yang menyatakan Indonesia berada pada peringkat 63 dari 72 negara peserta (Widjayanti, Masfingatin & Setyansah, 2019).

Matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam meningkatkan daya pikir manusia (Betyka, Erita & Putra, 2019). Melalui pembelajaran matematika peserta didik dilatih untuk berfikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif (Utami & Cahyono, 2020). Matematika diharapkan menjadi salah satu mata pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Sehingga dalam hal ini pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya. Hal ini juga ditegaskan dalam firman Allah pada QS. Ar-Ra'd ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya:

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra'd; 11)

Pada ayat diatas Allah SWT mendorong agar kaum muslimin memiliki kompetensi perubahan secara masif salah satunya berupa kreatifitas dan inovasi. Sebagaimana diinspirasikan pada individu untuk melakukan perubahan. Pendidik harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran salah satunya melalui media yang akan digunakan.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Batubara & Batubara (2020) bahwa media mempunyai pengaruh positif terhadap pembelajaran. Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi menarik, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik, metode mengajar menjadi bervariasi sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton, meningkatnya aktivitas belajar siswa, serta lebih dari itu penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik (Astra, Saurjana & Suwatra, 2013).

Media pembelajaran dapat berupa media audio, media visual, ataupun media audio visual. Video pembelajaran merupakan media audio visual yang efektif dan efisien digunakan pada proses pembelajaran (Gusmania & Wulandari, 2018). Adapun kelebihan pembelajaran dengan menggunakan media video yaitu media video menyajikan objek belajar secara konkret sehingga baik dalam menambah pengalaman belajar siswa, media video dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan daya tarik tersendiri, peserta didik dapat mempelajari materi ajar secara berulang-ulang, dan memberikan kemudahan dalam mendistribusikannya (Purwanti, 2015).

Ditengah pandemi saat ini tantangan yang dihadapi pendidik dan peserta didik tentu berbeda dari pelaksanaan pembelajaran disekolah secara tatap muka langsung. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan dari rumah membuat pendidik berupaya untuk mengefektifkan proses belajar mengajar serta peserta didik harus terbiasa memahami materi ajar pada pembelajaran daring. Peserta didik membutuhkan media sebagai alat yang mampu melukiskan gambaran materi ajar yang dipelajari (Widjayanti et al., 2019). Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mengefektifkan dan memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik menerima materi pembelajaran (Umami, Chodzirin & Khasanah, 2019).

Seiring dengan kemajuan teknologi peneliti mencoba memberikan solusi dengan mengembangkan media audio visual berupa video blog (vlog). Vlog adalah bentuk media informasi berupa gabungan audio, teks dan gambar

yang dikemas secara sederhana dalam bentuk cerita yang utuh (Astra et al., 2013). Penggunaan vlog sebagai media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif terhadap pemahaman dan minat belajar peserta didik (Widyaningsih, 2019). Vlog dapat diakses melalui *channel* YouTube dengan memanfaatkan jaringan internet. *Channel* YouTube dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses vlog yang dimungkinkan dapat dimanfaatkan baik didalam maupun diluar kelas.

Dalam pengembangan media vlog peneliti menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang berupaya mengaitkan konsep materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata (Sugandi & Benard, 2018). Melalui pendekatan kontekstual diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan baik serta membentuk logika berfikir dalam mengaplikasikan matematika di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan beberapa hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan pemahaman, komunikasi dan koneksi matematis peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Sugandi & Benard, 2018; Ulya, Irawati & Maulana, 2016).

Beberapa penelitian telah dilakukan dalam mengembangkan vlog sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar serta sebagai penunjang dalam menanamkan karakter pada proses pembelajaran (Fitria, 2018; Indiyatmi, 2018; Umami et al., 2019). Hasil penelitian dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa

vlog layak digunakan sebagai media pembelajaran, vlog berpengaruh positif terhadap peserta didik, serta penggunaan vlog sebagai media memberikan pengalaman yang baru pada proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Widyaningsih (2019) vlog efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa penelitian pengembangan sebelumnya belum ada yang meneliti dan mengembangkan vlog sebagai media pembelajaran matematika. Hanya saja sudah pernah dilakukan studi kepustakaan vlog matematika sebagai solusi cerdas dan berbudaya (Harahap, Khairani & Masitoh, 2019). Sehingga dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengembangkan vlog sebagai media penunjang pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual.

Berdasarkan uraian diatas, media mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Belum adanya penelitian dan pengembangan yang serupa dilakukan dibidang matematika membuat peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring. Peneliti berharap dengan dikembangkan media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika terutama pembelajaran secara daring.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan terdapat beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu:

1. Pembelajaran secara tatap muka tidak dapat dilakukan, sehingga pembelajaran dialihkan secara daring.
2. Pemahaman peserta didik terkait materi matematika masih rendah
3. Matematika dianggap pelajaran yang sulit dan menakutkan
4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika yang bersifat online.
5. Media vlog berbasis pendekatan kontekstual belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan peneliti dalam mengontrol dan mengendalikan proses pembelajaran, maka penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Pengembangan video blog (vlog) difokuskan pada validitas vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.
2. Pengembangan video blog (vlog) difokuskan pada praktikalitas vlog dengan pendekatan kontekstul sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring?
2. Bagaimana praktikalitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.
2. Mengetahui praktikalitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

F. Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Vlog yang dibuat berisi materi mata pelajaran matematika SMP kelas VIII yaitu bangun ruang sisi datar.
2. Materi pada vlog disajikan dengan komponen-komponen pendekatan kontekstual.
3. Vlog yang dikembangkan berjenis vlog *how-to*
4. Vlog berdurasi 9 - 15 menit
5. Vlog dalam bentuk mp4 dengan kualitas resolusi gambar 1080 HD dan didukung dengan *sound* yang baik.
6. Prosedur penggunaan ditayangkan melalui YouTube

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Pendidik

Menjadikan bahan pertimbangan dalam menggunakan media video blog (vlog) sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

2. Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pada proses pembelajaran daring.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan kajian teori untuk penelitian selanjutnya.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Matematika

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan pemahaman yang awalnya seseorang tidak dibekali potensi fitrah, kemudian adanya proses belajar membuat seseorang berubah tingkah laku dan pemahamannya bertambah (Pane & Dasopang, 2017). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Trianto dalam Pane & Dasopang (2017) menyatakan pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didiknya agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik secara langsung maupun tidak, bahan ajar, metode, strategi dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang terstruktur dan terencana untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu tujuan pendidikan yakni agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis dan sistematis bagi peserta didik (Harahap et al., 2019). Salah satu program pendidikan dalam mendukung hal tersebut yakni melalui pembelajaran matematika.

Matematika berasal dari kata *mathematica* yang berarti ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui proses berpikir (Suherman dkk, 2003 dalam Harahap et al., 2019). Pentingnya pembelajaran matematika disekolah ditegaskan dalam Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas

(Sistem Pendidikan Nasional) pasal 37 bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari siswa disetiap tingkatan jenjang pendidikan (Auliya, 2016). Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud (2013) yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual tingkat tinggi pada peserta didik; (2) membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis; (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi; (4) melatih peserta didik dalam mengemukakan ide-ide dan ; (5) mengembangkan karakter siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika mempunyai peranan penting dalam bidang pendidikan terkhusus dalam meningkatkan kemampuan tingkat tinggi peserta didik.

B. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar (Susilana & Riyana, 2009). Dalam Bahasa Indonesia, kata medium diartikan sebagai antara atau sedang, yang berarti media adalah segala sesuatu yang mengantar atau meneruskan pesan dari pemberi ke penerima pesan (Susilana & Riyana, 2009). Media dapat diartikan sebagai penghubung yang memudahkan interaksi antara pemberi dan penerima informasi.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai sarana komunikasi dalam bentuk audio, visual ataupun audio visual dan peralatannya. Sedangkan menurut *Association for Education Communication and Technology* (AECT) media adalah segala bentuk saluran yang dimanfaatkan dalam proses penyampaian informasi.

Secara garis besar *Gerlach* dan *Ely* mengemukakan media adalah manusia, materi atau kejadian yang membuat siswa memperoleh pengetahuan dan sikap (Aryad, 2011). Secara khusus, media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis dan elektronis dalam menangkap, memproses, dan menyusun informasi kembali (Aryad, 2011). Rossi dan Breidle dalam Purwanti (2015) mengemukakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat, bahan, dan segala jenis sumber yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi-materi ajar kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Satrianawati (2018) memaparkan pembagian media menjadi beberapa jenis, diantaranya (1) media audio, yaitu media yang dalam penggunaannya melibatkan indera telinga; (2) media visual, yaitu media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan; (3) media audio visual, adalah media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan sekaligus indera pendengaran; (4) multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang mendukung agar terlaksananya suasana kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Hamalik mengemukakan penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Aryad, 2011).

Secara umum kegunaan media yaitu untuk memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menciptakan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, serta memberi rangsangan yang sama sehingga menyamakan persepsi yang sama antar peserta didik.

Levie dan Lentz dalam Sumiharsono & Hasanah (2018) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu (1) fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar; (2) fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar; (3) fungsi kognitif, yaitu melalui lambang visual atau gambar dapat mempermudah siswa memahami dan mengingat pesan yang tersirat pada gambar; (4) fungsi kompensatoris, media visual membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan proses pembelajaran, memberikan pengalaman yang nyata, menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat media pembelajaran menurut Hamalik dalam Astra et al., (2013) adalah:

1. Pembelajaran menjadi semakin menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, pembelajaran tidak hanya terpusat kepada guru.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tetapi juga aktivitas seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan lain-lain.

Adapun manfaat media dalam pembelajaran bagi guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.1 (Satrianawati, 2018).

Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran

Aspek	Manfaat Media Pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi Peserta Didik
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	Memudahkan peserta didik memahami materi
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami
Waktu	Efektif dan efisien	Waktu yang lebih banyak mempelajari materi
Minat	Menodrong minat belajar dan mengajar guru	Membangkitkan minat belajar peserta didik
Situasi belajar	Interaktif	Multi-aktif
Hasil belajar	Meningkatkan kualitas mengajar	Lebih mendalam dan utuh

C. Video Blog (Vlog)

Video blog (vlog) secara bahasa terdiri dari dua kata yaitu *video* dan *blog*. Istilah video berasal dari kata *vidi* atau *visum* yang berarti melihat (Batubara & Batubara, 2020). Video adalah sebuah teknologi perekam, penyimpanan dan pengolahan gambar. Aryad (2011) menyatakan video

merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga terlihat seperti gambar hidup pada layar. Menurut Kustandi dan Sudjipto video merupakan film yang bergerak dengan cepat dan bergantian, sehingga memberikan visualisasi yang kontinyu (Widyaningsih, 2019). Sedangkan blog berasal dari kata *web log*. *Web* artinya internet, dan *log* berarti catatan. *Blog* dapat didefinisi sebagai catatan harian yang dipublikasikan di internet (Amin & Mayasari, 2015). Susanti (2019) mendefinisikan vlog sebagai ungkapan gagasan seorang vlogger atau pembuat vlog secara lisan didepan kamera perekam. Sebagain orang mengkategorikan vlog sebagai bentuk lain dari televisi internet. Sedangkan Umami et al., (2019) menyatakan vlog adalah video yang berisikan opini, kegiatan harian seseorang dalam bentuk satu rangkaian cerita yang utuh.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa vlog adalah konten kreatif yang dibuat oleh seorang vlogger dalam membagikan aktivitas kesehariannya ataupun informasi yang dikemas secara menarik, menghibur dan mendidik. Vlog dapat dikatakan blog berbentuk video. Vlog merupakan dokumentasi yang berisikan pemikiran, pendapat, kegiatan harian pembuat vlog. Vlog memungkinkan terjadinya interaksi komunikasi lebih dari satu arah dalam hal ini antara guru, media, dan siswa.

Dikutip dari [Samsung.com/id](https://www.samsung.com/id) dalam Utomo (2019) secara umum terdapat tiga jenis vlog, diantaranya: (1) *Talking Head*, merupakan vlog yang berisi konten opini atau pendapat dari vlogger itu sendiri yang ditampilkan dengan cara vlogger berbicara didepan kamera menampilkan sebagian tubuh

atau setengah badan; (2) *How to*, merupakan jenis vlog yang berisi panduan berupa tutorial, tips, dan trik yang bersifat edukatif yang dibagikan oleh vlogger yang dapat dibuat dengan menggunakan kamera ataupun tanpa kamera sekalipun dan; (3) *Reality*, merupakan jenis vlog yang cukup panjang dimana vlogger membagikan aktivitas kesehariannya.

Karakteristik video atau video blog (vlog) memiliki banyak kemiripan dengan media film, diantaranya: (1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (2) video dapat diulang seketika diperlukan; (3) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (4) mengembangkan imajinasi peserta didik; (5) memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak serta memberikan gambaran yang lebih realistis dan; (6) menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik (Munadi, 2008).

Kamaru (2016) menyatakan kelebihan dari Vlog adalah sebagai berikut:

1. Vlog ditampilkan dengan menarik yang berisi gambar, audio, teks yang dikombinasi dalam kesatuan yang utuh.
2. Dengan membuat vlog seseorang dapat bebas berkarya.
3. Melakukan kegiatan vlogging ialah cara praktis dalam berkarir dan menghasilkan uang dari internet.

Sedangkan kelemahan Vlog adalah sebagai berikut:

1. Vlogging yang ada di YouTube saat ini masih ditujukan untuk hiburan semata, belum ada yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

2. Keterbatasan peralatan penunjang seperti kamera dan mikrofon yang mendukung untuk membuat vlog dengan kualitas gambar dan suara yang bagus.
3. Dibutuhkan waktu yang cukup banyak dalam menghasilkan suatu vlog.
4. Diperlukan jaringan internet dalam mengupload dan mengakses vlog

Priana (2017) menyatakan beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum membuat vlog, yakni: (1) inspirasi, merupakan langkah awal dalam menciptakan ide pembuatan skenario vlog yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya berkaitan dengan tema yang akan disajikan; (2) menentukan tema, sebagai gambaran atau isi cerita yang akan disajikan dalam vlog; (3) skenario, merupakan naskah vlog sebagai panduan alur cerita yang hendaknya disusun dengan rapi dan terperinci agar setiap cerita yang disajikan menjadi sinkron; (4) latar pengambilan gambar, diperlukan untuk meningkatkan daya tarik penonton terhadap video yang disajikan; (5) pencahayaan, tata cahaya dalam pembuatan video yang baik mempengaruhi kualitas gambar yang optimal; (6) objek, sebelum merekam gambar hendaknya terlebih dahulu mencatat dan menentukan objek-objek yang akan digunakan dalam merekam gambar; (7) pengambilan gambar, dalam pengambilan gambar diperlukan menentukan spot-spot yang sesuai dengan pencahayaan guna untuk meminimalisir pengambilan gambar berulang; (8) *check*, pengecekan ulang gambar-gambar yang telah diambil jika dimungkinkan terdapat kesalahan maka dilakukan pengambilan gambar kembali; (9) editing, yakni penyuntingan

gambar; (10) *recheck*, pengecekan ulang video yang telah di edit; (11) publikasi, mengunggah vlog melalui blog pribadi ataupun channel youtube.

Sementara itu ada beberapa teknik yang digunakan dalam pembuatan film atau video yang telah dirangkum oleh Aznawir dalam Munadi (2008), yaitu: (1) *direct photography*, yaitu merekam objek sebagaimana yang terjadi sesungguhnya; (2) *slow motion photography*, mengubah kecepatan gerak gambar yang awalnya terlalu cepat menjadi lambat; (3) *lapse photography*, teknik ini berupa gerakan-gerakan gambar yang lambat kemudian dipercepat sesuai kebutuhan; (4) *animated photography*, dilakukan dengan cara animasi, yaitu sesuatu yang abstrak dapat dikonkritkan; (5) *photomicrography*, merupakan teknik memperbesar dan memperluas objek yang terlihat kecil; (6) *telescopic photography*, merupakan teknik menggunakan lensa untuk menangkap objek yang terlalu jauh dilihat oleh mata, dan (7) *film mography*, merupakan teknik yang paling sederhana, dengan jalan memotret gambar-gambar biasa menghadap kamera secara teratur sehingga seolah gambar itu sendiri yang bergerak.

Riyana (2007) menjelaskan dalam mengembangkan video pembelajaran ada beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan, yaitu:

a. Tipe materi

Tidak semua materi pembelajaran dapat menggunakan video sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini vlog yang akan dikembangkan menggunakan materi bangun ruang sisi datar dimana materi tersebut erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat

memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Durasi waktu

Adapun durasi waktu video yang ideal yaitu sekitar 20-40 menit dikarenakan konsentrasi dan daya ingat manusia yang terbatas.

c. Format sajian

Terdapat 4 format sajian video pembelajaran yang tepat digunakan yaitu:

- 1) Naratif, informasi pembelajaran disampaikan oleh narrator tanpa menampilkan penyajinya.
- 2) Wawancara, pesan-pesan pembelajaran muncul pada dialog yang terjadi antara reporter dengan narasumber
- 3) Presenter, format ini mirip dengan format naratif namun narrator tampak dilayar monitor sebagai presenter.
- 4) Format gabungan, materi disajikan dengan menggabungkan ketiga format diatas.

Dalam pengembangan vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring pada penelitian ini, peneliti menggunakan format sajian gabungan yaitu menggabungkan antara format naratif dan presenter. Hal ini dianggap cocok untuk vlog yang akan dikembangkan berkaitan dengan penyajian materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

d. Ketentuan teknis

Dalam pembuatan pengembangan media vlog tidak terlepas dari aspek teknis yang meliputi:

- 1) Efek kamera
- 2) Teknik Pencahayaan

Terdapat beberapa istilah pada teknik pencahayaan meliputi: (a) *back light* yaitu arah cahaya dari belakang objek; (b) *fill light* yaitu sumber cahaya utama, biasanya dari depan; (c) *keylight* yaitu arah cahaya dari samping; (d) *top light* yaitu arah cahaya dari atas.

- 3) Teknik pengambilan gambar (*angel*)

Tabel 2.2 Istilah- Istilah dalam Pengambilan Gambar

Istilah	Singkatan	Keterangan
<i>Extreem Very Long Shot</i>	EVLS	Pengambilan gambar dalam jarak yang sangat jauh sehingga tampak seperti suatu panorama
<i>Long Shot</i>	LS	Pengambilan gambar dalam jarak yang jauh sehingga objek dapat terlihat sepenuhnya
<i>Medium Shot</i>	MS	Pengambilan gambar pada jarak sedang, tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat
<i>Close up</i>	CU	pengambilan gambar dengan jarak dekat sehingga hanya memperlihatkan bagian tertentu dari suatu objek tanpa lingkungan sekitar
<i>Extreeme Close Up</i>	ECU	Pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat dengan sehingga sangat spesifik dan hanya menampilkan sub bagian kecil tanpa bagian objek secara keseluruhan
<i>One Shoot</i>	OS	Pengambilan gambar berupa objek/orang tunggal
<i>Two Shoot</i>	TS	Pengambilan gambar dalam adegan dialog antara dua orang
<i>Multi Shoot</i>	-	Pengambilan gambar beberapa objek secara bersamaan
<i>Caption</i>	-	Tulisan muncul dalam visualisasi video
<i>Estabilishing Shoot</i>	ES	Pemandangan yang menggambarkan suatu tempat

4) Editing dan suara

Dalam pembuatan video terdapat beberapa istilah dalam bagian editing khususnya editing suara yaitu: (a) *fade in* yaitu musik masuk; (b) *fade out* yaitu musik menghilang; (c) *fade up* yaitu musik dengan suara mengeras; (d) *fade under* yaitu musik melemah tapi masih terdengar kemudian menghilang.

5) Kejelasan pesan

Dalam hal ini terdapat beberapa teknis yang dapat dilakukan yaitu: (a) mengambil gambar dengan teknik *zoom* untuk menunjukkan objek secara detail; (b) menggunakan teknik *out of focus* yaitu memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar objek lain; (c) pengaturan *poverty* yaitu mereduksi objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan; (d) penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional.

6) Sajian yang menarik

e. Penggunaan musik dan *sound effect*

Video dapat menjadi lebih menarik jika sajian musik atau *sound effect* mendukung dan tepat. Terdapat beberapa ketentuan penggunaan musik atau *sound effect* meliputi: (a) musik sebagai pengiring dengan intensitas volume lemah; (b) *background* musik sebaiknya digunakan musik instrument; (c) hindari musik dengan lagu populer yang sudah akrab ditelinga peserta didik; (d) gunakan *sound effect* untuk menambah suasana, melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

D. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan pembelajaran adalah cara pandang dalam menentukan kegiatan pembelajaran. Pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching And Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupannya sehari-hari (Purwanto & Rizki, 2015).

Menurut Hanafiah dan Suhana *Contextual Teaching Learning* merupakan suatu proses pembelajaran holistik yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik dalam memahami bahan ajar secara bermakna yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata (Safitri et al., 2013). Dengan kata lain dapat disimpulkan pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang menekankan peserta didik memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan mengaitkan materi ajar ke dalam konteks kehidupan nyata.

Adapun komponen-komponen pembelajaran kontekstual dipaparkan Mahmud dan Idham (2017), antara lain:

1. *Constructivism* (Konstruktivisme), pengetahuan pada proses pembelajaran diperoleh melalui mengkonstruksi. Pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman.
2. *Inquiry* (Menemukan), pengetahuan dan keterampilan tidak diperoleh dari mengingat fakta, melainkan menemukan sendiri.
3. *Questioning* (Bertanya), kegiatan bertanya salah satunya berguna untuk menggali informasi.

