

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Ajaran Islam sangat mengutamakan pentingnya pendidikan, bahkan kedudukan orang yang berpendidikan dan berilmu pengetahuannya dimata Allah lebih tinggi dibanding orang yang tidak berilmu, sebagaimana firmanNya dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadillah ayat 11:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."¹

Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yakni guru dan siswa. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, dimulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas adalah

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hlm. 543.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Pentingnya matematika dalam kehidupan manusia dijelaskan oleh Al-Qur'an surat Al-Jin ayat 28:

لِيَعْلَمَ أَنْ قَدْ أَبْلَغُوا رَسُولَاتِ رَبِّهِمْ وَأَحَاطَ بِمَا لَدَيْهِمْ وَأَحْصَى كُلَّ شَيْءٍ عَدَدًا ﴿٢٨﴾

Artinya: “Supaya dia mengetahui, bahwa Sesungguhnya rasul-rasul itu telah menyampaikan risalah-risalah Tuhannya, sedang (sebenarnya) ilmunya meliputi apa yang ada pada mereka, dan dia menghitung segala sesuatu satu persatu.”²

Berdasarkan penjelasan ayat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika digunakan secara luas dalam segala bidang kehidupan. Dengan demikian matematika sangat penting untuk dipelajari. Peranan matematika begitu luas, maka dibutuhkan penguasaan matematika yang baik dan benar oleh siswa, baik sekolah dasar maupun siswa sekolah menengah yang merupakan dasar pendidikan. Selain itu melalui pembelajaran matematika dapat dikembangkan pemikiran-pemikiran yang kritis, logis dan sistematis dalam memecahkan masalah. Namun itu semua tidak terlepas dari bagaimana cara guru mengelola pembelajaran agar dapat tercapai sesuai dengan tujuannya.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 dalam Nila Hayati dan Fahrurrozi, menjelaskan bahwa tujuan

² *Ibid.*, hlm. 576.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran matematika disekolah adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah;
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika;
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;

Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.³

Proses pembelajaran merupakan hal yang terpenting dalam pencapaian pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat fundamental, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan prosedur. Berdasarkan tujuan diatas salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan pemahaman konsep matematis.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam alqur'an bahwasanya hanya orang-orang yang berilmulah yang diberikan oleh Allah kemampuan pemahaman, seperti yang tercantum dalam QS.Al-Ankabut Ayat 43:

³ Nila Hayati dan Fahrurrozi, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematis, *Jurnal Education Program Studi Pendidikan Matematika Vol.10 No. 2*, Desember 2015, hlm. 384.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya: "Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya, kecuali orang yang berilmu." (QS.29:43)⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung peneliti dengan guru matematika di SMP N 1 KATEMAN yaitu ibu Desmawati S.Pd dan Siswa/i di Sekolah tersebut pada tanggal 27 Oktober 2016, beliau mengatakan hal serupa juga terjadi pada siswa/i SMP N 1 KATEMAN.

TABEL I.1
RINGKASAN HASIL WAWANCARA

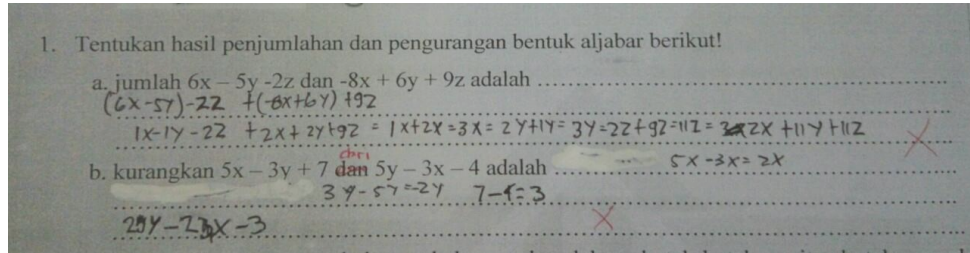
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja bentuk bahan ajar yang di gunakan pada sekolah?	Hanya menggunakan bahanajar seperti biasa, yaitu buku paket dan LKS.
2	Bagaimanakah penyajian materi dan soal-soal pada buku paket dan LKS yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran?	Buku paket dan LKS yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran berisi uraian materi, ringkasan materi, contoh soal, latihan dan uji kompetensi pada akhir setiap bab.
3	Apakah buku paket dan LKS yang digunakan mengajak siswa untuk menentukan strateginya sendiri dalam menyelesaikan soal?	Tidak, buku paket dan LKS tersebut berisi rumus-rumus yang digunakan siswa dalam menyelesaikan soal.
4	Apakah soal-soal yang ada pada buku paket dan LKS merupakan soal kemampuan pemahaman konsep matematika?	Tidak semua soal yang disajikan pada buku paket dan LKS merupakan soal kemampuan pemahaman konsep.