4. *Learning Community* (Masyarakat Belajar, hasil belajar diperoleh dari kerja sama antara pembelajar dengan orang lain.
5. *Modeling* (Pemodelan), pengetahuan dan keterampilan memiliki model yang dapat ditiru baik di dalam ataupun di luar kelas.
6. *Reflection* (Refleksi), merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima.
7. *Authentic Assesment* (Penilaian yang Sebenarnya), penilaian menekankan pada proses.

Sedangkan karakteristik pendekatan CTL secara umum terbagi menjadi lima, yakni:

1. Pembelajaran model CTL merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada. Artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari yang sudah dipelajari.
2. CTL adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru.
3. Pemahaman pengetahuan artinya pengetahuan diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini.
4. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik diaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari.
5. Melakukan refleksi terhadap startegi pengembangan pengetahuan.

Pendekatan kontekstual memiliki beberapa kelebihan meliputi:

1. CTL mendorong peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata.
2. Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.
3. CTL mengutamakan pengalaman nyata, berpikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna, kegiatannya bukan mengajar tetapi belajar.
4. Kegiatan CTL lebih kepada pendidikan bukan pembelajaran.
5. Pembelajaran menjadi bermakna dan riil
6. Pembelajaran menekankan pada aktivitas siswa secara penuh.

E. Kriteria Kualitas Produk

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (setiawan, 2020). Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrument. Validitas merupakan syarat dalam menentukan valid atau tidaknya kualitas suatu alat yang diukur. Validitas dalam penelitian ini dilihat dari dua hal yakni validitas isi (relevan) dan validitas konstruk (konsistensi). Validitas isi berkaitan dengan kelayakan isi atau bahan yang diuji sesuai dengan teori yang memadai. Sedangkan validitas konstruk dijabarkan dalam kelayakan penyajian, kegrafikan dan kebahasaan.

Menurut BSNP terdapat empat aspek kelayakan bahan ajar termasuk video meliputi (a) kelayakan materi, dengan indikator kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), kesesuaian dengan perkembangan anak, kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, dan keakuratan materi; (b) kelayakan kebahasaan, dengan indikator keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien; (c) kelayakan penyajian, dengan indikator kejelasan tujuan, urutan penyajian, dan pemberian motivasi; (d) kelayakan kegrafikan dengan indikator penggunaan font, jenis dan ukuran font, tata letak, ilustrasi, gambar, foto dan desain tampilan (UNIMED, 2016).

Berdasarkan teori diatas vlog yang akan dikembangkan dikatakan valid jika memenuhi empat aspek kelayakan bahan ajar menurut BSNP, meliputi kelayakan materi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikan. Disamping itu, vlog yang dikembangkan juga harus memenuhi lima kriteria video pembelajaran diantaranya tipe materi, durasi waktu, format video, ketentuan teknis, musik dan *sound effect* Riyana (2007). Dikarenakan vlog pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan kontekstual sehingga vlog dikatakan valid juga harus memenuhi kriteria-kriteria pendekatan kontekstual. Menurut pandangan peneliti adapun kriteria video pembelajaran tipe materi dapat digolongkan pada aspek kelayakan materi. Sedangkan kriteria durasi

waktu, format video, ketentuan teknis, music dan *sound effect* dapat digolongkan pada aspek kelayakan kegrafikan.

Validitas vlog sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring dinilai berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yang terdiri dari satu orang dosen dan satu orang guru matematika, dan ahli media yang terdiri dari satu orang dosen dan satu orang guru matematika. Vlog pembelajaran dikatakan valid jika hasil analisis lembar validasi berada pada kategori valid.

2. **Praktikalitas**

Istilah kepraktisan merujuk pada kemudahan menggunakan suatu alat. Menurut KBBI praktikalitas berarti bersifat praktis, artinya mudah dan senang dalam penggunaannya. Adapun jenis instrumen yang digunakan untuk uji kepraktisan yaitu uji kepraktisan oleh peserta didik. Menurut Sukardi (2008) terdapat lima aspek praktikalitas perangkat media pembelajaran: (a) kemudahan penggunaan; (b) efisiensi waktu; (c) daya tarik; (d) mudah dipahami; (e) sebanding dengan perangkat yang sudah ada.

Pada penelitian ini adapun indikator yang digunakan dalam menilai kepraktisan vlog sebagai media pembelajaran terdiri dari empat aspek yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, daya tarik dan ekivalensi. Adapun aspek mudah dipahami menurut pandangan peneliti sudah termasuk dalam aspek kemudahan penggunaan. Praktikalitas vlog sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring dinilai berdasarkan hasil angket

penilaian praktikalitas oleh peserta didik dan guru matematika. Vlog pembelajaran dikatakan praktis jika hasil analisis angket berada pada kategori cukup praktis, praktis atau sangat praktis.

F. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media pembelajaran memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Umami,dkk tahun 2019 yang berjudul "*Video Blog (Vlog) Sistem Reproduksi Sebagai Media Pembelajaran Biologi*". Penelitian ini dikembangkan melalui 5 tahap dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Berdasarkan hasil penelitian, vlog dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi para ahli, guru serta respon peserta didik. Persentase ahli materi sebesar 79%, ahli media 85%, guru biologi 84% dan pesrta didik 88% (Umami et al., 2019).
2. Penelitian yang ditulis oleh Fitriyani dan Wiyatmo tahun 2017 yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Vlog (Video Blogging) Pada Materi Usaha dan Energi Untuk Menumbuhkan Kemandirian dan Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ngalik*". Penelitian ini dikembangkan menggunakan desain penelitian model 4-D dengan tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Berdasarkan hasil penelitian validasi oleh para ahli dan respon peserta didik vlog fisika layak digunakan sebagai media pembelajaran, vlog fisika

pada materi usaha dan energi mampu meningkatkan kemandirian belajar dan peningkatan penguasaan materi dengan kategori sedang (Fitriyani & Wiyatmo, 2017).

3. Penelitian yang ditulis oleh Susanti dkk tahun 2020 yang berjudul “*Pengembangan Media ECHA (Elaboration, Cover Song, Historical Content, Audio Visual) Berbasis Vlog dalam Pembelajaran Sejarah*”. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan *Lee dan Owens*. Berdasarkan hasil penilaian produk yang dikembangkan valid dan praktis serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Susanti & Agung, 2020).

Dari beberapa penelitian yang telah dikemukakan diatas vlog telah dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran biologi, fisika, dan sejarah. Namun kajian tersebut belum pernah dilakukan pada mata pelajaran matematika. Sehingga yang berbeda dari penelitian ini yaitu vlog dikembangkan sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

G. Kerangka Berpikir

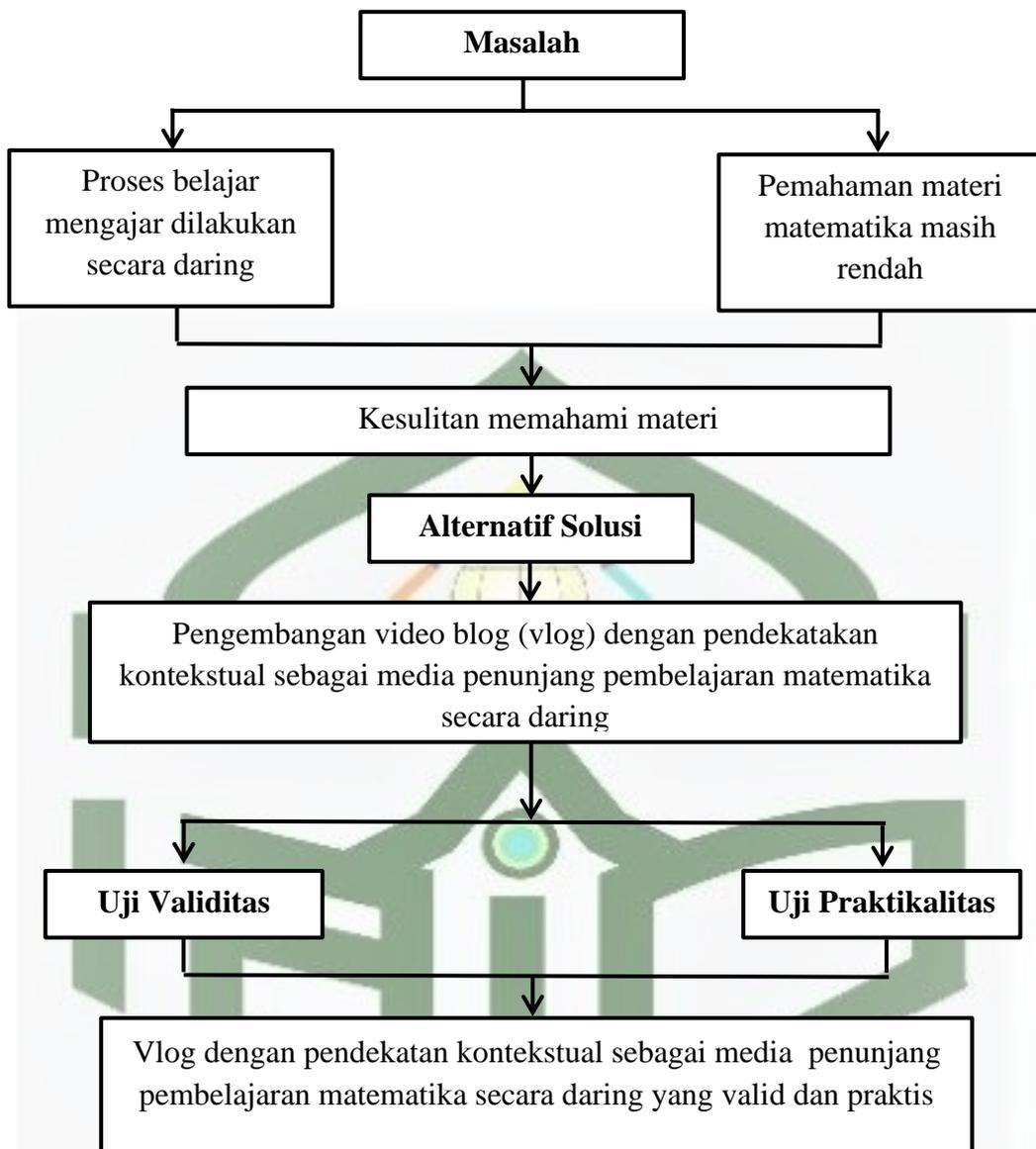
Adanya wabah covid-19 yang melanda dunia mempengaruhi berbagai aspek dibidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Proses belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara tatap muka langsung disekolah, melainkan pendidik dan peserta didik berinteraksi melalui media digital seperti *Zoom, Google Class Room, Edmodo, WhatsApp* dan lain sebagainya.

Pelaksanaan pembelajaran secara daring tentu tidaklah mudah dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka, terkhususnya belajar matematika. Masih banyak peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Adanya pandangan negatif peserta didik terhadap matematika tentu akan berdampak pada rendahnya kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Sehingga dalam hal ini pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya baik dalam penggunaan metode ataupun media pembelajaran.

Sehingga pada penelitian ini dipilih media video blog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring. Vlog merupakan media audio visual yang menyajikan gambar yang disertai suara yang dikemas secara sederhana dan semenarik mungkin. Sehingga dalam pemanfaatannya peserta didik menggunakan lebih dari satu indra yang akan membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa vlog dengan pendekatan kontekstual yang valid dan praktis digunakan pada proses pembelajaran matematika terkhususnya pada pembelajaran daring. Adanya vlog sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring diharapkan dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

Secara umum, kerangka berfikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan 2.1.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat analisis kebutuhan serta menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas. Sejalan dengan tujuan penelitian ini yakni untuk mengembangkan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring yang valid dan praktis sehingga dilakukan penelitian dan pengembangan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah adaptasi dari model Plomp. Menurut Plomp dan Nieveen (2013) model pengembangan ini terdiri atas tiga tahapan yang ditunjukkan pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Kriteria Evaluasi Penelitian Desain

Tahap	Kriteria	Deskripsi Aktivitas
Penelitian Pendahuluan (<i>Preliminary Research</i>)	Penekanan pada masalah pentingnya dilakukan pengembangan produk	Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, analisis karakteristik peserta didik.
Tahap Pengembangan (<i>Prototyping Phase</i>)	Fokus pada validitas produk. Selanjutnya mengutamakan praktikalitas dan selanjutnya menuju efektifitas produk.	Merancang prototype, evaluasi formatif, revisi prototype
Tahap Penilaian (<i>Assessment Phase</i>)	Kepraktisan dan efektivitas	Menilai apakah produk dapat digunakan dengan praktis dan efektif.

Sumber: Ditarjemahkan dari Plomp dan Nieveen (2013)

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan maka prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap yang diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan tujuan menemukan masalah dasar pada proses pembelajaran matematika secara daring serta spesifikasi produk yang dibutuhkan. Analisis pendahuluan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi terkait permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran matematika, pelaksanaan pembelajaran serta penggunaan media. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara mewawancarai guru matematika kelas VIII MTs Negeri 1 Kerinci dengan berpedoman pada pedoman wawancara. Adapun informasi yang akan diungkapkan melalui wawancara dengan guru yaitu terkait kendala-kendala yang ditemukan guru dalam pembelajaran, teknik penyelenggaran kegiatan belajar, model atau metode pembelajaran yang biasa digunakan, sumber belajar yang digunakan, sumber belajar yang diharapkan dan tanggapan guru tentang pengembangan vlog sebagai media pembelajaran matematika secara daring.

Selain wawancara, pengumpulan data juga akan dilakukan melalui penyebaran angket pendapat peserta didik kelas VIII MTs Negeri

1 Kerinci. Adapun informasi yang akan diungkapkan melalui penyebaran angket yaitu terkait pemahaman materi matematika, sumber belajar yang digunakan baik didalam maupun diluar kelas, kegiatan belajar matematika diluar sekolah, penggunaan YouTube dan vlog sebagai sumber belajar dan hal-hal yang disukai atau tidak disukai dari video penjelasan materi matematika di YouTube.

Semua informasi yang diperoleh baik itu dari wawancara dan penyebaran angket kemudian dianalisis sebagai dasar pengambilan kesimpulan tentang permasalahan yang muncul dan penyebabnya, alternatif solusi dan spesifikasi produk yang diharapkan oleh guru dan peserta didik.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan kompetensi yang diharapkan. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum yang digunakan di MTs Negeri 1 Kerinci. Peneliti mempelajari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan materi kelas VIII MTs Negeri 1 Kerinci.

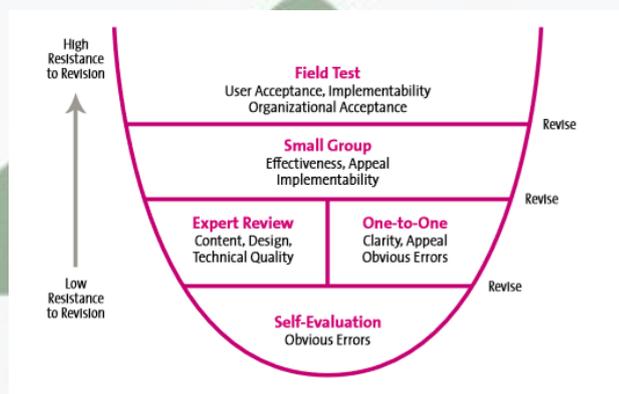
c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menetapkan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun materi yang akan digunakan yaitu materi bangun ruang sisi datar kelas VIII. Materi dirinci dan disusun secara sistematis untuk memudahkan peneliti

membuat dan menyusun kerangka media pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan

Hasil rancangan vlog pembelajaran di evaluasi dan disempurnakan secara bertahap berdasarkan tahap evaluasi formatif seperti yang terlihat pada gambar 3.1 (Plomp & Nieveen, 2013).



Gambar 3.1 Lapisan Evaluasi Formatif

Sumber: *Plomp & Nieveen (2013)*

Tahapan evaluasi formatif terdiri dari evaluasi sendiri (*self evaluation*), tinjauan para ahli (*experts review*), evaluasi perorangan (*one-to-one-evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small grup evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*). Tahap pengembangan dan perancangan prototipe yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Perancangan Media Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran yang dibuat berdasarkan pedoman penelitian pendahuluan yang meliputi kebutuhan pendidik dan peserta didik akan media pembelajaran, kesesuaian materi terhadap kurikulum yang digunakan, kompetensi inti

dan kompetensi dasar.

Vlog dirancang dengan memperhatikan aspek penyajian, kelayakan isi, kegrafikan, dan kebahasaan. Adapun susunan vlog sebagai media meliputi pendahuluan, penjelasan konsep, penerapan kejadian dalam kehidupan sehari-hari, contoh soal, serta soal latihan berbentuk subjektif.

b. Evaluasi Sendiri (*Self Evaluation*)

Evaluasi sendiri dapat dibantu oleh teman sejawat untuk mengoreksi rancangan yang telah dibuat dan memberi masukan-masukan untuk perbaikan rancangan melalui lembar koreksi teman sejawat. Adapun aspek yang dievaluasi pada tahap ini meliputi kesalahan penulisan, kelengkapan komponen media pembelajaran, ukuran teks, warna teks, penempatan gambar, audio, animasi dan kesalahan-kesalahan lain yang teridentifikasi sesuai kemampuan evaluator. Hasil dari evaluasi sendiri merupakan rancangan awal atau prototipe I.

c. Tinjauan Para Ahli

Prototipe I yang dihasilkan divalidasi oleh 2 orang pakar, yaitu dosen dan guru matematika. Hasil validasi berupa lembar validasi dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan rancangan. Hasil validasi dikategorikan pada tiga kemungkinan, yaitu:

1. Valid dan layak digunakan tanpa revisi, artinya prototipe I dapat dilanjutkan ke tahap evaluasi formatif berikutnya.
2. Valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi, maka prototipe I

direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator. Hasil revisi disebut prototipe II.

3. Tidak valid dan tidak layak digunakan, maka akan dilakukan revisi besar atau bahkan perancangan ulang. Hasil revisi besar dikembalikan lagi kepada validator untuk divalidasi ulang.

Aspek-aspek validasi media vlog dengan pendekatan kontekstual disajikan pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Aspek-Aspek Validasi Media Vlog oleh Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Metode Pengumpulan Data	Instrumen	Tujuan
1	Aspek materi atau isi	Memberikan prototipe I (vlog) divalidasi	Lembar validasi dan daftar revisi	Mengetahui validitas vlog serta mendapatkan saran dan masukan ahli untuk perbaikan vlog
2	Aspek kebahasaan			
3	Aspek Penyajian			
4	Aspek kegrafikan			
5	Aspek CTL			

d. Evaluasi Perorangan (*One-to-one Evaluation*)

Rancangan media pembelajaran yang telah divalidasi atau prototipe II dicobakan pada 3 orang peserta didik dengan 2 orang berkemampuan sedang dan 1 orang dengan kemampuan rendah.

Penentuan kategori kemampuan tiga orang peserta didik didasarkan pada pertimbangan guru yang lebih mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Evaluasi perorangan dilakukan oleh peneliti melalui grup *WhatsApp*. Peneliti memberikan arahan serta membagikan *link* vlog pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memahami materi serta mengerjakan latihan soal sesuai dengan kemampuannya masing-masing dengan peneliti tetap mengontrol dan mendampingi peserta didik melalui grup *WhatsApp*. Selanjutnya dilakukan wawancara pada peserta didik untuk mengetahui tanggapan dan pendapat peserta didik terkait media vlog tentang keterbacaan media, kejelasan media, kejelasan materi, serta tanggapan lain dari peserta didik. Data yang diperoleh dari tahap evaluasi ini menjadi masukan dan saran untuk perbaikan prototipe. Data ini dijadikan untuk merevisi prototipe II menjadi prototipe III.

e. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Prototipe III yang telah valid kemudian diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 13 orang peserta didik dengan kemampuan bervariasi. Evaluasi kelompok kecil bertujuan untuk melihat kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran, efisiensi waktu, dan daya tarik. Data yang diperoleh pada tahap ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan revisi prototipe III menjadi prototipe IV.

f. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Pada tahap ini prototipe IV diujicobakan pada subjek penelitian yang lebih besar yaitu satu kelas dengan kemampuan yang heterogen. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan vlog sebagai media penunjang pembelajaran.

3. Tahap Penilaian

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap kualitas produk yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan, yakni praktis. Data uji praktikalitas diperoleh dari lembar penilaian praktikalitas oleh peserta didik dan guru.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan melihat praktikalitas produk yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan dikelas VIII MTs Negeri 1 Kerinci. Data praktikalitas dikumpulkan melalui lembar penilaian praktikalitas oleh peserta didik dan guru. Hasil analisis data dijadikan sebagai dasar untuk menilai kepraktisan vlog pembelajaran.

E. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Kerinci semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Evaluasi perorangan dipilih 3 peserta didik dengan kemampuan sedang dan kemampuan rendah. Evaluasi kelompok kecil dilakukan dengan 13 orang peserta didik dengan kemampuan yang bervariasi. Sedangkan untuk uji coba lapangan dilakukan pada satu kelas dengan tingkat kemampuan peserta didik yang heterogen.

F. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, komentar, masukan, kritik dan saran dari subjek penelitian. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi dan angket penilaian guru dan peserta didik.

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Validitas

a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media digunakan untuk memperoleh data dari validator yaitu dosen dan guru matematika MTs. Adapun aspek yang dinilai meliputi aspek penyajian dan kegrafikan. Hasil validasi dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki vlog sebelum diujicobakan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Vlog Ditinjau dari Aspek Media

Aspek yang Dinilai	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Aspek Kegrafikan	Visual media	Ketepatan jenis, ukuran dan warna huruf	1,2,3,4,5
		Kesesuaian pengambilan ukuran gambar	6
		Kejelasan gambar atau ilustrasi	7, 8, 9, 10
		Ketepatan pencahayaan	11
		Kecepatan gerakan gambar	12
	Audio media	Ritme suara	13
		Kejelasan suara	13
		Kesesuaian musik	14
Pemograman media	Durasi waktu	15	
Aspek Bahasa	Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	Sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	16
	Kejelasan informasi	Mudah dipahami	17
		Komunikatif	18
	Kesesuain dengan perkembangan peserta didik	Sesuai dengan tingkat komunikasi peserta didik	19

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi digunakan untuk memperoleh data dari validator yaitu dosen dan guru matematika MTs. Adapun aspek yang dinilai meliputi aspek materi, aspek penyajian dan aspek CTL. Hasil validasi dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki materi pada vlog sebelum diujicobakan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Vlog Ditinjau dari Aspek Media

Aspek yang Dinilai	Indikator	Sub Indikator	No Butir
Aspek Materi	Relevansi materi	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus	1, 2, 3
	Kualitas materi	Kejelasan materi	4
		Ketepatan teknik	5
		Kedalaman materi	6
Aspek Penyajian	Teknik penyajian	Kualitas materi secara umum	7
		Sistematika materi	8
		Penyampaian materi	9
		Ketepatan pemilihan gambar	10, 11
Aspek CTL	Hakikat CTL	Keruntunan penyampaian materi	12
		Keterkaitan materi dengan situasi dunia nyata	13
	Komponen CTL	Mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan sehari-hari	14
Memuat komponen-komponen pendekatan kontekstual		15-21	

2. Instrumen Praktikalitas

a. Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik

Lembar Penilaian praktikalitas peserta didik ditujukan untuk mengetahui penilaian peserta didik dalam menentukan praktikalitas vlog

pembelajaran berdasarkan kemudahan dalam penggunaan, efisiensi waktu, serta kemenarikan vlog sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Vlog oleh Peserta Didik

Aspek yang Dinilai	Indikator	
Praktikalitas	Kemudahan Penggunaan	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Efisiensi Waktu	7
	Daya Tarik	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

b. Lembar Angket Praktikalitas Guru Matematika MTs

Angket praktikalitas guru matematika MTs ditujukan untuk mengetahui penilaian guru dalam menentukan praktikalitas vlog pembelajaran berdasarkan kemudahan dalam penggunaan, efisiensi waktu, dan ekivalensi.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Vlog oleh Guru

Aspek yang Dinilai	Indikator	
Praktikalitas	Kemudahan Penggunaan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Efisiensi Waktu	8
	Ekivalensi	9, 10, 11

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Lembar Validasi

Hasil validasi media pembelajaran oleh validator dianalisis dengan langkah-langkah berikut ini:

- a. Memberikan skor pada setiap item yang divalidasi dengan skala penilaian pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Skala Penilaian Lembar Validasi

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

- b. Menentukan nilai rata-rata validitas tiap item dengan menggunakan rumus Aiken's:

$$V_i = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

V_i = indeks validitas item

$$s = r - l_0$$

r = skor yang diberikan oleh validator untuk tiap item

l_0 = skor minimal ($l_0 = 1$)

n = banyak validator

c = skor maksimal (Azwar, 2013)

- c. Menentukan validitas media pembelajaran dengan cara menghitung rata-rata indeks validasi semua item dengan rumus:

$$V = \frac{\sum_{i=1}^m V_i}{m}$$

V = indeks validitas perangkat pembelajaran

V_i = total skor yang diberikan validator pada tiap item

m = banyak item (Walpole, 1992)

Interpretasi validitas perangkat pembelajaran ditentukan sesuai dengan kriteria pada tabel 3.8

Tabel 3.8 Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran

Kriteria	Interpretasi
< 0,667	Tidak valid
≥ 0,667	Valid

Sumber: (Azwar, 2013)

2. Analisis Angket

Angket yang diisi oleh guru dan peserta didik masing-masing dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

- a. Memberi skor pada setiap jawaban angket dengan skala penilaian pada tabel 3.9

Tabel 3.9 Skala Penilaian Angket

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Riduwan, 2006)

- b. Menentukan rata-rata skor tiap item dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^m X_i}{n}$$

\bar{X} = rerata skor tiap item

X_i = skor yang diberikan responden ke-i

$\sum x_i$ = jumlah nilai ideal

n = banyaknya responden (Walpole, 1992)

- c. Menentukan nilai praktikalitas produk dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = nilai persen praktikalitas

R = jumlah rerata skor semua item

SM = jumlah skor maksimal semua item (Ngalim, 2013)

Kategori praktikalitas vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring ditentukan dengan kriteria pada tabel 3.10

Tabel 3.10 Kategori Praktikalitas

Tingkat Pencapaian	Kategori
$\leq 54\%$	Tidak praktis
55–59%	Kurang praktis
60–75%	Cukup praktis
76–85%	Praktis
86–100%	Sangat praktis

Sumber: (Ngalim, 2013)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan vlog pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang valid dan praktis digunakan sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model plomp yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu penelitian pendahuluan (*preliminary research*), tahap pengembangan (*prototyping research*), dan tahap penilaian (*assessment phase*). Pembahasan dan hasil penelitian ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru matematika yang bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang menjadi acuan sehingga pentingnya dikembangkan suatu media. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika peneliti menemukan beberapa informasi yaitu:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran daring tidak sepenuhnya dapat dilaksanakan dengan optimal dikarenakan beberapa kendala baik itu dari guru ataupun peserta didik karena keterbatsannya pelaksanaan pembelajaran daring.

- 2) Guru terbatas dalam menyampaikan materi, baik dalam cara menyampaikan ataupun waktu yang diberikan menjadi berkurang.
- 3) Tidak semua peserta didik mampu memahami materi belajar dengan baik serta tidak semua peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Materi belajar hanya disampaikan melalui grup WhatsApp sedangkan sumber yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku paket yang difotokan berupa gambar dan tidak semua peserta didik memiliki buku paket.
- 5) Belum pernah digunakan video sebagai media pembelajaran matematika secara daring.
- 6) Terbatasnya kemampuan dan waktu untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran daring sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran 2.

Untuk mendapatkan spesifikasi produk yang diinginkan oleh peserta didik, peneliti mengumpulkan informasi melalui angket. Adapun informasi yang diperoleh yaitu peserta didik sering menonton YouTube namun tidak terlalu sering menonton video pembelajaran matematika pada YouTube. Sebagian menyebutkan durasi video pembelajaran pada

YouTube terlalu lama, bosan, tidak ada gambar yang menarik, dan penjelasan materi kurang lengkap. Sebagian peserta didik menyukai video pada YouTube karena singkat dan jelas, mudah dipahami, serta menampilkan gambar-gambar yang menarik dan mudah untuk dipahami. Sehingga dalam hal ini vlog dibuat dengan durasi yang tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepat, materi disampaikan dengan jelas dan tepat sasaran, menyajikan gambar-gambar yang menarik, serta dikemas secara menghibur dan mendidik. Hasil analisis angket pendapat peserta didik dapat dilihat pada lampiran 4.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kesesuaian materi dengan kompetensi yang diharapkan. Adapun kurikulum yang digunakan di MTs Negeri 1 Kerinci yaitu kurikulum 2013. Tidak ada perubahan KD yang telah ditetapkan, namun terdapat perubahan susunan dan penjabaran indikator. Penjabaran indikator yaitu dilakukan pada indikator 3.9.1 dan 3.9.2 disusun ulang dengan menggabungkan kedua indikator yaitu memahami luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar serta memisahkan indikator tentang kubus, balok, prisma dan limas. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi dan memudahkan peserta didik memahami materi sehingga vlog fokus pada satu pokok sub bab pembahasan.

Disamping itu, silabus dengan indikator 3.9.4 memahami luas permukaan dan volume limas tidak dikembangkan karena keterbatasan

penelitian. Vlog yang dikembangkan yaitu hanya pada sub materi kubus, balok, dan prisma. Rumusan indikator disajikan pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Rumusan Indikator Pencapaian Kompetensi Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Kompetensi Dasar	Indikator Pada Silabus	Indikator Susunan Baru
3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas).	3.9.1 Memahami luas permukaan bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas). 3.9.2 Memahami volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas). 3.9.3 Menjelaskan perbedaan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas).	3.9.1 Memahami luas permukaan dan volume kubus. 3.9.2 Memahami luas permukaan dan volume balok. 3.9.3 Memahami luas permukaan dan volume prisma. 3.9.4 Memahami luas permukaan dan volume limas. 3.9.5 Menjelaskan perbedaan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas).
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas) dan gabungannya.	4.9.1 Menyajikan hasil pembelajaran tentang bangun ruang sisi datar. 4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang sisi datar	4.9.1 Menyajikan hasil pembelajaran tentang bangun ruang sisi datar. 4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang sisi datar

c. Analisis Materi

Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu materi bangun ruang sisi datar. Urutan penyajian materi terdiri dari definisi bangun ruang, unsur-unsur bangun ruang, jaring-jaring bangun ruang, luas permukaan bangun ruang dan volume bangun ruang. Sumber materi dirancang oleh peneliti dengan mempelajari beberapa materi yang bersumber dari internet serta dari buku matematika kelas VIII semester 2 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.

2. Tahap Pengembangan

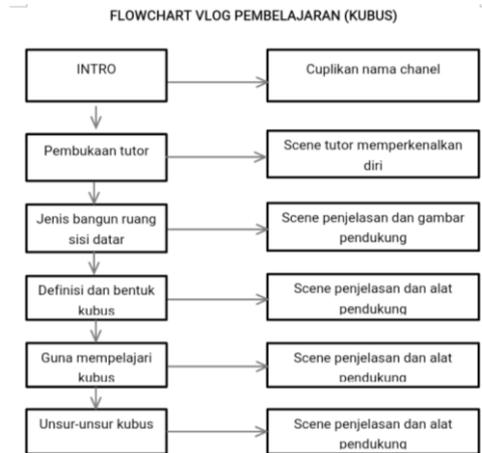
a. Perancangan Vlog Pembelajaran

Setelah informasi terkait kebutuhan akan media vlog dikumpulkan, selanjutnya peneliti membuat desain produk yang diinginkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Membuat *Flowchart*

Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam merancang produk adalah membuat *flowchart*. *Flowchart* merupakan gambaran alur pemikiran peneliti terkait vlog yang dikembangkan yang dibuat dalam bentuk grafik untuk mempermudah peneliti dalam membuat desain produk. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran

5.

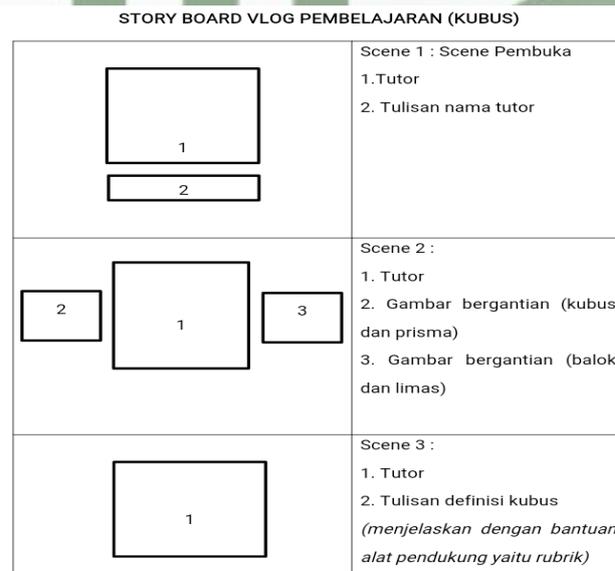


Gambar 4.1 Contoh *flow chart* vlog pembelajaran

2) Membuat *Storyboard*

Langkah selanjutnya peneliti membuat *storyboard*.

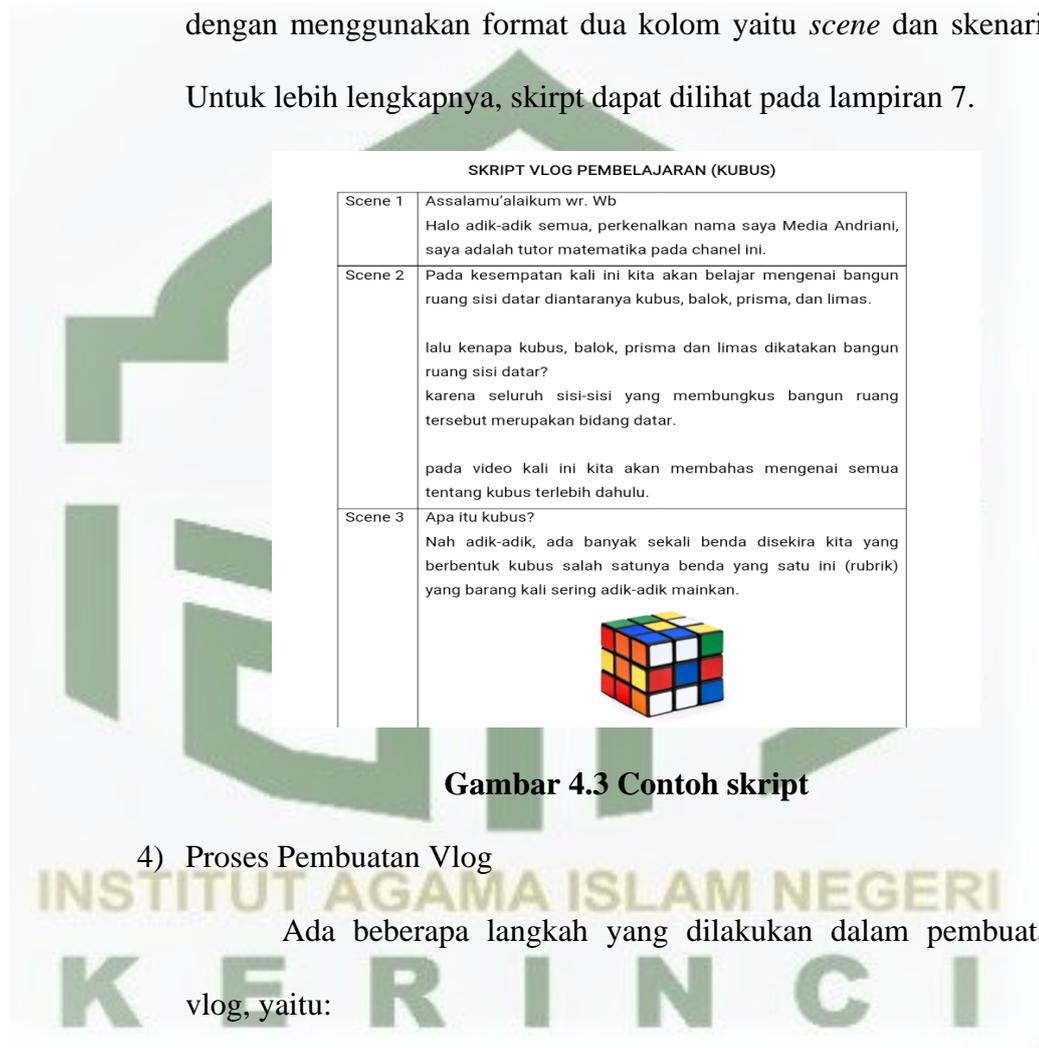
Storyboard merupakan visualisasi ide yang dapat memberikan gambaran dari suatu vlog yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan agar ide terkait visualisasi lebih tertata. Untuk lebih lengkapnya *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 6.



Gambar 4.2 Contoh *storyboard*

3) Membuat Skript

Pada saat pembuatan *storyboard* diikuti dengan penulisan skript. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti mengambil video disetiap adegannya agar lebih terarah. *Storyboard* disusun dengan menggunakan format dua kolom yaitu *scene* dan skenario. Untuk lebih lengkapnya, skript dapat dilihat pada lampiran 7.



Gambar 4.3 Contoh skript

4) Proses Pembuatan Vlog

Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan

vlog, yaitu:

- Menentukan lokasi yang tepat untuk melakukan pengambilan gambar. Adapun lokasi yang dipilih pada pembuatan vlog pada penelitian ini yaitu di Sungai Penuh dan di Kampus 2 IAIN Kerinci, Sungai Liuk.
- Menyiapkan kebutuhan *shooting*, dalam hal ini yang disiapkan

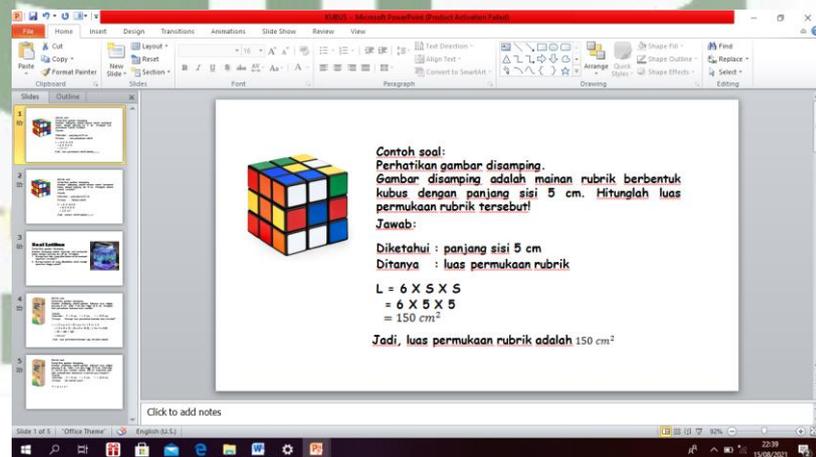
peneliti adalah *skript*, kamera, *handphone*, *mic clipt on*, *gorillapod*, alat pendukung penyampaian materi dan kebutuhan lainnya.

- c) Melakukan pengambilan gambar dengan memperhatikan beberapa teknis yaitu efek kamera, teknik pengambilan gambar, dan teknik pencahayaan.



Gambar 4.4 Proses *shooting* (Vlog Kubus)

- d) Membuat dan melakukan perekaman contoh dan latihan soal melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan *Bandicam*.



Gambar 4.5 Pembuatan contoh dan latihan soal

- e) Melakukan proses *editing* vlog dengan menggunakan aplikasi kinemaster pro dengan resolusi gambar FHD 1080. *Editing* bertujuan untuk menggabungkan vlog perscennya, memasukkan

tulisan, gambar pendukung, pengeditan suara narator, dan memasukkan musik dan *sound effect*.



Gambar 4.6 Proses editing (vlog prisma)

- f) Meng-upload vlog kemedial sosial yaitu YouTube dan memberikan deskripsi singkat mengenai vlog. Vlog dapat diakses melalui link berikut ini: vlog kubus <https://youtu.be/YUQ2Nj0kYmg>, vlog balok <https://youtu.be/yvkhKntCCQI>, dan vlog prisma <https://youtu.be/eR1LbhZEvR0>



Gambar 4.7 Vlog pada YouTube (vlog balok)

b. Evaluasi Sendiri (*Self Evaluation*)

Setelah hasil perancangan vlog pembelajaran selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu evaluasi sendiri yang dibantu oleh teman sejawat. Secara umum masukan yang diberikan mengenai jenis dan warna teks, penempatan teks, penempatan gambar, kesesuaian *background*, pencahayaan dan teknik pengambilan gambar sehingga perlu dilakukan pengambilan ulang video. Setelah dilakukan *self evaluation*, dilakukan revisi terhadap vlog pembelajaran. Hasil revisi disebut Prototipe I yang kemudian dikonsultasikan dan didiskusikan dengan ahli yang kompeten untuk divalidasi.



Gambar 4.8 Vlog kubus sebelum direvisi

Gambar 4.8 merupakan *screenshoot* vlog pembelajaran pada materi kubus sebelum direvisi. Pada gambar 4.8 terlihat pencahayaan yang terlalu cerah dan pengambilan gambar terjauh sehingga proses penerimaan materi menjadi tidak fokus pada narator.



Gambar 4.9 Vlog kubus setelah direvisi

Gambar 4.9 merupakan *screenshot* vlog pembelajaran pada materi kubus setelah dilakukan pengambilan ulang video untuk memperoleh pencahayaan gambar yang lebih baik, video direkam dilokasi yang berbeda dari video sebelumnya dengan jarak pengambilan video yaitu sedang tidak terlalu jauh ataupun terlalu dekat, serta posisi tutor duduk dalam menjelaskan materi sehingga penerimaan materi dapat fokus pada narator.



Gambar 4.10 Warna tulisan pada vlog balok sebelum direvisi

Gambar 4.10 merupakan *screenshot* vlog pembelajaran sebelum direvisi. Terlihat warna tulisan dalam gambar tersebut tidak kontras dengan *background*.



Gambar 4.11 Warna tulisan pada vlog balok setelah direvisi

Pada gambar 4.11 merupakan *screenshot* dari video pembelajaran pada materi balok yang telah direvisi. Pada gambar tersebut peneliti sudah mengubah warna tulisan menjadi warna hitam sesuai dengan saran dari teman sejawat, sehingga terlihat kontras dengan *background*.



Gambar 4.12 Vlog prisma sebelum direvisi

Gambar 4.12 merupakan *screenshot* dari video pembelajaran pada materi prisma sebelum dilakukan revisi. Pada vlog tersebut terlihat beberapa aktivitas yang dilakukan oleh beberapa orang yang tidak ada hubungannya dengan materi pada vlog sehingga hal tersebut dapat mengganggu fokus peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh narator.



Gambar 4.13 Vlog prisma sebelum direvisi

Gambar 4.13 merupakan *screenshot* dari video pembelajaran pada materi prisma setelah dilakukan revisi. Karena ketidakmungkinan untuk menggunakan video sebelumnya, peneliti mengambil ulang video dilokasi yang sama dengan waktu pengambilan yang berbeda. Pada gambar tersebut terlihat sudah tidak ada aktivitas lain selain penyampaian materi oleh narator.

c. Tinjauan Para Ahli

Prototipe I yang telah dievaluasi sendiri selanjutnya divalidasi oleh satu orang dosen dan satu orang guru matematika MTs untuk menilai aspek media dan aspek materi. Berdasarkan hasil lembar validasi aspek materi dan aspek media berturut-turut yaitu 0,817 dan 0,877 dengan kriteria $> 0,667$ yaitu berada pada kategori valid. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.2 ataupun lampiran 12 dan lampiran 14.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Lembar Validasi Aspek Media dan Aspek Materi

No	Aspek Validasi	Indeks Validasi	Kategori
1	Validasi Materi	0,817	Valid
2	Validasi Media	0,877	Valid

Adapun saran perbaikan dari validator untuk perbaikan vlog pembelajaran pada aspek media dapat dilihat pada gambar 4.14

Komentar dan Catatan

Video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat bagus, jika ingin dilakukan perbaikan maka volume dari musik penggingrinya perlu dicekikan. Sehingga lebih fokus ke suara narator

Gambar 4.14 Komentar dan Catatan Validator



Gambar 4.15 Pengeditan *backsound* pada vlog

Gambar 4.15 merupakan *screenshoot* vlog pembelajaran saat melakukan pengeditan ulang pada bagian *backsound*. Pada gambar terlihat volume *backsound* yang awalnya 70% diperbaiki menjadi 30% sehingga dapat fokus pada suara narator.

d. Evaluasi Perorangan

Evaluasi perorangan dilakukan dikelas VIII A pada 2 orang peserta didik yang berkemampuan sedang yaitu TH dan ZI dan 1 orang

peserta didik dengan kemampuan rendah yaitu AA. Penentuan ketiga orang peserta didik didasarkan pertimbangan guru yang lebih mengetahui kemampuan peserta didik.

Peneliti membuat grup WhatsApp untuk evaluasi perorangan dan memberikan arahan untuk dilakukan uji coba. Pada saat ujia coba kegiatan digrup WhatsApp tidak berjalan dengan baik, peneliti menghubungi secara pribadi ketiga peserta didik tersebut dan melakukan wawancara terkait tanggapan peserta didik terhadap vlog pembelajaran.

Adapun aspek wawancara meliputi keterbacaan media, kejelasan media, kejelasan materi, dan tanggapan lainnya. Secara keseluruhan peserta didik beranggapan bahwa materi dan media pada vlog sudah baik dan bisa dipahami oleh peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan hasil jawaban soal latihan yang dikerjakan peserta didik pada umumnya dapat dijawab dengan baik. Namun, dalam penggunaan vlog peserta didik menemukan kualitas vlog yang berubah-ubah sehingga dalam hal ini peneliti mencari penyebab dan solusi dari perubahan kualitas video.

Pada YouTube kualitas video akan otomatis menyesuaikan dengan kecepatan internet, peserta didik dapat mengatur kualitas gambar menjadi lebih tinggi sesuai dengan kualitas yang diinginkan. Untuk meminimalisir terjadinya penurunan kualitas vlog, peneliti berinisiatif *mengupload* vlog melalui Google Drive sehingga peserta

didik dapat mengakses vlog melalui YouTube ataupun Google Drive. Adapun link untuk mengakses youtube pada Google Drive adalah sebagai berikut:

i. Vlog kubus

https://drive.google.com/file/d/13syfZhX5_0E9RmOgPZHUAA1-0-5-ko4s/view?usp=drivesdk

ii. Vlog balok

https://drive.google.com/file/d/14kni9_a2SqI_8LhJESc1vvABpN9hb6ts/view?usp=drivesdk

iii. Vlog prisma

https://drive.google.com/file/d/13syfZhX5_0E9RmOgPZHUAA1-0-5-ko4s/view?usp=drivesdk

e. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Grup Evaluation*)

Produk yang telah direvisi dan divalidasi selanjutnya diujicobakan dikelas VIIIB dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 orang. Tahapan ini disebut dengan tahap evaluasi kelompok kecil. Adapun langkah pelaksanaan uji coba yakni peneliti ditambahkan oleh guru bidang studi kedalam grup WhatsApp kemudian dilakukan uji coba produk vlog pembelajaran. Adapun hasil penilaian peserta didik pada evaluasi kelompok kecil dapat dilihat pada table 4.3 atau lampiran

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Vlog oleh Peserta Didik (Evaluasi Kelompok Kecil)

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	3,38	84,62	Praktis
2	Efisiensi Waktu	3,54	88,46	Sangat Praktis
3	Daya Tarik	3,22	80,49	Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		3,32	82,95	Praktis

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh hasil penilaian peserta didik terhadap kemudahan penggunaan 84,62%, efisiensi waktu 88,46% dan daya tarik 80,49, dengan rata-rata keseluruhan 82,95% yang termasuk dalam kategori “Praktis”. Peserta didik berpendapat media vlog menarik, materi dapat dipahami dan senang belajar menggunakan vlog, sehingga dalam hal ini vlog dikatakan praktis dan tidak ada yang direvisi pada tahap evaluasi kelompok kecil sehingga dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya.

f. Uji Coba Lapangan

Setelah mengetahui hasil evaluasi kelompok kecil dan tidak ada yang direvisi, selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak dengan kemampuan yang heterogen. Penelitian dilakukan dikelas VIII C dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang dimana guru diminta untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan vlog sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

3. Tahap Penilaian

Tahap penilaian vlog dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang. Adapun hasil penilaian oleh peserta didik yaitu rata-rata tingkat kepraktisan adalah 84,21% yang termasuk dalam kategori “praktis”. Hasil penilaian praktikalitas vlog menurut peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.4 atau lampiran 18.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Vlog oleh Peserta Didik (Uji Coba Lapangan)

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	3,37	84,35	Praktis
2	Efisiensi Waktu	3,62	90,48	Sangat Praktis
3	Daya Tarik	3,33	83,16	Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		3,37	84,21	Praktis

Disamping penilaian praktikalitas oleh peserta didik, vlog juga dinilai oleh guru matematika yang terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan ekivalensi. Hasil penilaian praktikalitas oleh guru diperoleh rata-rata 86,36 % yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil perhitungan penilaian vlog oleh guru dapat dilihat pada table 4.5 atau lampiran 20.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Vlog oleh Guru Matematika MTs

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	3,42	85,71	Praktis
2	Efisiensi Waktu	4	100	Sangat Praktis
3	Ekivalensi	3,33	83,33	Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		3,45	86,36	Sangat Praktis

Pada tabel 4.4 dan tabel 4.5 terlihat bahwa rata-rata tingkat kepraktisan vlog menurut peserta didik dan guru matematika MTs secara berturut-turut adalah 84,21% dan 86,36% yang dikategorika vlog dengan pendekatan kontekstual praktis digunakan sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya berupa data yang dihasilkan dari penelitian ini, ada beberapa hal yang harus diulas lebih lanjut untuk lebih memperjelas dan menggambarkan secara deskriptif tentang data dan pembahasan mengenai pengembangan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

Media pembelajaran adalah alat, bahan, dan segala jenis sumber yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi-materi ajar kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun kriteria media pembelajaran yang baik menurut Plomp dan Nieven (2013) yaitu salah satunya adalah media yang valid dan praktis.

1. Validitas Vlog

Validitas dalam penelitian pengembangan dilihat dari dua hal yaitu validitas isi dan validitas konstruk (Plomp & Nieven, 2013). Validitas isi berkaitan dengan kelayakan isi atau bahan yang diuji sesuai dengan teori yang dikategorikan pada penilaian aspek materi. Sedangkan validitas

konstruk dijabarkan dalam kelayakan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan yang dikategorikan pada penilaian aspek media. Sehingga pada penelitian ini produk yang dikembangkan dinilai kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Umami, Fitriyani dan Susanti dimana peneliti memberikan lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran sudah memenuhi kriteria valid maka media pembelajaran tersebut dapat diujicobakan kepada peserta didik.

Pada tahap penilaian aspek materi dinilai oleh 2 orang ahli materi yaitu satu orang dosen dan satu orang guru matematika MTs. Adapun aspek yang dinilai meliputi aspek materi, aspek penyajian, dan aspek CTL. Setelah melakukan validasi diperoleh kesimpulan bahwa indeks validitas vlog pembelajaran pada aspek materi adalah 0,762 dan tergolong valid sehingga dapat disimpulkan vlog pembelajaran telah memenuhi prinsip ketepatan materi, serta sudah memuat materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang ditetapkan. Sementara pada aspek penyajian dan CTL diperoleh secara berturut-turut 0,900 dan 0,815 yang tergolong valid.

Mahmud dan Idham (2017) memaparkan tujuh komponen pendekatan kontekstual yang terdiri dari *konstruktivism*, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *modeling*, *reflection*, dan *authentic assesment*. Namun ketujuh pendekatan tersebut tidak dapat sepenuhnya diterapkan pada vlog sebagai media penunjang pembelajaran matematika

secara daring seperti halnya *learning community*, dan *authentic assesmen* sehingga untuk dua komponen tersebut diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran. Hasil rata-rata ketiga aspek yang dinilai pada validasi aspek materi diperoleh 0,817 dengan kategori valid.

Sementara penilaian aspek media dinilai oleh 2 orang ahli media yaitu satu orang dosen dan satu orang guru matematika MTs. Aspek yang dinilai terdiri dari dua aspek yaitu aspek kegrafikan dan kebahasaan. Adapun hasil validasi aspek kegrafikan diperoleh indeks validasi 0,897 yang termasuk dalam kategori valid. Dapat disimpulkan tampilan vlog sudah memenuhi ketepatan pemilihan jenis huruf, warna, dan ukuran huruf, serta memenuhi ketepatan dalam pengaturan tata letak, pemilihan gambar, pencahayaan, suara, dan ilustrasi musik. Sementara untuk aspek kebahasaan indeks validasinya diperoleh 0,917 dengan kategori valid yang artinya bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, mudah dipahami, dan bersifat komunikatif. Rata-rata kedua aspek yang dinilai pada validasi media diperoleh 0,877 dengan kategori valid.

2. **Praktikalitas Vlog Pembelajaran**

Suatu media pembelajaran yang baik hendaknya media tersebut bersifat praktis. Pada penelitian ini terdapat 4 aspek yang digunakan untuk menilai kepraktisan vlog pembelajaran yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, daya tarik dan ekivalensi. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas vlog oleh peserta didik pada uji coba terbatas diperoleh hasil

84,21%. Sementara berdasarkan hasil penilaian praktikalitas vlog oleh guru matematika terhadap vlog diperoleh nilai 86,36%. Sehingga dapat disimpulkan tampilan pada vlog menarik dan sederhana sehingga mudah digunakan, bahasa yang digunakan mudah dipahami, sajian yang menarik, materi yang disajikan jelas, memberikan kemudahan akses serta kemudahan dalam penggunaannya. Vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring dikategorikan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari keempat aspek yang dinilai pada praktikalitas, penilaian tertinggi yaitu terdapat pada aspek efisiensi waktu dengan rata-rata persentase penilaian oleh peserta didik 90,48% dan penilaian oleh guru 100% dengan kategori praktis. Hasil penilaian tersebut menunjukkan vlog sebagai media pembelajaran dapat mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang dipaparkan Satrianawati (2018) dengan memanfaatkan media pembelajaran peserta didik mempunyai waktu yang lebih banyak untuk mempelajari materi. Vlog dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta dapat ditonton secara berulang-ulang sehingga dapat memberikan pemahaman yang baik pada peserta didik.

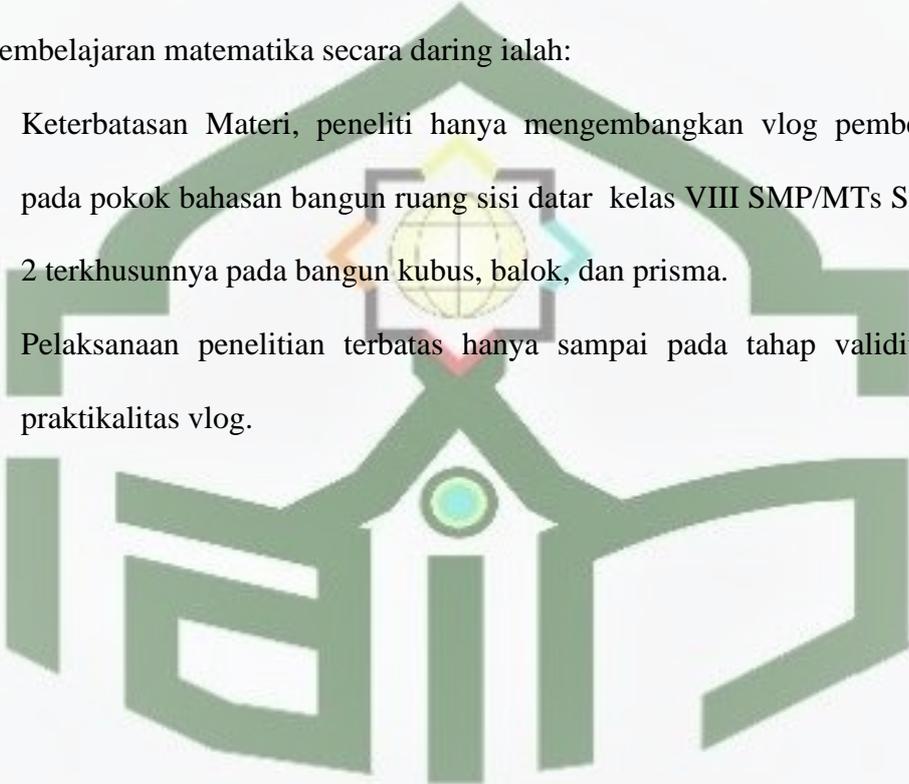
Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa penelitian yang relevan menunjukkan vlog valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Vlog sebagai media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar serta sebagai penunjang dalam menanamkan karakter pada proses pembelajaran (Fitria, 2018; Indiyatmi, 2018; Umami et

al., 2019). Sejalan dengan hasil penelitian Widyaningsih (2019) vlog efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Pembatasan Penelitian

Adapun keterbatasan peneliti dalam melaksanakan penelitian pengembangan vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring ialah:

1. Keterbatasan Materi, peneliti hanya mengembangkan vlog pembelajaran pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP/MTs Semester 2 terkhususnya pada bangun kubus, balok, dan prisma.
2. Pelaksanaan penelitian terbatas hanya sampai pada tahap validitas dan praktikalitas vlog.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang menghasilkan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring. Adapun kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan hasil analisis, validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring telah memenuhi kriteria kualitas produk yang valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi aspek media dan aspek materi oleh ahli secara berturut-turut diperoleh indeks validasi 0,817 dan 0,877 dengan kategori valid. Sehingga video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring baik digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil penilaian uji coba terbatas pada peserta didik diperoleh rata-rata tingkat kepraktisan vlog 84,21% yang termasuk dalam kategori praktis, sedangkan berdasarkan angket penilaian praktikalitas oleh guru diperoleh rata-rata 86,36% dengan kategori sangat praktis sehingga video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring dapat diterima sebagai salah satu media pembelajaran yang praktis.

B. Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media vlog agar dapat dikembangkan secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Mengujicobakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran vlog pada subjek penelitian yang lebih besar dan berbeda.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat dilanjutkan penelitian ini sampai tahap efektifitas.



DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Ikip Pgri Bojonegoro. *Jurnal Magistra*, 94, 12–23.
- Aryad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Astra, W., Suarjana, & Suwatra. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Gugus IV Kecamatan Sukasada. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis. *Jurnal Formatif*, 6(20), 12–22.
- Aziz, H. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika*. FMIPA UNP.
- Azwar, S. (2013). *Validitas dan Reliabilitas*. Pustaka Belajar.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84.
- Betyka, F., Putra, A., & Erita, S. (2019). Pengembangan Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Segitiga. *Juring (Jurnal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 179–189.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Fitria, Y. (2018). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211–218. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87>
- Fitriyani, L., & Wiyatmo, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Vlog (Video Blogging) Pada Materi Usaha dan Energi Untuk Menumbuhkan Kemandirian dan Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Siswa Kelas X SMAN 2 Ngalik. *E-Journal Pendidikan Fisika*, 6(5), 427–435.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *PHYTAGORAS*, 7(April), 61–67.
- Harahap, S. Y., Khairani, M., & Masitoh, S. (2019). Logika (Vlog Matematika):

Solusi dalam Menciptakan Generasi Cerdas dan Berbudaya. *Jurnal Equation Teori Dan Penelitian Pendidikan*, 2(1), 46–59.

Indiyatmi. (2018). Pengaruh Vlog Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Negeri 2 Depok. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 06(01), 56–63.

Kamaru. (2016). *Pengertian Vlog Dan Manfaatnya Bagi Youtuber*. [Http://Www.Matahaya.Com](http://Www.Matahaya.Com).

Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Kemendikbud.

Kurniatai, D. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama dengan Sistem Character Based Integrated Learning. *Jurnal Kreano*, 4(2).

Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada.

Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.

Ngalim, P. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.

Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352. web: jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F%0ABELAJAR

Permendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum*.

Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Part A: An Introduction.

Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017*.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.

- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1), 67–77.
- Riduwan. (2006). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan peneliti pemula* (Alfabeta (ed.)).
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV Budi Utama.
- Sariningsih, R. (2014). Pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa smp. 3(2), 150–163.
- Sugandi, A. I., & Benard, M. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Analisa*, 4(1), 16–23. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Sukardi. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Susanti, E. D. (2019). Project Based Learning : Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget. *Jurnal Sejarah, Budaya Dan Pengajaran*, 13(1), 84–96. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p84>
- Susanti, E. D., Sapto, A., & Agung, D. A. G. (2020). Pengembangan Media ECHA (Elaboration, Cover Song, Historycal Content, Audio Visual) Berbasis Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 326–331.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Ulya, I. F., & Irawati, R. (2016). Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual. 1(1), 121–130.
- Umami, A. S. A., Chodzirin, M., & Khasanah, N. (2019). Video Blog (VLOG) Sistem Reproduksi Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 0417(2), 53–64.
- UNIMED. (2016). Sinergi Riset Kimia dan Pendidikan Kimia Dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa Berbasis Sumber Daya Alam Sumatera Utara. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia*.

Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. (2020). Study At Home : Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(1), 20–26.

Utomo, A. T., (2019). Skripsi : *Pemanfaatan Konten Vlog Tutorial Daunnet Fimls-Anjas Maradita di Youtube Bagi Komunitas Rolltime Video*. Universitas Komputer Indonesia.

Walpole, R. E. (1992). *Pengantar Statistik*. Gramedia Pustaka Utama.

Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.

Widyaningsih, N. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Vlog (Video Blogging) Dalam Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gamping. *Jurnal Skripta*, 5(1), 12–17.



Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA GURU

(PENELITIAN PENDAHULUAN)

1. Apa kendala yang Bapak/Ibu temukan dalam mengajar matematika secara daring?
2. Apakah pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal?
3. Apa saja kendala yang Bapak/ibu temukan pada peserta didik dalam belajar matematika secara daring?
4. Apa saja kendala yang Bapak/Ibu temukan pada peserta didik dalam belajar matematika secara daring?
5. Metode pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar matematika secara daring, apa alasannya?
6. Apa saja sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran?
7. Media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam melaksanakan pembelajaran?
8. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan video sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran?
9. Mengapa Bapak/Ibu tidak menggunakan media video pembelajaran dalam mengajar matematika, apa alasannya ?
10. Video Pembelajaran seperti apa yang Ibu harapkan ?
11. Peneliti berencana mengembangkan video blog sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring, Bagaimana menurut Bapak/Ibu ?

Lampiran 2

HASIL WAWANCARA (PENELITIAN PENDAHULUAN)

1. Apa kendala yang Bapak/Ibu temukan dalam mengajar matematika secara daring?
 - Terbatasnya waktu pembelajaran, yang mulanya 1 jam pelajaran 40 menit menjadi 1 jam pelajaran 20 menit sehingga kurang optimalnya penyampaian materi pembelajaran.
2. Apakah pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal?
 - Tidak terlalu, karena keterbatasan media dalam menyampaikan materi
3. Apa saja kendala yang Bapak/ibu temukan pada peserta didik dalam belajar matematika secara daring?
 - Tidak semua peserta didik mampu memahami materi dengan baik
 - Tidak semua peserta didik mengikuti proses pembelajaran
4. Apa saja kendala yang Bapak/Ibu temukan pada peserta didik dalam belajar matematika secara daring?
 - Tidak semua peserta didik mampu memahami materi dengan baik
 - Tidak semua peserta didik mengikuti proses pembelajaran
5. Metode pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar matematika secara daring, apa alasannya?
 - Metode diskusi, peserta didik diberikan materi dari buku paket berupa foto, siswa mencatat hal yang dianggap penting, didiskusikan bersama dan siswa diberi latihan soal untuk menambah pemahamannya.

6. Apa saja sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran?

- Buku paket

7. Media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam melaksanakan pembelajaran?

- WhatsApp
- Gambar

8. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan video sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran?

- Belum pernah

9. Mengapa Bapak/Ibu tidak menggunakan media video pembelajaran dalam mengajar matematika, apa alasannya ?

- Terbatasnya kemampuan dan waktu untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

10. Video Pembelajaran seperti apa yang Ibu harapkan ?

- Video pembelajaran yang singkat dan tepat untuk membuat peserta didik memahami materi
- Video pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik merasa senang dan tidak bosan dalam belajar

11. Peneliti berencana mengembangkan video blog sebagai media pembelajaran matematika secara daring, Bagaimana menurut Bapak/Ibu ?

- Saya setuju-setuju saja, selagi mudah digunakan oleh peserta didik dan bisa digunakan bersama sumber lain ataupun sebagai pengganti apalagi zaman semakin maju perlu adanya media yang *update* setiap harinya.

Lampiran 3

ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK (PENELITIAN PENDAHULUAN)

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah dengan teliti setiap pernyataan pada angket. Kemudian isilah angket dibawah ini dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara melingkari setiap pilihan jawaban.

PERNYATAAN

1. Apakah pembelajaran secara daring cukup untuk kamu memahami materi matematika?
 - a. Cukup
 - b. Tidak
2. Sumber belajar apa yang kamu gunakan dalam belajar matematika secara daring? (boleh memilih lebih dari satu pilihan)
 - a. Buku paket
 - b. LKS
 - c. Lainnya, sebutkan _____
3. Apakah kamu belajar matematika di luar sekolah?
 - a. Iya
 - b. Tidak
4. Apa sumber belajar yang kamu gunakan untuk belajar matematika di luar sekolah? (boleh memilih lebih dari satu pilihan)
 - a. Bimbel
 - b. Buku
 - c. Internet
 - d. Youtube
 - e. Lainnya, sebutkan _____
5. Apakah kamu pernah menonton di youtube?
 - a. Pernah
 - b. Sering

6. Apakah kamu pernah menonton tentang penjelasan materi matematika di Youtube?
a. Pernah b. Tidak
7. Apakah video tentang penjelasan materi matematika di Youtube menarik?
a. Menarik b. Tidak menarik
8. Jika dibuat sebuah video pembelajaran yang bisa membantumu dalam belajar dan mengulang pelajaran, bagaimana menurut pendapatmu?
a. Menarik b. Sangat menarik c. Tidak Menarik
9. Apa yang kamu sukai dari video penjelasan materi matematika di Youtube?
Tuliskan, _____
10. Apa yang tidak kamu sukai dari penjelasan materi matematika di Youtube? Tuliskan, _____

**ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK
(PENELITIAN PENDAHULUAN)**

Nama : Zafira Korya Dima
Kelas : VIII B

PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah dengan teliti setiap pernyataan pada angket. Kemudian isilah angket dibawah ini dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara melingkari setiap pilihan jawaban.

PERNYATAAN

1. Apakah pembelajaran secara daring cukup untuk kamu memahami materi matematika?
a. Cukup b. Tidak

2. Sumber belajar apa yang kamu gunakan dalam belajar matematika secara daring? (boleh memilih lebih dari satu pilihan)
 a. Buku paket b. LKS c. Lainnya, sebutkan _____

3. Apakah kamu belajar matematika di luar sekolah?
 a. Iya b. Tidak

4. Apa sumber belajar yang kamu gunakan untuk belajar matematika di luar sekolah? (boleh memilih lebih dari satu pilihan)
a. Bimbel c. Internet e. Lainnya, sebutkan
 b. Buku d. Youtube

5. Apakah kamu pernah menonton di youtube?
 a. Pernah b. Sering

6. Apakah kamu pernah menonton tentang penjelasan materi matematika di Youtube?

a. Pernah b. Tidak

7. Apakah video tentang penjelasan materi matematika di Youtube menarik?

a. Menarik b. Tidak menarik

8. Jika dibuat sebuah video pembelajaran yang bisa membantumu dalam belajar dan mengulang pelajaran, bagaimana menurut pendapatmu?

a. Menarik b. Sangat menarik c. Tidak Menarik

9. Apa yang kamu sukai dari video penjelasan materi matematika di Youtube?

Tuliskan, penjelasan yang detail dan mudah dimengerti

10. Apa yang tidak kamu sukai dari video penjelasan materi matematika di Youtube? Tuliskan, video yang panjang dan bertele-tele

Lampiran 4

HASIL ANGKET PENDAPAT PESERTA DIDIK (PENELITIAN PENDAHULUAN)

Responden : Peserta didik kelas VIII MTSN 1 KERINCI

Jumlah responden : 30

1. Apakah pembelajaran secara daring cukup untuk kamu memahami materi matematika?

a.Cukup	12 orang
b.Tidak	18 orang
Kesimpulan	Masih banyak peserta didik yang tidak memahami materi matematika

2. Sumber belajar apa yang kamu gunakan dalam belajar matematika secara daring? (boleh memilih lebih dari satu pilihan)

a.Buku paket	30 orang
b.LKS	- orang
Lainnya	
Kesimpulan	Sumber belajar yang digunakan yaitu buku paket

3. Apakah kamu belajar matematika di luar sekolah?

a.Iya	9 orang
b.Tidak	21 orang
Kesimpulan	Lebih dari sebagian peserta didik tidak belajar matematika diluar sekolah

4. Apa sumber belajar yang kamu gunakan untuk belajar matematika di luar sekolah? (boleh memilih lebih dari satu pilihan)

a.Bimbel	2 orang
b.Buku	5 orang
c.Internet	7 orang
d.Youtube	18 orang
e.Lainnya	-
Kesimpulan	Lebih banyak peserta didik yang memilih youtube sebagai sumber belajar diluar sekolah

5. Apakah kamu pernah menonton di youtube?

a.Pernah	6 orang
b.Sering	24 orang
Kesimpulan	Pesrta didik sering menonton youtube

6. Apakah kamu pernah menonton tentang penjelasan materi matematika di Youtube?

a.Pernah	18 orang
b.Tidak	12 orang
Kesimpulan	Sebagian peserta didik pernah menonton materi matematika diyoutube

7. Apakah video tentang penjelasan materi matematika di Youtube menarik?

a.Menarik	18 orang
b.Tidak Menarik	12 orang
Kesimpulan	Sebagian pesrta didik menganggap video pembelajaran matematika di youtube menarik

8. Jika dibuat sebuah video pembelajaran yang bisa membantumu dalam belajar dan mengulang pelajaran, bagaimana menurut pendapatmu?

a.Menarik	16 orang
b.Sangat menarik	14 orang
c.Tidak menarik	-
Kesimpulan	Sebagian peserta tertarik dibuatkan video pembelajaran

9. Apa yang kamu sukai dari video penjelasan materi matematika di Youtube?

Tuliskan, _____

Kesimpulan	Sebagian peserta didik yang pernah menonton video diyoutube berpendapat bahwa dengan video peserta didik tidak perlu membaca banyak bacaan, materinya singkat dan jelas, mudah dipahami, menampilkan gambar-gambar yang mudah dipahami.
------------	---

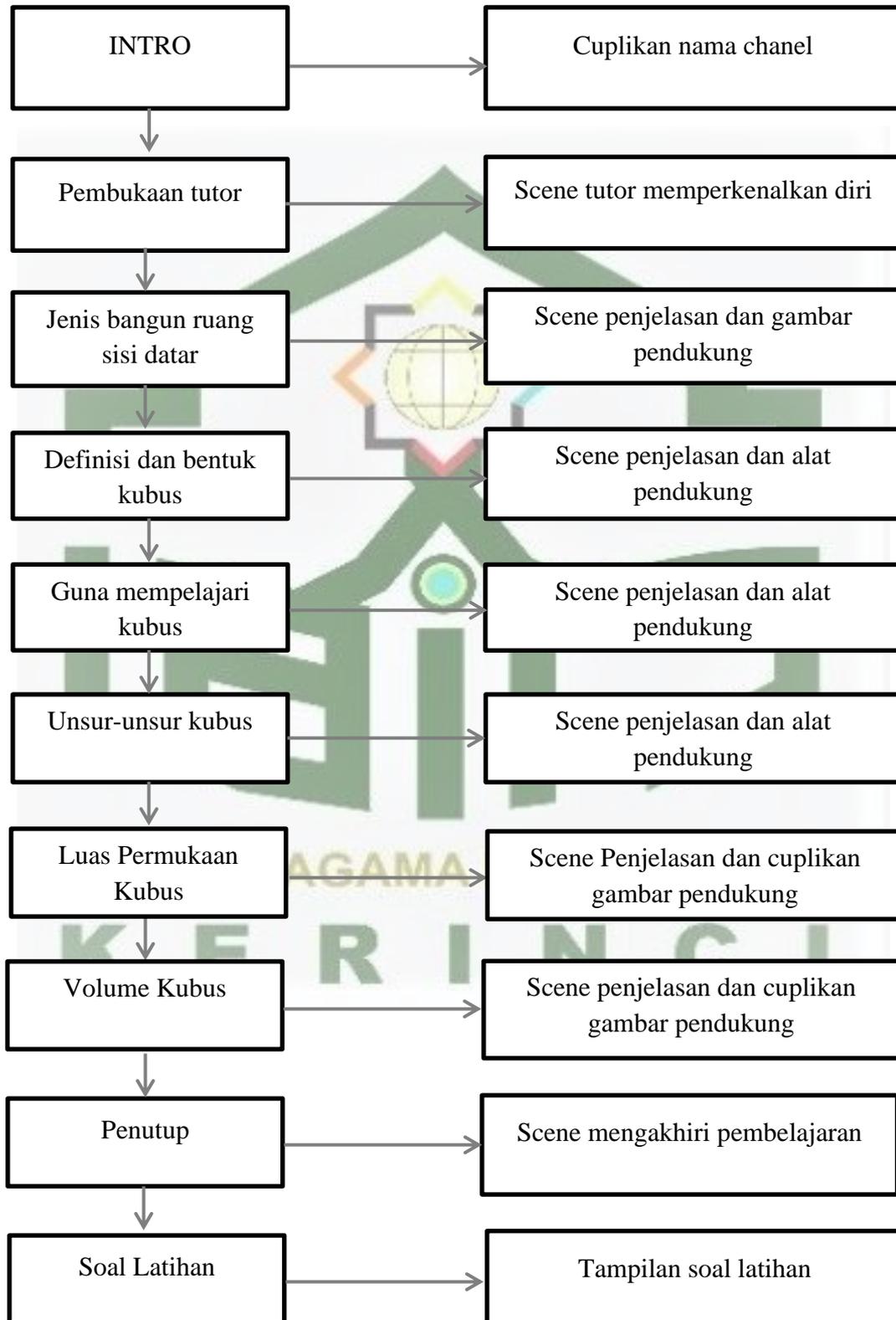
10. Apa yang tidak kamu sukai dari video penjelasan materi matematika di

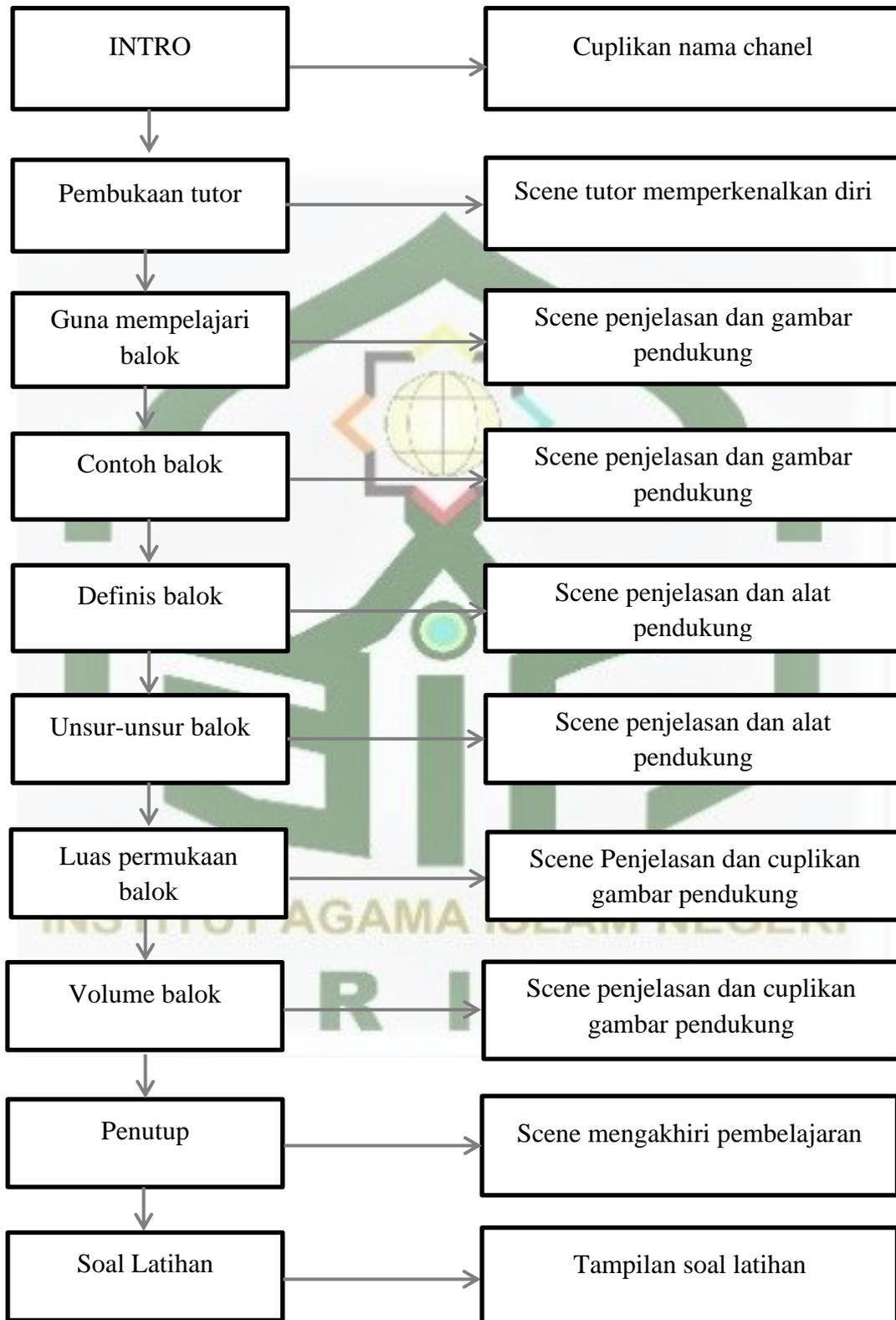
Youtube? Tuliskan, _____

Kesimpulan	Sebagian peserta didik juga menyebutkan durasi video terlalu lama, bosan, tidak ada gambar yang menarik, dan penjelasan materi kurang lengkap
------------	---

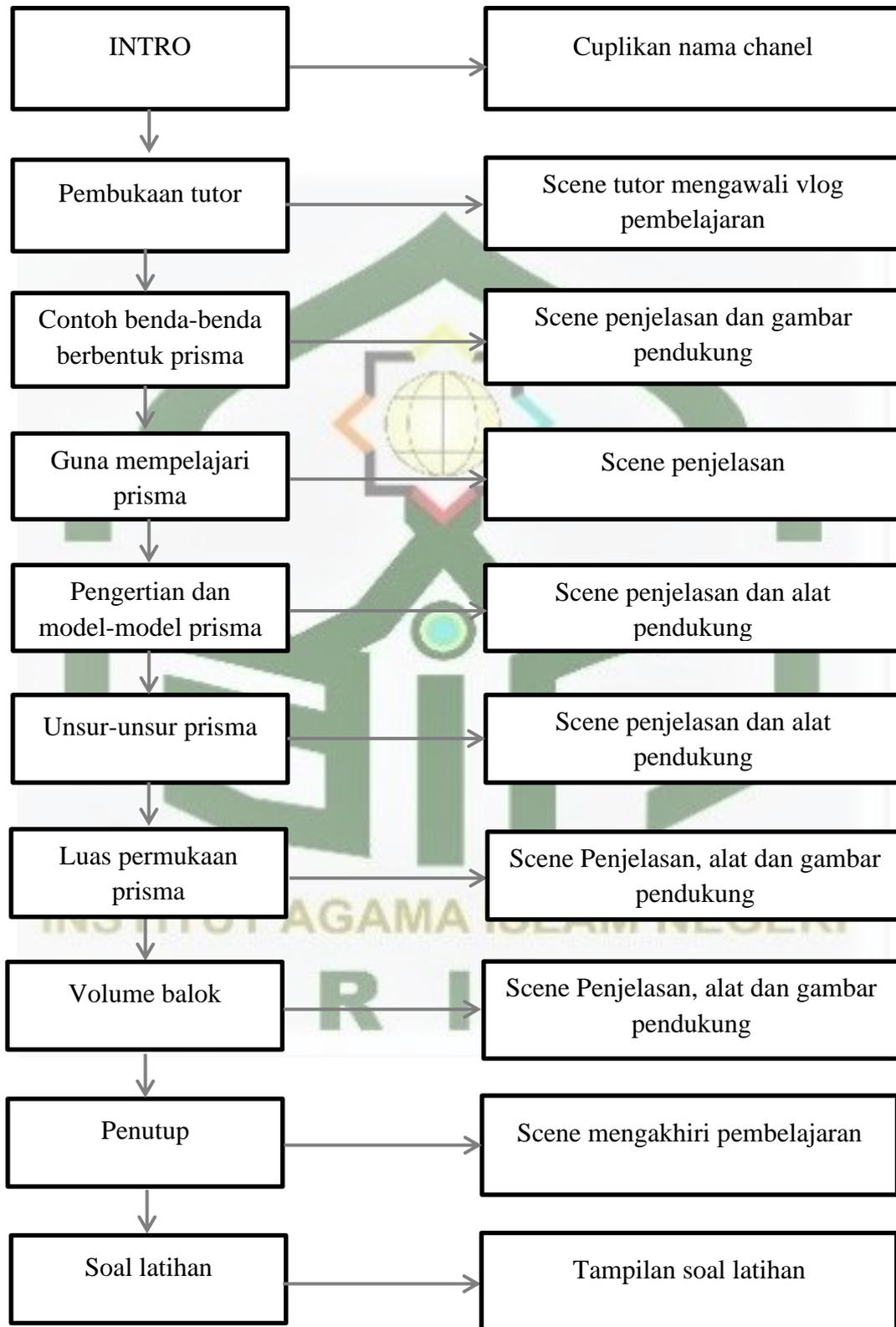
Lampiran 5

FLOWCHART VLOG PEMBELAJARAN (KUBUS)



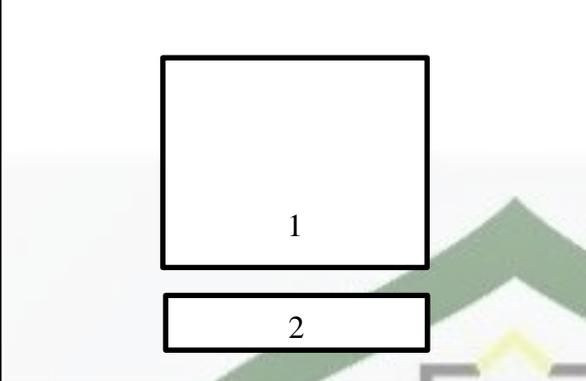
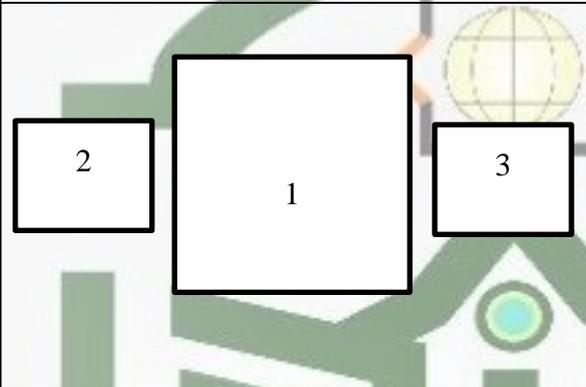
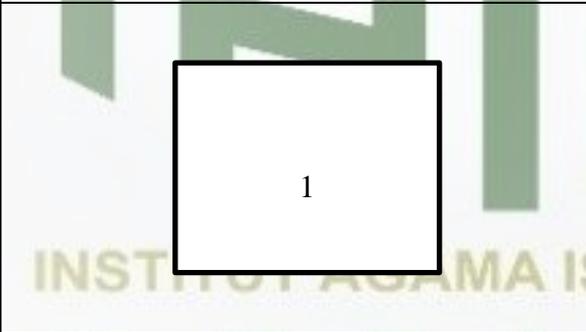
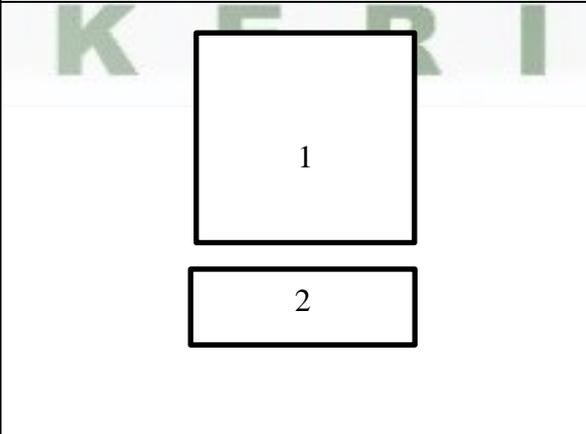
FLOWCHART VLOG PEMBELAJARAN (BALOK)

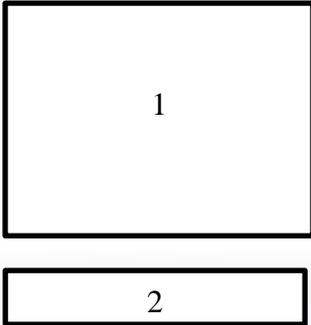
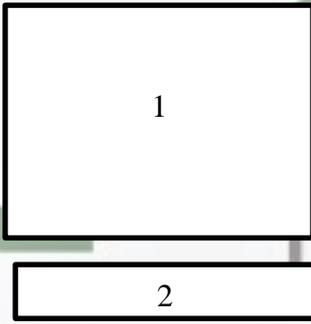
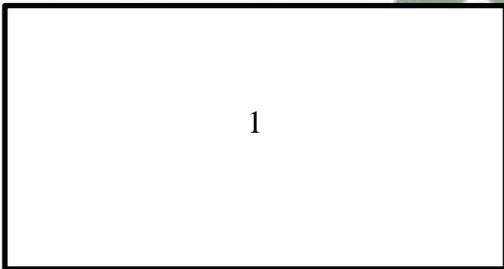
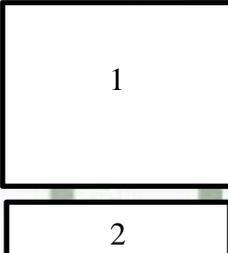
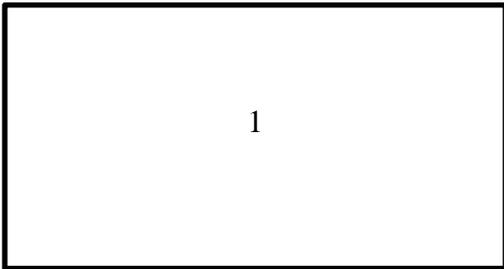
FLOWCHART VLOG PEMBELAJARAN (PRISMA)

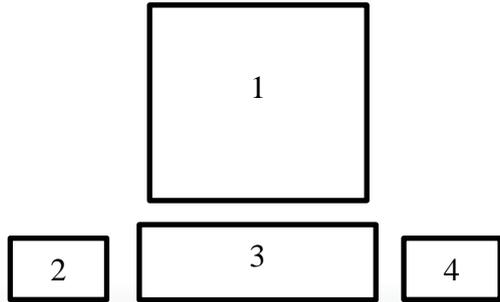
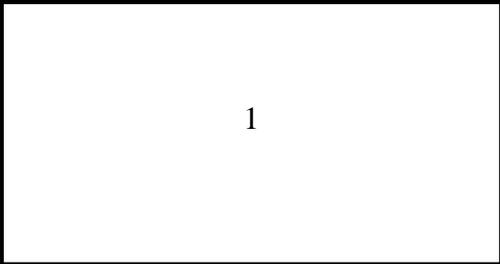


Lampiran 6

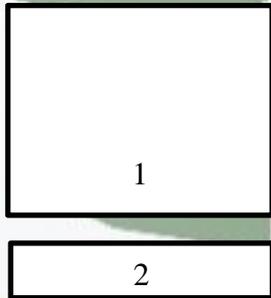
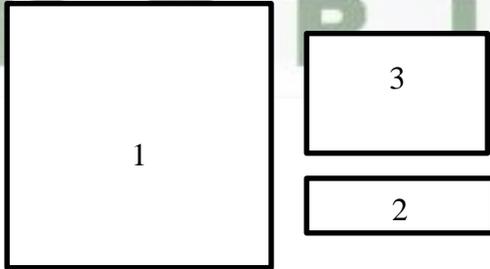
STORY BOARD VLOG PEMBELAJARAN (KUBUS)

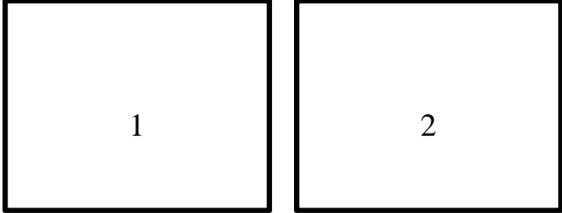
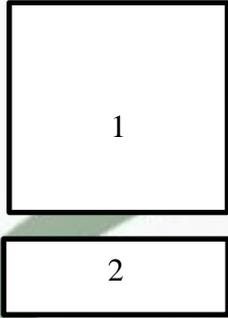
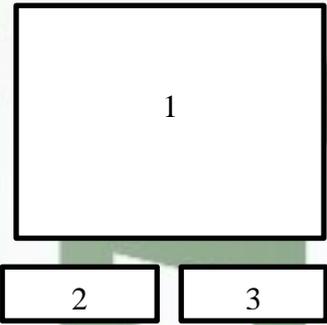
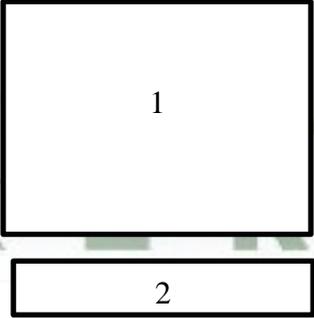
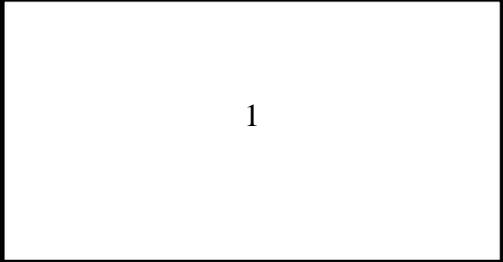
	<p>Scene 1 : Scene Pembuka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan nama tutor
	<p>Scene 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Gambar bergantian (kubus dan prisma) 3. Gambar bergantian (balok dan limas)
	<p>Scene 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan definisi kubus <i>(menjelaskan dengan bantuan alat pendukung yaitu rubrik)</i>
	<p>Scene 4 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Alat pendukung mainan rubrik berbentuk kubus

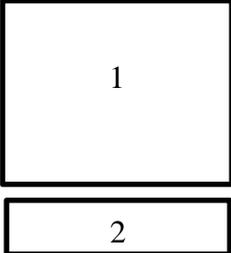
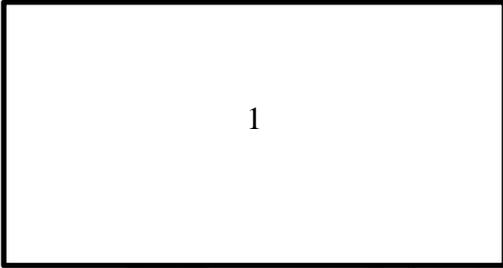
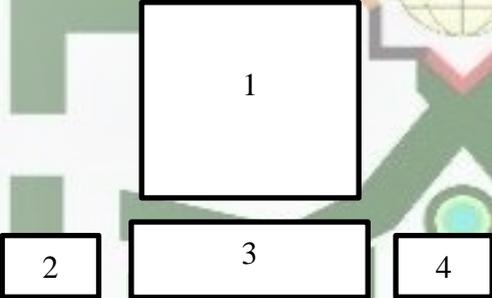
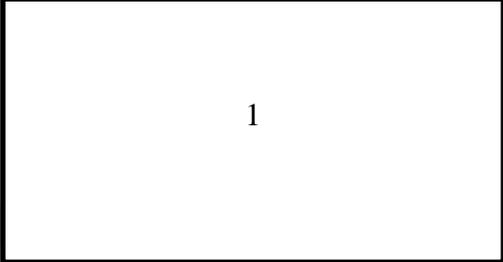
	<p>Scene 5 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan bergantian unsur-unsur kubus <i>(menjelaskan menggunakan alat pendukung mainan rubrik)</i>
	<p>Scene 6:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan rumus luas permukaan kubus
	<p>Scene 7:</p> <p>Gambar contoh soal menghitung luas permukaan kubus (Full Layar)</p> <p>Sound: Penjelasan tutor</p>
	<p>Scene 8:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan rumus volume balok
	<p>Scene 9:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar contoh soal menghitung volume kubus (Full Layar) <p>Sound: Penjelasan tutor</p>

	<p>Scene 10: Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Gambar Like 3. Gambar Subscribe 4. Gambar Lonceng
	<p>Scene 11:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal Latihan (full layar)

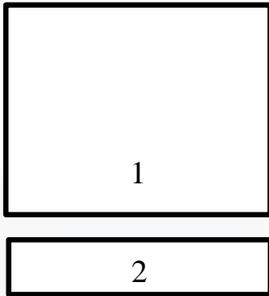
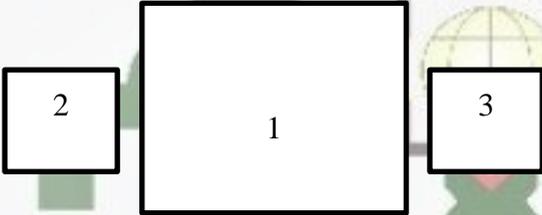
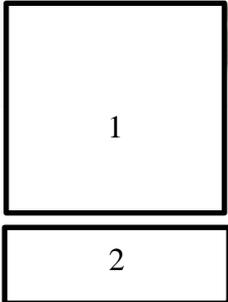
STORY BOARD VLOG PEMBELAJARAN (BALOK)

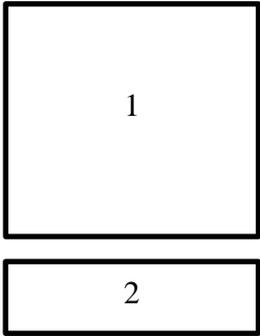
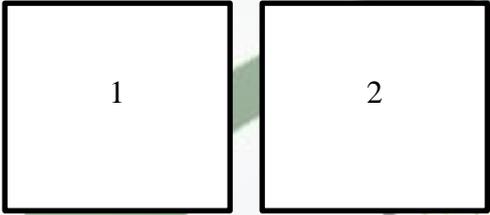
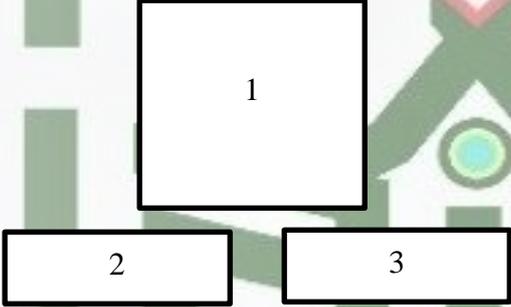
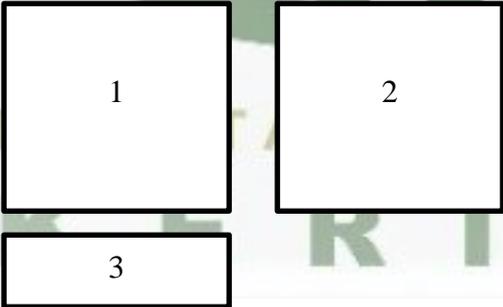
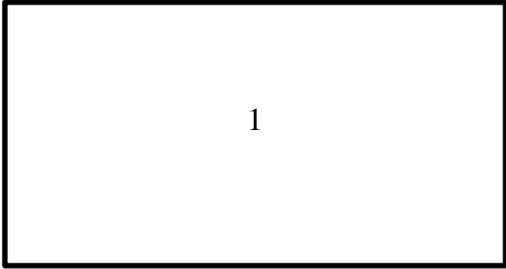
	<p>Scene 1 : Scene Pembuka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan nama tutor
	<p>Scene 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan guna mempelajari balok 3. Gambar bergantian (bak mandi dan kolam berenang)

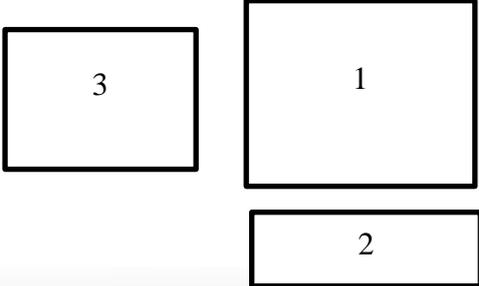
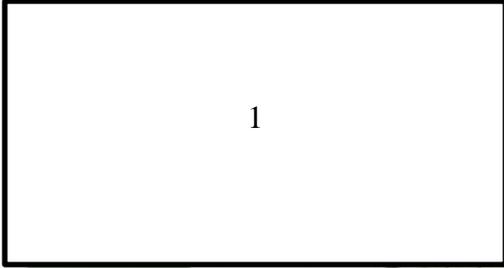
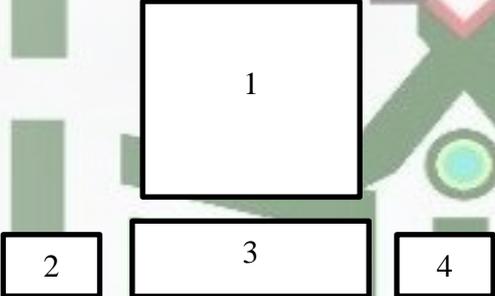
	<p>Scene 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Gambar bergantian (kotak makanan, kotak tisu, dan kotak pensil)
	<p>Scene 4 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Alat pendukung kemasan minuman berbentuk balok
	<p>Scene 5 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Alat pendukung kemasan minuman berbentuk balok 3. Tulisan bergantian unsur-unsur balok
	<p>Scene 6:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Tulisan rumus luas permukaan balok
	<p>Scene 7:</p> <p>Gambar contoh soal menghitung luas permukaan balok (Full Layar)</p> <p>Sound: Penjelasan tutor</p>

	<p>Scene 8:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Alat peraga aquarium berbentuk balok 3. Tulisan rumus volume balok
	<p>Scene 9:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar contoh soal menghitung volume balok (Full Layar) <p>Sound: Penjelasan tutor</p>
	<p>Scene 10: Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Gambar Like 3. Gambar Subscribe 4. Gambar Lonceng
	<p>Scene 11:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal Latihan (full layar)

STORY BOARD VLOG PEMBELAJARAN (PRISMA)

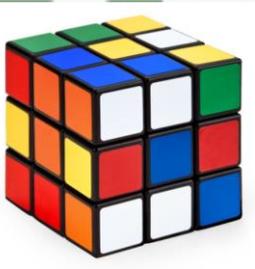
	<p>Scene 1 : Scene Pembuka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Tutor 2. Tulisan nama tutor
	<p>Scene 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Alat pendukung 3. Gambar bergantian (Gambar atap rumah, gambar tenda, gambar ubin, gambar kotak kue, gambar coklat)
	<p>Scene 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2.Tulisan guna mempelajari prisma 3. Alat pendukung
	<p>Scene 4 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Tutor 2. Alat pendukung berupa benda berbentuk prisma (coklat dan kotak kue)

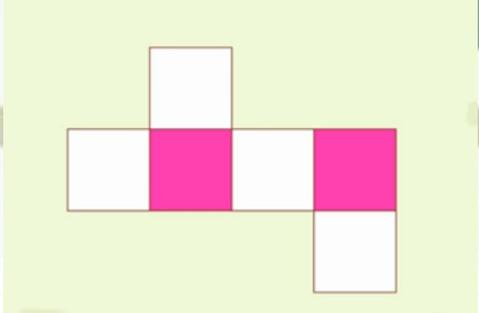
	<p>Scene 6 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Alat peraga kotak kue
	<p>Scene 7:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Gambar bergantian model-model prisma
	<p>Scene 8:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Alat pendukung 3. Tulisan bergantian unsur-unsur prisma
	<p>Scene 9:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutor 2. Gambar jarring-jaring prisma 3. Tulisan luas permukaan prisma
	<p>Scene 10:</p> <p>Gambar contoh soal menghitung luas permukaan prisma (Full Layar)</p> <p>Sound: Penjelasan tutor</p>

	<p>Scene 11:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tutor2. Alat peraga kotak kue berbentuk prisma3. Tulisan rumus volume balok
	<p>Scene 12:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Gambar contoh soal menghitung volume prisma (Full Layar) <p>Sound: Penjelasan tutor</p>
	<p>Scene 13: Penutup</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tutor2. Gambar Like3. Gambar Subscribe4. Gambar Lonceng

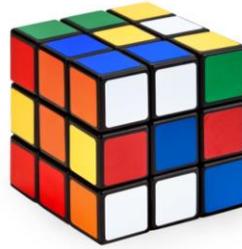
Lampiran 7

SKRIPT VLOG PEMBELAJARAN (KUBUS)

Scene 1	<p>Assalamu'alaikum wr. Wb</p> <p>Halo adik-adik semua, perkenalkan nama saya Media Andriani, saya adalah tutor matematika pada chanel ini.</p>
Scene 2	<p>Pada kesempatan kali ini kita akan belajar mengenai bangun ruang sisi datar diantaranya kubus, balok, prisma, dan limas.</p> <p>lalu kenapa kubus, balok, prisma dan limas dikatakan bangun ruang sisi datar?</p> <p>karena seluruh sisi-sisi yang membungkus bangun ruang tersebut merupakan bidang datar.</p> <p>pada video kali ini kita akan membahas mengenai semua tentang kubus terlebih dahulu.</p>
Scene 3	<p>Apa itu kubus?</p> <p>Nah adik-adik, ada banyak sekali benda disekira kita yang berbentuk kubus salah satunya benda yang satu ini (rubrik) yang barang kali sering adik-adik mainkan.</p> <div data-bbox="790 1377 1045 1646" style="text-align: center;">  </div> <p>kenapasih rubrik ini dikatakan berbentuk kubus?</p> <p>berdasarkan definisi kubus yaitu</p> <p>kubus merupakan bangun ruang sisi datar yang dibatasi oleh enam buah persegi yang sama persis.</p> <p>artinya persegi yang depan memiliki ukuran yang sama dengan persegi yang belakang, atas, bawah, kiri dan kanan.</p>

	<p>jadi, adik-adik paham bukan kenapa rubrik ini dikatakan berbentuk kubus? Tentunya karena keenam sisi rubrik memiliki ukuran yang sama.</p> <p><i>(Menjelaskan dengan menggunakan rubrik)</i></p>
Scene 4	<p>Apa guna mempelajari kubus?</p> <p>Dengan mempelajari kubus kita dapat mengetahui bentuk benda-benda disekitar kita yang menyerupai kubus. Kita dapat menghitung volume kubus dan luas permukaan kubus.</p>
Scene 5	<p>Lalu, apa-apa saja unsur-unsur kubus?</p> <p><i>(Menjelaskan dengan menggunakan rubrik)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki enam sisi yang sama besar 2. Memiliki 12 rusuk yang sama panjang 3. Memiliki 8 titik sudut
Scene 6	<p>Bagaimana cara menghitung luas permukaan kubus?</p> <p>jika sebuah kubus kita buka maka kita akan mendapatkan 6 buah persegi.</p>  <p>Gambar diatas disebut jarring-jaring kubus.</p> <p>Seperti yang kita ketahui bahwa kubus tersusun dari enam buah persegi yang sama, sehingga untuk menghitung luas permukaan kubus kita peroleh</p> $L = 6 \times \text{luas persegi}$

	$L = 6 \times s \times s$ $L = 6 \times s^2$
Scene 7	<p>Untuk menambah pemahaman, yuk perhatikan contoh soal berikut: (<i>menjelaskan contoh soal</i>)</p> <p>Contoh soal: Perhatikan gambar berikut.</p>  <p>Gambar diatas adalah mainan rubrik berbentuk kubus dengan panjang sisi 5 cm. Hitunglah luas permukaan rubrik tersebut!</p> <p>Jawab: Diketahui : panjang sisi 5 cm Ditanya : luas permukaan rubrik</p> $L = 6 \times S \times S$ $= 6 \times 5 \times 5$ $= 150 \text{ Cm}^2$ <p>Jadi, luas permukaan rubrik adalah 150 Cm^2</p>
Scene 8	<p>Bagaimana cara menghitung volume kubus?</p> <p>Volume adalah isi, untuk menghitung volume artinya kita akan menghitung berapa volume atau isi dari sebuah kubus. Untuk menghitung volume rumusnya adalah:</p> $V = s \times s \times s$
Scene 9	<p>Yuk perhatikan contoh soal berikut: (<i>menjelaskan contoh soal</i>)</p> <p>Contoh soal: Perhatikan gambar berikut.</p>



Gambar diatas adalah mainan rubrik berbentuk kubus dengan panjang sisi 5 cm. Hitunglah volume rubrik tersebut!

Jawab:

Diketahui : panjang sisi 5 cm

Ditanya : Volume rubric

$$V = s \times s \times s$$

$$= 5 \times 5 \times 5$$

$$= 125 \text{ cm}^3$$

jadi, volume rubrik adalah 125 cm^3

Scene 10	<p>Bagaimana adik-adik, dapat dipahami bukan jadi adik-adik dapat belajar dengan mudah melalui konsep yang telah kita pelajari tadi.</p> <p>adik-adik dapat mengulang-ulang pelajaran dimanapun dan kapanpun dan jangan lupa share ke teman adik-adik.</p> <p>jika ada yang ingin ditanyakan boleh tulis di kolom komentar.</p> <p>Kemudian jangan lupa like, subscribe, dan tekan tombol loncengnya untuk mendapatkan notifikasi pelajaran selanjutnya.</p> <p>wassalamu'alaikum wr.wb</p>
Scene 11	<p>Soal latihan</p> <p>Perhatikan gambar berikut.</p>



Gambar diatas adalah Aquarium mini berbentuk kubus dengan panjang sisi 15 cm. Hitunglah:

1. Berapa luas kaca yang dibutuhkan untuk membuat aquarium tersebut?
2. Berapa volume air yang dibutuhkan untuk mengisi aquarium hingga penuh?

SKRIPT VLOG PEMBELAJARAN (BALOK)

Scene 1	<p>Assalamu'alaikum wr. Wb</p> <p>Halo adik-adik semua, perkenalkan nama saya Media Andriani, saya adalah tutor matematika pada chanel ini.</p> <p>Pada video kali ini kita akan belajar mengenai bangun ruang sisi datar balok.</p>
Scene 2	<p>Sebelum masuk ke materi tentunya kita harus tau dulu apa gunanya mempelajari balok.</p> <p>dengan mempelajari balok kita dapat mengetahui bentuk benda-benda disekitar kita yang berbentuk balok, kita dapat menghitung luas permukaan balok dan bahkan kita dapat menghitung berapa kapasitas air yang dibutuhkan untuk mengisi sebuah bak mandi atau kolam berenang yang berbentuk balok.</p>
Scene 3	<p>Ada banyak sekali contoh benda berbentuk balok dalam kehidupan</p>

	<p>kita sehari-hari, seperti kotak makana, kotak tisu, kotak pensil dan masih banyak contoh benda-benda berbentuk balok yang lainnya</p>
Scene 4	<p>Adik-adik, disini kakak mempunyai sebuah minuman dengan kemasan berbentuk balok, sebenarnya apa yang dimaksud dengan balok?</p> <p>Balok merupakan sebuah bangun ruang sisi datar yang tersusun dari 3 pasang persegi panjang yang berhadapan. Persegi panjang bagian sisi depan berhadapan dengan persegi panjang bagian sisi belakang, persegi panjang bagian sisi samping kanan berhadapan dengan persegi panjang sisi samping kiri, dan persegi panjang bagian sisi bawah berhadapan dengan persegi panjang bagian sisi atas.</p> <div data-bbox="804 920 1018 1258" data-label="Image"> </div> <p><i>(Menjelaskan dengan menggunakan kemasan minuman berbentuk balok)</i></p>
Scene 5	<p>Lalu, apa-apa saja ciri-ciri balok?</p> <p><i>(Menjelaskan dengan menggunakan kemasan minuman berbentuk balok)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki 6 sisi, yang terdiri dari 3 pasang sisi-sisi yang kongruen 2. Memiliki 12 rusuk, yang terdiri dari 4 rusuk panjang, 4 rusuk lebar, dan 4 rusuk tinggi. 3. Memiliki 8 titik sudut.
Scene 6	<p>Bagaimana cara menghitung luas permukaan balok?</p> <p><i>(Menjelaskan dengan menggunakan kemasan minuman berbentuk balok)</i></p>

	<p><i>balok</i>)</p> <p>luas permukaan balok adalah jumlah luas sisi-sisi yang menyusun balok. Untuk menghitung luas permukaan balok kita peroleh rumus berikut:</p> $L = (2 \times p \times l) + (2 \times p \times t) + (2 \times l \times t)$ <p><i>(menjelaskan dengan kemasan minuman berbentuk balok)</i></p>
Scene 7	<p>Agar adik-adik lebih mudah memahami, yuk perhatikan contoh soal berikut:</p> <p><i>(menjelaskan contoh soal)</i></p> <p>Contoh soal:</p> <p>Perhatikan gambar berikut.</p>  <p>Gambar diatas adalah gambar kemasan susu dengan panjang 5 cm, lebar 4 cm, dan tinggi 12,5 cm. hitunglah luas permukaan kemasan susu tersebut.</p> <p>Jawab:</p> <p>Diketahui : $p = 5 \text{ cm}$, $l = 4 \text{ cm}$, dan $t = 12,5 \text{ cm}$</p> <p>Luas permukaan kemasan susu</p> $L = (2 \times p \times l) + (2 \times p \times t) + (2 \times l \times t)$ $= (2 \times 5 \times 4) + (2 \times 5 \times 12,5) + (2 \times 4 \times 12,5)$ $= 40 + (125) + (100)$ $= 265 \text{ cm}^2$ <p>jadi, luas permukaan kemasan susu tersebut adalah 265 cm^2</p>
Scene 8	<p>Bagaimana cara menghitung volume balok?</p> <p><i>(Menjelaskan dengan menggunakan aquarium berbentuk balok)</i></p>

	<p>Volume adalah besar ruang maksimal yang dapat ditempati suatu benda. Sehingga untuk menghitung volume balok kita peroleh:</p> $L = (p \times l \times t)$
Scene 9	<p>Yuk perhatikan contoh soal berikut: (menjelaskan contoh soal)</p> <p>Contoh soal: perhatikan gambar berikut.</p>  <p>Gambar atas adalah gambar kemasan susu dengan panjang 5 cm, lebar 4 cm, dan tinggi 12,5 cm. Diketahui, isi bersih susu tersebut adalah 250 ml. Dapatkah adik-adik membuktikan kebenaran isi bersih susu tersebut?</p> <p>Jawab:</p> <p>Diketahui : $p = 5 \text{ cm}$, $l = 4 \text{ cm}$, $t = 12,5 \text{ cm}$, dan isi bersih susu 250 ml</p> <p>Ditanya : buktikan kebenaran isi bersih susu tersebut.</p> $L = (p \times l \times t)$ $= (5 \times 4 \times 12,5)$ $= 250 \text{ cm}^3$ $= 250 \text{ ml}$ <p>Jadi, terbukti bahwa isi bersih susu tersebut adalah 250 ml</p>
Scene 10	<p>Bagaimana, seru dan mudah bukan jadi adik-adik dapat belajar dengan mudah melalui konsep yang telah kita pelajari tadi.</p> <p>adik-adik dapat mengulang-ulang pelajaran dimanapun dan kapanpun</p>

	<p>dan jangan lupa share ke teman adik-adik.</p> <p>jika ada yang ingin ditanyakan boleh tulis di kolom komentar.</p> <p>Kemudian jangan lupa like, subscribe, dan tekan tombol loncengnya untuk mendapatkan notifikasi pelajaran selanjutnya.</p> <p>wassalamu'alaikum wr.wb</p>
Scene 11	<p>Latihan soal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dirumah Adi terdapat bak mandi berbentuk balok dengan panjang 150 cm, lebar 80 cm dan tinggi 170 cm. Hitunglah berapa kapasitas air yang dibutuhkan untuk mengisi bak mandi hingga terisi penuh? 2. Paman akan membuat almari berbentuk balok dengan panjang 150 cm, lebar 35 cm dan tinggi 150 cm. Berapa luas kayu yang dibutuhkan paman untuk membuat almari tersebut?

SKRIPT VLOG PEMBELAJARAN (PRISMA)

Scene 1	<p>Assalamu'alaikum wr. Wb</p> <p>Halo adik-adik semua, kembali lagi di vlog yuk bisa bersama saya Media Andriani tutor matematika pada chanel ini.</p> <p>Pada video kali ini kita akan belajar mengenai bangun ruang sisi datar yang ke tiga yaitu prisma.</p> <p>Sama halnya dengan bangun ruang yang lainnya, bentuk-bentuk prima sangat banyak kita temui dalam lingkungan kita sehari-hari.</p>
Scene 2	

	<p>Nah adik-adik, tentunya kedua makanan ini tidak asing lagi bukan bagi adik-adik. Kira-kira ada hubungan apa kedua makanan ini dengan pembelajaran kita pada kali ini?</p> <p>yaps, kedua kotak makanan ini merupakan salah satu contoh bentuk prisma. Selain dua kotak makanan masih banyak contoh bentuk prisma yang lainnya. Ada atap rumah, tenda, ubin, kue dan lainnya.</p>
Scene 3	<p>Apa guna mempelajari prisma?</p> <p>tentunya dengan mempelajari prisma kita dapat mengetahui bentuk benda-benda disekitar kita yang berbentuk prisma. Kita dapat menghitung luas permukaan prisma serta volume prisma.</p>
Scene 4	<p>Setelah mengetahui contoh prisma dan guna mempelajari prisma. Jadi, apa yang dimaksud dengan prisma?</p> <p>Prisma adalah bangun ruang yang mempunyai bidang alas dan bidang atas berupa polygon (sisi banyak) yang sejajar dan kongruen, serta memiliki sisi-sisi tegak yang berbentuk persegi panjang atau jajar genjang. <i>(menjelaskan dengan menggunakan contoh nyata benda berbentuk prisma)</i></p> <div data-bbox="528 1420 708 1727" data-label="Image"> </div> <p>Ada banyak model-model prisma tergantung dari bentuk alas dan atap prisma.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prisma segi tiga, disebut prisma segi tiga dikarenakan bentuk alas dan atapnya berbentuk segi tiga.

	<p>2. Prisma segi empat 3. Prisma segi lima 4. Prisma segi delapan</p> <p>(menjelaskan dengan menggunakan contoh nyata benda berbentuk prisma)</p>
Scene 5	<p>Bagaimana cara menghitung luas permukaan prisma?</p> <p>(Menjelaskan dengan menggunakan kotak kue)</p> <p>Untuk menghitung luas permukaan artinya kita akan menghitung jumlah luas alas dan atap, serta luas sisi-sisi tegaknya.</p> $L = (2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi})$
Scene 6	<p>Agar adik-adik lebih mudah memahami, yuk perhatikan contoh soal berikut:</p> <p>(menjelaskan contoh soal)</p> <p>Contoh soal:</p> <p>Pernahkah kalian berkemah? Berbentuk apakah tenda yang kamu pakai? Jika tenda yang kamu pakai berbentuk gambar berikut, dapatkah kamu menghitung luas kain terkecil yang diperlukan untuk membuat tenda?</p> <div data-bbox="754 1417 1098 1653" data-label="Image"> </div> <p>Jawab:</p> <p>Tenda diatas berbentuk prisma segitiga, dengan: p alas = 3 m, t alas = 2 m, dan t prisma = 4m</p> <p>Luas kain yang diperlukan = luas permukaan prisma segitiga = (2 x luas alas) + (keliling alas x tinggi prisma)</p>

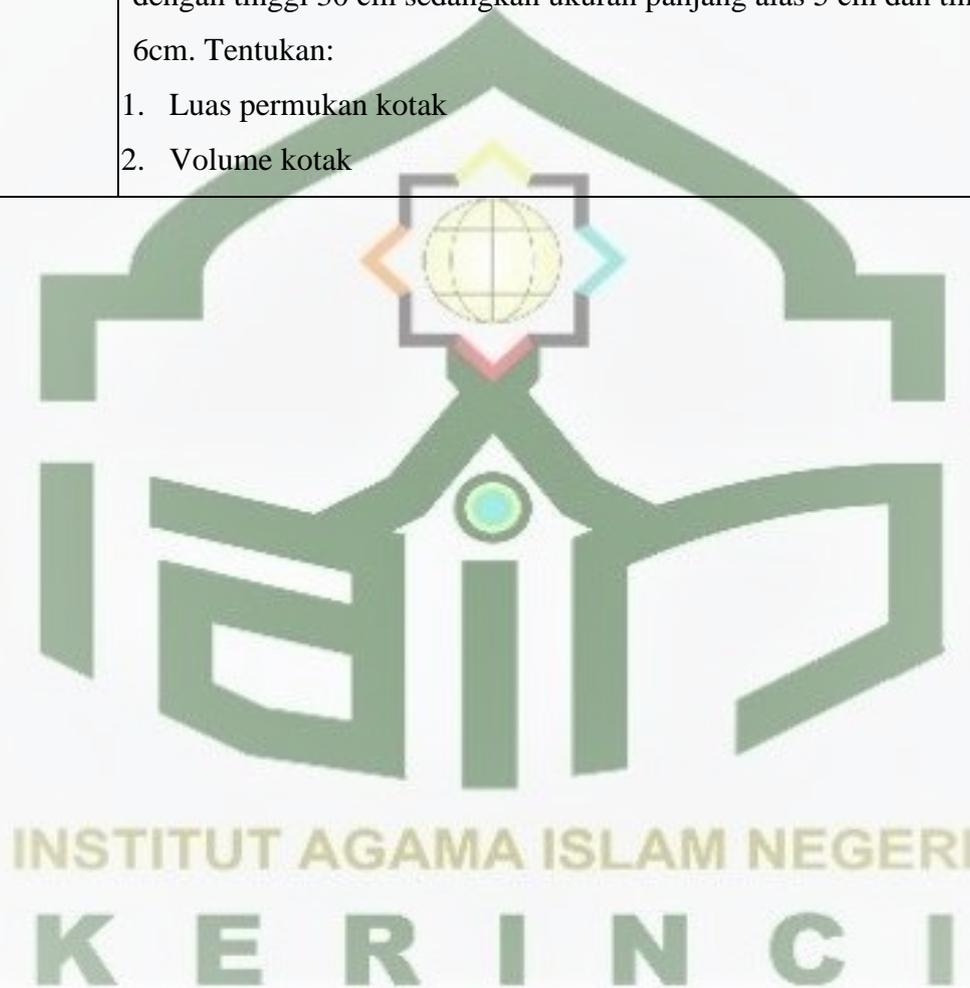
	<p>✓ Luas alas</p> $\begin{aligned} \text{Luas alas} &= \frac{1}{2} \times a \times t \\ &= \frac{1}{2} \times 3 \times 2 \\ &= 3 \text{ cm}^2 \end{aligned}$ <p>✓ Keliling alas</p> $\begin{aligned} \text{Keliling alas} &= \text{Sisi 1} + \text{sisi 2} + \text{sisi 3} \\ &= 3 + 2,5 + 2,5 \\ &= 8 \text{ cm} \end{aligned}$ <p>✓ Luas permukaan prisma</p> $\begin{aligned} L &= (2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi}) \\ &= (2 \times 3) + (8 \times 4) \\ &= (6) + (32) \\ &= 38 \text{ cm}^2 \end{aligned}$ <p>Jadi luas kain terkecil yang dibutuhkan untuk membuat tenda adalah 38 cm^2</p>
Scene 7	<p>Bagaimana cara menghitung volume prisma? (Menjelaskan dengan menggunakan coklat)</p> <p>volume adalah besar ruang maksimal yang dapat ditempati suatu benda. Sehingga untuk menghitung volume prisma kita peroleh:</p> $V = (\text{luas alas} \times \text{tinggi prisma})$
Scene 8	<p>Yuk perhatikan contoh soal berikut: (menjelaskan contoh soal)</p> <p>Contoh soal:</p> <p>Contoh soal:</p> <p>Adik gemar sekali memakan coklat silverqueen. Cokelat ini dikemas dengan kemasan berbentuk prisma dengan alas trapesium. Adik penasaran seberapa besar coklat tersebut, maka dia melakukan</p>

	<p>perhitungan.</p> <p>Alas dan tutup kemasan silverqueen memiliki panjang 4 cm dan 3cm, serta tinggi 4 cm. sedangkan tinggi kemasan coklat 20 cm. Berapa volume kemasan cokelat silverqueen milik adik?</p>  <p>jawab:</p> $\begin{aligned} \text{Luas alas} &= \frac{1}{2} \times (a + b) \times t \quad (\text{menggunakan rumus trapesium}) \\ &= \frac{1}{2} \times (4 + 3) \times 4 \\ &= \frac{1}{2} \times 7 \times 4 \\ &= 14 \text{ cm}^2 \end{aligned}$ $\begin{aligned} V &= (\text{luas alas} \times \text{tinggi prisma}) \\ &= 14 \times 20 \\ &= 280 \text{ cm}^3 \end{aligned}$
Scene 9	<p>Bagaimana, seru dan mudah bukan</p> <p>Jika sekiranya adik-adik belum paham, adik-adik dapat menonton ulang video ini atau tuliskan pertanyaan dikolom komentar.</p> <p>Kemudian jangan lupa like, subscribe, dan tekan tombol loncengnya untuk mendapatkan notifikasi pelajaran selanjutnya.</p> <p>wassalamu'alaikum wr.wb</p>
Scene 10	<p>Soal Latihan</p> <p>Perhatikan gambar berikut</p>



Diketahui sebuah kotak cokelat berbentuk prisma segitiga sama kaki dengan tinggi 30 cm sedangkan ukuran panjang alas 5 cm dan tinggi 6cm. Tentukan:

1. Luas permukaan kotak
2. Volume kotak



Lampiran 8

LEMBAR KOREKSI TEMAN SEJAWAT VLOG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon berikan tanggapan Saudara/I dengan cara menuliskan saran dan masukan sehubungan dengan vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika.
2. Atas kesediaan Sudara/I dalam mengisi lembar koreksi ini saya ucapkan terimakasih.

Aspek-Aspek yang dikoreksi:

1. Pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf
2. Kejelasan gambar atau ilustrasi
3. Kejelasan suara narator
4. Ritme suara narator (terlalu lambat atau terlalu cepat)
5. Kejadian khusus dalam mengoreksi

Saran dan Masukan:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Sungai Penuh, 2021

Korektor/Teman Sejawat



LEMBAR KOREKSI TEMAN SEJAWAT
VLOG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL SEBAGAI MEDIA
PENUNJANG PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon berikan tanggapan Saudara/I dengan cara menuliskan saran dan masukan sehubungan dengan vlog dengan pendekatan kontekstual sebagai media penunjang pembelajaran matematika.
2. Atas kesediaan Sudara/I dalam mengisi lembar koreksi ini saya ucapkan terimakasih.

Aspek-Aspek yang dikoreksi:

1. Pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf
2. Kejelasan gambar atau ilustrasi
3. Kejelasan suara narator
4. Ritme suara narator (terlalu lambat atau terlalu cepat)
5. Kejadian khusus dalam mengoreksi

Saran dan Masukan:

Pada Vlog Kubus :

- 1.) Pencahayaan terlalu cerah, pengambilan gambar terlalu jauh sehingga menjadi tidak fokus pada tutor.
- 2.) Suara tutor diperbesar lagi.

Pada Vlog Balok :

- 1.) Pengambilan gambar terlalu jauh dan pencahayaan sedikit kurang baik
- 2.) Terdapat suara kendaraan yang sangat mengganggu
- 3.) Warna pada tulisan disarankan menggunakan warna hitam

Pada Vlog Prisma :

- 1.) Background pada video sangat mengganggu karena terdapat aktifitas beberapa orang sehingga menjadi tidak fokus pada tutor.

Secara Keseluruhan :
Sesuaiakan posisi gambar dan tulisan ditempat yang
Kosong.

Sungai Penuh, 2021

Korektor/Teman Sejawat



(ELVI SUKAISIH)

.....

Lampiran 9**PEDOMAN WAWANCARA
(EVALUASI PERORANGAN)**

1. Apakah ananda dapat memahami vlog pembelajaran matematika?
2. Bagian mana yang tidak dapat dipahami?
3. Apakah gambar yang ditampilkan jelas dan tidak pecah?
4. Apakah suara tutor terdengar dengan jelas?
5. Apakah suara tutor saat menjelaskan materi pada video terlalu cepat atau terlalu lambat?
6. Apakah ada saran yang ingin disampaikan untuk video tersebut?



Lampiran 10**HASIL PEDOMAN WAWANCARA
(EVALUASI PERORANGAN)**

1. Apakah ananda dapat memahami vlog pembelajaran matematika?
 - Ketiga peserta didik dapat memahami materi
2. Bagian mana yang tidak dapat dipahami?
 - Nihil
3. Apakah terdapat gambar yang tidak jelas dan pecah?
 - Tidak ditemukan gambar yang tidak jelas dan pecah
4. Apakah suara tutor terdengar dengan jelas?
 - Jelas
5. Apakah suara tutor saat menjelaskan materi pada video terlalu cepat atau terlalu lambat?
 - Cukup pas, tidak terlalu cepat ataupun lambat
6. Apakah ada saran yang ingin disampaikan untuk video tersebut?
 - Video tersebut dapat disebarluaskan tidak hanya di youtube saja
 - Kualitas video terkadang berubah-ubah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Lampiran 11

LEMBAR VALIDASI ASPEK MEDIA
VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual khusus pada aspek kegrafikan dan bahasa.

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

2. Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.
3. Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Aspek Kegrafikan				
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				
3	Ketepatan pemilihan warna teks				
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca				
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (<i>background</i>)				
6	Kesesuaian pengambilan gambar untuk peserta didik tingkat SMP				
7	Kejelasan bentuk gambar				

8	Ketepatan pemilihan gambar				
9	Kejelasan pemilihan cuplikan video				
10	Ketepatan pemilihan <i>background</i>				
11	Kejelasan pencahayaan gambar				
12	Kesesuaian kecepatan gerakan gambar				
13	Kesesuaian ritme suara narator dengan kebutuhan peserta didik (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)				
14	Ilustrasi musik atau <i>sound effect</i> mendukung dengan suasana dan tampilan				
15	Kesesuaian durasi				
II	Aspek Bahasa				
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				
17	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
18	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				
19	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat komunikasi peserta didik				

Komentar dan Catatan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 K E R I N C I

Kesimpulan:

Lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan



**LEMBAR VALIDASI ASPEK MEDIA
VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual khusus pada aspek kegrafikan dan bahasa.

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:
SS : Sangat setuju
S : Setuju
TS : Tidak setuju
STS : Sangat tidak setuju
2. Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.
3. Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

Nama: Zulfah

Instansi: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau

Materi: Bangun Ruang Sisi Datar

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Aspek Kefrafikan				
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf	√			
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	√			
3	Ketepatan pemilihan warna teks		√		
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca		√		
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (<i>background</i>)		√		

6	Kesesuaian pengambilan gambar untuk peserta didik tingkat SMP	√			
7	Kejelasan bentuk gambar	√			
8	Ketepatan pemilihan gambar	√			
9	Kejelasan pemilihan cuplikan video	√			
10	Ketepatan pemilihan <i>background</i>		√		
11	Kejelasan pencahayaan gambar	√			
12	Kesesuaian kecepatan gerakan gambar	√			
13	Kesesuaian ritme suara narator dengan kebutuhan peserta didik (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	√			
14	Ilustrasi musik atau <i>sound effect</i> mendukung dengan suasana dan tampilan		√		
15	Kesesuaian durasi	√			
II Aspek Bahasa					
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	√			
17	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	√			
18	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	√			
19	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat komunikasi peserta didik	√			

Komentar dan Catatan

Video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat bagus, jika ingin dilakukan perbaikan maka volume dari musik pengiringnya perlu dikecilkan. Sehingga lebih fokus ke suara narator

Kesimpulan:

Lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak digunakan

Bangkinang, 17 Agustus 2021

Validator

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Zulfah', written in a cursive style.

Zulfah, M.Pd.

A logo consisting of several green squares of varying sizes arranged in a pattern.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

LEMBAR VALIDASI ASPEK MEDIA
VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual khusus pada aspek kegrafikan dan bahasa.

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:
SS : Sangat setuju
S : Setuju
TS : Tidak setuju
STS : Sangat tidak setuju
2. Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.
3. Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Aspek Kegrafikan				
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf	✓			
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf		✓		
3	Ketepatan pemilihan warna teks	✓			
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca	✓			
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (<i>background</i>)	✓			
6	Kesesuaian pengambilan gambar untuk peserta didik tingkat SMP	✓			
7	Kejelasan bentuk gambar	✓			
8	Ketepatan pemilihan gambar		✓		

9	Kejelasan pemilihan cuplikan video		✓	
10	Ketepatan pemilihan <i>background</i>		✓	
11	Kejelasan pencahayaan gambar	✓		
12	Kesesuaian kecepatan gerakan gambar	✓		
13	Kesesuaian ritme suara narator dengan kebutuhan peserta didik (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)		✓	
14	Ilustrasi musik atau <i>sound effect</i> mendukung dengan suasana dan tampilan		✓	
15	Kesesuaian durasi		✓	
II Aspek Bahasa				
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓		
17	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓		
18	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		✓	
19	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat komunikasi peserta didik		✓	

Komentar dan Catatan

Kesimpulan:

Lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Sungai Penuh, 16 Agustus 2021

Validator



AIDA SASMIARTI . S . Pd
NP: 196912202005012003

Lampiran 12

HASIL ANALISIS VALIDASI VLOG ASPEK MEDIA

No	Pernyataan	Skor Validator		Indeks Validitas	Kategori
		I	II		
Aspek Kegrafikan					
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	1,000	Valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	3	0,833	Valid
3	Ketepatan pemilihan warna teks	3	4	0,833	Valid
4	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca	3	4	0,833	Valid
5	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (<i>background</i>)	3	4	0,833	Valid
6	Kesesuaian pengambilan gambar untuk peserta didik tingkat SMP	4	4	1,000	Valid
7	Kejelasan bentuk gambar	4	4	1,000	Valid
8	Ketepatan pemilihan gambar	4	3	0,833	Valid
9	Ketepatan pemilihan cuplikan video	4	3	0,833	Valid
10	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	3	3	0,667	Valid
11	Kejelasan pencahayaan gambar	4	4	1,000	Valid
12	Kesesuaian kecepatan gerakan gambar	4	4	1,000	Valid
13	Kesesuaian ritme suara narator dengan kebutuhan peserta didik (tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat)	4	3	0,833	Valid
14	Ilustrasi musik atau <i>sound effect</i> mendukung dengan suasana tampilan	3	3	0,667	Valid
15	Kesesuaian durasi	4	3	0,833	Valid
Rata-Rata				0,867	Valid
Aspek Bahasa					
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	1,000	Valid
17	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	1,000	Valid
18	Bahasa yang digunakan bersifat	4	3	0,833	Valid

	komunikatif				
19	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat komunikasi peserta didik	4	3	0,833	Valid
Rata-Rata				0,917	Valid
Rata-Rata Keseluruhan				0,877	Valid



Lampiran 13

LEMBAR VALIDASI ASPEK MATERI VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual khusus pada aspek materi, penyajian dan CTL.

- Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:
 - SS** : Sangat setuju
 - S** : Setuju
 - TS** : Tidak setuju
 - STS** : Sangat tidak setuju
- Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.
- Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD				
4	Materi memuat fakta, konsep dan prosedur sesuai dengan tujuan pembelajaran				
5	Materi yang disajikan cukup tepat untuk mencapai indikator pencapaian hasil belajar				
6	Tingkat kesulitan materi sesuai untuk peserta didik				

	tingkat SMP				
7	Materi yang disajikan benar berdasarkan ilmu matematika				
II	Aspek Penyajian				
8	Materi disajikan secara sistematis				
9	Penyampaian materi jelas				
10	Ketepatan pemilihan gambar atau ilustrasi yang dikaitkan dengan materi				
11	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti				
12	Memuat pengantar berupa permasalahan kontekstual, konsep, contoh soal dan pembahasan, kesimpulan, dan soal latihan.				
III	Aspek CTL				
13	Keterkaitan antara materi dengan situasi dunia nyata peserta didik				
14	Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari				
15	Materi pada vlog bersifat mengkonstruksi pengetahuan				
16	Materi merangsang peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri				
17	Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong dan membimbing peserta didik				
18	Terdapat tugas kelompok, dan materi yang merangsang peserta didik untuk berdiskusi dengan teman-temannya				
19	Terdapat contoh soal prosedural dan cara penyelesaiannya				

20	Terdapat rangkuman atas materi yang telah dipelajari				
21	Terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar peserta didik.				

Komentar dan Catatan

Kesimpulan:

Lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Sungai Penuh, 2021

Validator

.....

LEMBAR VALIDASI ASPEK MATERI
VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual khusus pada aspek materi, penyajian dan CTL.

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:
 - SS** : Sangat setuju
 - S** : Setuju
 - TS** : Tidak setuju
 - STS** : Sangat tidak setuju
2. Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.
3. Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus		√		
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
3	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD		√		
4	Materi memuat fakta, konsep dan prosedur sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
5	Materi yang disajikan cukup tepat untuk mencapai indikator pencapaian hasil belajar	√			
6	Tingkat kesulitan materi sesuai untuk peserta didik tingkat SMP	√			
7	Materi yang disajikan benar berdasarkan ilmu	√			

	matematika				
II	Aspek Penyajian				
8	Materi disajikan secara sistematis	√			
9	Penyampaian materi jelas	√			
10	Ketepatan pemilihan gambar atau ilustrasi yang dikaitkan dengan materi	√			
11	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti	√			
12	Memuat pengantar berupa permasalahan kontekstual, konsep, contoh soal dan pembahasan, kesimpulan, dan soal latihan.	√			
III	Aspek CTL				
13	Keterkaitan antara materi dengan situasi dunia nyata peserta didik	√			
14	Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari		√		
15	Materi pada vlog bersifat mengkonstruksi pengetahuan	√			
16	Materi merangsang peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri	√			
17	Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong dan membimbing peserta didik	√			
18	Terdapat tugas kelompok, dan materi yang merangsang peserta didik untuk berdiskusi dengan teman-temannya	√			
19	Terdapat contoh soal prosedural dan cara penyelesaiannya	√			
20	Terdapat rangkuman atas materi yang telah dipelajari	√			

21	Terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar peserta didik.		√		
----	---	--	---	--	--

Komentar dan Catatan

Kesimpulan:

Lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual

- 1. Layak digunakan tanpa revisi**
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Bangkinang, 17 Agustus 2021

Validator



Zulfah, M.Pd.

LEMBAR VALIDASI ASPEK MATERI
VIDEO BLOG (VLOG) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual khusus pada aspek materi, penyajian dan CTL.

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:
 - SS** : Sangat setuju
 - S** : Setuju
 - TS** : Tidak setuju
 - STS** : Sangat tidak setuju
2. Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.
3. Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus		√		
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
3	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD		√		
4	Materi memuat fakta, konsep dan prosedur sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
5	Materi yang disajikan cukup tepat untuk mencapai indikator pencapaian hasil belajar		√		
6	Tingkat kesulitan materi sesuai untuk peserta didik tingkat SMP		√		
7	Materi yang disajikan benar berdasarkan ilmu				

	matematika	✓			
II	Aspek Penyajian				
8	Materi disajikan secara sistematis	✓			
9	Penyampaian materi jelas		✓		
10	Ketepatan pemilihan gambar atau ilustrasi yang dikaitkan dengan materi		✓		
11	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti		✓		
12	Memuat pengantar berupa permasalahan kontekstual, konsep, contoh soal dan pembahasan, kesimpulan, dan soal latihan.	✓			
III	Aspek CTL				
13	Keterkaitan antara materi dengan situasi dunia nyata peserta didik		✓		
14	Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari	✓			
15	Materi pada vlog bersifat mengkonstruksi pengetahuan		✓		
16	Materi merangsang peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri		✓		
17	Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong dan membimbing peserta didik		✓		
18	Terdapat tugas kelompok, dan materi yang merangsang peserta didik untuk berdiskusi dengan teman-temannya		✓		
19	Terdapat contoh soal prosedural dan cara penyelesaiannya		✓		
20	Terdapat rangkuman atas materi yang telah dipelajari		✓		

21	Terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar peserta didik.		✓		
----	---	--	---	--	--

Komentar dan Catatan

Kesimpulan:

Lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan video blog (vlog) dengan pendekatan kontekstual

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Sungai Penuh, 16 Agustus 2021

Validator



AIDA SASMIARTI, S.Pd
196912202005012003

Lampiran 14

ANALISIS VALIDASI VLOGASPEK MATERI

No	Pernyataan	Skor Validator		Indeks Validitas	Kategori
		I	II		
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus	3	3	0,667	Valid
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	3	0,667	Valid
3	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD	3	3	0,667	Valid
4	Materi memuat fakta, konsep dan prosedur sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	3	0,667	Valid
5	Materi yang disajikan cukup tepat untuk mencapai indikator pencapaian hasil belajar	4	3	0,833	Valid
6	Tingkat kesulitan materi sesuai untuk peserta didik tingkat SMP	4	3	0,833	Valid
7	Materi yang disajikan benar berdasarkan ilmu matematika	4	4	1,000	Valid
Rata-Rata				0,762	Valid
Aspek Penyajian					
8	Materi disajikan secara sistematis	4	4	1,000	Valid
9	Penyampaian materi jelas	4	3	0,833	Valid
10	Ketepatan pemilihan gambar atau ilustrasi yang dikaitkan dengan materi	4	3	0,833	Valid
11	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti	4	3	0,833	Valid
12	Memuat pengantar berupa permasalahan kontekstual, konsep, contoh soal dan pembahasan, kesimpulan, dan soal latihan.	4	4	1,000	Valid
Rata-Rata				0,999	Valid
Aspek CTL					
13	Keterkaitan antara materi dengan	4	3	0,833	Valid

	situasi dunia nyata peserta didik				
14	Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari	3	4	0,833	Valid
15	Materi pada vlog bersifat mengkonstruksi pengetahuan	4	3	0,833	Valid
16	Materi merangsang peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri	4	3	0,833	Valid
17	Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong dan membimbing peserta didik	4	3	0,833	Valid
18	Terdapat tugas kelompok, dan materi yang merangsang peserta didik untuk berdiskusi dengan teman-temannya	4	3	0,833	Valid
19	Terdapat contoh soal prosedural dan cara penyelesaiannya	4	3	0,833	Valid
20	Terdapat rangkuman atas materi yang telah dipelajari	4	3	0,833	Valid
21	Terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar peserta didik.	3	3	0,667	Valid
Rata-Rata				0,815	Valid
Rata-Rata Keseluruhan				0,817	Valid

Lampiran 15

ANALISIS HASIL VALIDASI SEMUA ASPEK

Aspek yang dinilai	Indeks Validitas	Kategori
Aspek materi	0,762	Valid
Aspek penyajian	0,900	Valid
Aspek CTL	0,815	Valid
Aspek Kegrafikan	0,897	Valid
Aspek Bahasa	0,917	Valid
Rata-Rata Keseluruhan	0,858	Valid



Lampiran 16

**ANGKET PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN
VLOG SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini merupakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan Ananda terhadap penggunaan vlog sebagai media alternatif pembelajaran matematika secara daring.

1. Mohon berikan penilaian Ananda dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom sesuai tanggapan yang Ananda dengan pilihan:

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

2. Tuliskan pesan dan kesan Ananda terhadap penggunaan media vlog
3. Atas kesediaan Ananda dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Kemudahan Penggunaan				
1	Vlog yang disajikan dapat membantu saya menambah pemahaman materi yang dipelajari				
2	Materi pada vlog dapat saya pahami				
3	Materi yang disampaikan cepat dan mudah diingat				
4	Gambar atau ilustrasi yang disajikan pada vlog membantu saya memahami masalah dan materi				

	yang disajikan				
5	Kalimat yang ditampilkan dalam vlog dapat dibaca				
6	Gambar dan animasi baik dan tidak pecah				
7	Suara narator terdengar dengan jelas				
II Efisiensi Waktu					
8	Vlog dapat saya putar ulang dimanapun dan kapanpun seketika diperlukan				
III Daya Tarik					
9	Penyajian materi belajar melalui vlog dapat menambah minat dan motivasi belajar				
10	Penyajian materi belajar melalui vlog dapat membangkitkan daya tangkap belajar				
11	Penyajian materi melalui vlog dapat menambah semangat saya untuk memperhatikan pelajaran				
12	Saya menjadi lebih tertarik belajar matematika				
13	Saya senang belajar menggunakan vlog				
14	Materi dalam vlog menarik untuk dipelajari				
15	Desain dan warna pada vlog baik dan menarik				

Pesan dan Kesan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

K E R I N C I

Sungai Penuh, 2021

Responden/ Peserta Didik



Angket Penilaian Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Video Blog (Vlog) Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Matematika Secara Daring

Petunjuk pengisian:

Berikut ini merupakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan ananda terhadap penggunaan video blog (vlog) sebagai media penunjang pembelajaran matematika.

1. Mohon berikan penilaian Ananda dengan memilih salah satu jawaban yang paling tepat menurut ananda.
2. Tuliskan pesan dan kesan Ananda terhadap penggunaan media video blog (vlog)
3. Atas kesediaan Ananda dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

Nama Lengkap: *

Hafizah

Kelas: *

8B

Sekolah: *

MTSN 1 KERINCI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Kemudahan Penggunaan

Video blog (vlog) yang disajikan dapat membantu saya menambah pemahaman materi yang dipelajari *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi pada video blog (vlog) dapat saya pahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang disampaikan cepat dan mudah diingat *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Gambar atau ilustrasi yang disajikan pada video blog membantu saya memahami masalah dan materi yang disajikan *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Kalimat yang ditampilkan dalam video blog (vlog) dapat dibaca *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Gambar dan animasi baik dan tidak pecah *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Suara tutor (yang menyampaikan materi) terdengar dengan jelas *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Efisiensi Waktu

Video blog (vlog) dapat saya putar ulang dimanapun dan kapanpun diperlukan *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Daya Tarik

Penyajian materi belajar melalui video blog (vlog) dapat menambah minat dan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi belajar melalui video blog (vlog) dapat membangkitkan daya tangkap belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi melalui video blog (vlog) dapat menambah semangat saya untuk memperhatikan pelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya menjadi lebih tertarik belajar matematika *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya senang belajar menggunakan video blog (vlog) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi dalam video blog (vlog) menarik untuk dipelajari *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Desain dan warna pada video blog (vlog) baik dan menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Pesan dan Kesan

.....

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Lampiran 17

HASIL LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK (EVALUASI KELOMPOK KECIL)

No Item	Responden ke-													Rata-Rata	Persentase	Ketegori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
Kemudahan Penggunaan																
1	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3,23	80,77	Praktis
2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3,31	82,69	Praktis
3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3,31	82,69	Praktis
4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3,38	84,62	Praktis
5	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3,54	88,46	Sangat Praktis
6	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3,38	84,62	Praktis
7	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3,54	88,46	Sangat Praktis
Rata-Rata														3,38	84,62	Praktis
Efisiensi Waktu																
8	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3,54	88,46	Sangat Praktis
Daya Tarik																
9	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3,08	76,92	Praktis
10	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3,23	80,77	Praktis
11	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3,31	82,69	Praktis
12	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3,00	75,00	Cukup Praktis
13	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3,31	82,69	Praktis
14	3	2	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	3	3,08	76,92	Praktis
15	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3,54	88,46	Sangat Praktis

Rata-Rata	3,22	80,49	Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	3,32	82,95	Praktis



Lampiran 18

HASIL LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK (UJI COBA LAPANGAN)

No Item	Responden ke-																					Rata-Rata	Persen-tase	Keterangan	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
Kemudahan Penggunaan																									
1	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3,52	88,10	Sangat Praktis	
2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3,33	83,33	Praktis	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3,19	79,76	Praktis	
4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3,33	83,33	Praktis	
5	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3,57	89,29	Sangat Praktis	
6	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3,38	84,52	Praktis	
7	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3,29	82,14	Praktis	
Rata-Rata																					3,37	84,35	Praktis		
Efisiensi Waktu																									
8	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3,62	90,48	Sangat Praktis	
Daya Tarik																									
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3,29	82,14	Praktis
10	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3,33	83,33	Praktis
11	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	4	3	3,48	86,90	Sangat Praktis	
12	3	3	4	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	3,00	75,00	Praktis	

13	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3,43	85,71	Sangat Praktis
14	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3,24	80,95	Praktis
15	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3,52	88,10	Sangat Praktis
Rata-Rata																					3,33	83,16	Praktis		
Rata-Rata Keseluruhan																					3,37	84,21	Praktis		



Lampiran 19

ANGKET PENILAIAN GURU TERHADAP PRAKTIKALITAS VLOG SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan penilaian Bapak/ Ibu selaku guru mata pelajaran matematika terhadap penggunaan vlog sebagai media alternatif pembelajaran matematika secara daring.

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:
SS : Sangat setuju
S : Setuju
TS : Tidak setuju
STS : Sangat tidak setuju
2. Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.
3. Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
I	Kemudahan Penggunaan				
1	Materi belajar dalam vlog cukup membantu guru memberikan pemahaman pada peserta didik.				
2	Vlog yang disajikan cepat dan mudah dipahami oleh peserta didik				
3	Vlog mampu memperjelas materi yang bersifat abstrak				
4	Vlog yang disajikan membantu peserta didik mengaitkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pengaplikasian pada dunia				

	nyata				
5	Materi yang disajikan disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik (tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah)				
6	Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik				
7	Gambar/ilustrasi yang digunakan pada vlog membantu peserta didik memahami masalah yang disajikan				
II Efisiensi Waktu					
8	Vlog dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun diperlukan				
III Ekuivalensi					
9	Materi yang disajikan dalam vlog sesuai dengan sumber belajar lain				
10	Vlog dapat digunakan sebagai pengganti sumber belajar lain				
11	Vlog dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan media belajar				

Komentar dan Catatan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

K E R I N C I

Sungai Penuh, 2021

Responden/ Guru



ANGKET PENILAIAN GURU TERHADAP PRAKTICALITAS VLOG SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING

Petunjuk pengisian:

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan penilaian Bapak/ Ibu selaku guru mata pelajaran matematika terhadap penggunaan vlog sebagai media penunjang pembelajaran matematika secara daring.

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan alternatif pilihan:

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

2. Jika bapak atau ibu merasa perlu memberi komentar atau catatan khusus tentang media vlog, mohon tuliskan pada bagian komentar dan catatan.

3. Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

Email *

aidasasmiarti329@gmail.com

Identitas Responden

Nama Lengkap *

Aida Sasmiarti, S.Pd

Instansi *

MTSN 1 Kerinci

K E R I N C I

Kemudahan Penggunaan

Materi belajar dalam vlog cukup membantu guru memberikan pemahaman pada peserta didik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Vlog yang disajikan cepat dan mudah dipahami oleh peserta didik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Vlog mampu memperjelas materi yang bersifat abstrak *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Vlog yang disajikan membantu peserta didik mengaitkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pengaplikasian pada dunia nyata *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang disajikan disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik (tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Gambar/ilustrasi yang digunakan pada vlog membantu peserta didik memahami masalah yang disajikan *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Efisiensi Waktu

Vlog dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun diperlukan *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Ekivalensi

Materi yang disajikan dalam vlog sesuai dengan sumber belajar lain *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Vlog dapat digunakan sebagai pengganti sumber belajar lain

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Vlog dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Komentar dan Catatan *

Vlog sebagai tambahan pemahaman materi untuk siswa, vlognya sudah bagus dan menarik

Lampiran 20

**ANALISIS ANKET PENILAIAN GURU TERHADAP PRAKTICALITAS
VLOG SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

No	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan				
1	Materi belajar dalam vlog cukup membantu guru memberikan pemahaman pada peserta didik.	4	100 %	Sangat Praktis
2	Vlog yang disajikan cepat dan mudah dipahami oleh peserta didik	3	75 %	Cukup Praktis
3	Vlog mampu memperjelas materi yang bersifat abstrak	3	75 %	Cukup Praktis
4	Vlog yang disajikan membantu peserta didik mengaitkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pengaplikasian pada dunia nyata	4	100 %	Sangat Praktis
5	Materi yang disajikan disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik (tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah)	3	75 %	Cukup Praktis
6	Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik	4	100 %	Sangat Praktis
7	Gambar/ilustrasi yang digunakan pada vlog membantu peserta didik memahami masalah yang disajikan	3	75 %	Cukup Praktis
Rata-Rata		3,42	85,71 %	Praktis
Efisiensi Waktu				
8	Vlog dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun diperlukan	4	100 %	Sangat Praktis
Ekivalensi				
9	Materi yang disajikan dalam vlog sesuai dengan sumber belajar lain	3	75 %	Cukup Praktis
10	Vlog dapat digunakan sebagai pengganti sumber belajar lain	3	75 %	Cukup Praktis
11	Vlog dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan media belajar	4	100 %	Sangat Praktis
Rata-Rata		3,33	83,33	Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		3,45	86,36	Sangat Praktis