⁴ Lajnah Pentashih Mushaf, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Ponegoro, 2010), hlm. 401.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil observasi peneliti dari soal Bentuk Aljabar menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa/I di Sekolah tersebut bermasalah. Seperti yang terlihat dpada gambar di bawah ini :



Gambar I.1 Contoh Kesalahan Konsep Siswa

Pada **gambar I.1** siswa diminta untuk menjumlahkan dan mengurangi persamaan yang sudah diketahui. Tetapi siswa/i tersebut masih saja menjumlahkan atau mengurangi persamaan yang sukunya tidak sejenis. Hal ini menunjukkan bahwasanya siswa masih belum memahami konsep dalam pembelajaran matematika dengan baik. Hal ini merupakan permasalahan dalam pembelajaran matematika yang harus dicari solusinya. Allah SWT mengatakan bahwa setiap permasalahan pasti ada solusinya sebagaimana berfirman dalam surah Asy-Syarah ayat 6 :

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya: “Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.”⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa jika kita mempunyai kesulitan (masalah) maka Allah telah menyiapkan kemudahan (solusi) dari masalah tersebut. Sehubungan dengan masalah yang ditemukan di lapangan seperti yang telah dijabarkan di atas, maka penulis mencoba menemukan solusi

⁵ Departemen Agama RI, *Op.Cit.*, hlm. 596.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan kehadiran media pembelajaran. Sebagaimana pendapat Djamarah bahwa “dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.”⁶

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Video* interaktif, mengingat semakin pesatnya perkembangan teknologi di era modern ini mengakibatkan setiap individu harus bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satu perkembangan teknologi yang semakin canggih adalah penggunaan komputer yang dapat diakses dimana-mana dan kapan saja, sehingga hal ini memberikan kesempatan kepada setiap orang agar dapat memperkaya ilmu pengetahuannya setiap saat.

Dunia pendidikan juga perlu memanfaatkan penggunaan komputer dalam proses belajar, salah satunya penggunaan *Video* interaktif. Dengan sistem pembelajaran berbasis *Video* interaktif ini, siswa mendapat kesempatan lebih banyak untuk belajar sendiri, membaca uraian, dan petunjuk di dalam lembaran kegiatan, menjawab pertanyaan-pertanyaan serta melaksanakan tugas-tugas yang diposting di dalam *Video* interaktif. Karena itu setiap siswa dalam batas-batas tertentu dapat maju sesuai dengan irama kecepatan dan kemampuan masing-masing.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Starategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 120.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan *Video* interaktif yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja menjadikan *Video* interaktif dapat mengubah skenario pembelajaran matematika yang membosankan karena keabstrakannya menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal serupa juga diungkapkan oleh Wena bahwa “gambar-gambar multimedia melalui komputer akan berusaha secermat dan senyata mungkin melukiskan konsep atau prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan sejelas mungkin.”⁷ Dengan hal ini harapannya *Video* interaktif dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan pelajaran.

Video interaktif juga menawarkan manfaat pendidikan yang signifikan bagi siswa. Adapun kegunaan *Video* interaktif untuk dunia pendidikan adalah *Video* interaktif sebagai media penyampai informasi dari guru kepada siswanya, karena *Video* interaktif sifatnya *offline* maka penyampaian informasi diharapkan merata. *Video* interaktif juga mempermudah interaksi antara siswa dengan bahan atau materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara siswa dengan guru maupun antara sesama siswa. Siswa dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri siswa. Guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa di tempat tertentu di dalam *Video* interaktif untuk diakses oleh para siswa.

⁷ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 204.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang terdapat dalam *Video* interaktif, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat yang diterapkan di dalam *Video* tersebut. Sehingga pembelajaran tersebut tidak hanya terpusat pada guru saja tetapi melibatkan siswa agar aktif disetiap pembelajarannya. Salah satunya adalah pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*.

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.⁸ Hal ini dikarenakan pendekatan *CTL* banyak mengarah ke permasalahan dunia nyata yang mampu menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari materi. Sehingga dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* diharapkan siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep pada dirinya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti masalah dalam suatu penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran *Video* Interaktif Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama.**

⁸Agus N, Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 150.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Keterbatasan Pengembangan

Mengingat kekurangan peneliti dalam penelitian pengembangan ini, maka peneliti memiliki keterbatasan pengembangan dalam beberapa hal, yaitu:

- a. Pengembangan yang dilakukan berupa *Video* interaktif.
- b. Pengembangan *Video* interaktif untuk siswa SMP.
- c. Pengembangan *Video* interaktif hanya dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), tidak menggabungkan pendekatan, model dan strategi lainnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perlu pengembangan *Video* interaktif pembelajaran matematika berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk memfasilitasi pemahaman konsep ini dilakukan. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan *Video* Interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang valid?
2. Bagaimana pengembangan *Video* Interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang praktis?
3. Bagaimana kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah menggunakan *Video* Interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL)?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan dan menghasilkan *Video* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang memenuhi kriteria valid.
- b. Mengembangkan dan menghasilkan *Video* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang memenuhi kriteria praktis.
- c. Mengetahui sejauh mana kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah menggunakan *Video* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran matematika serta dapat menggunakan berbagai alternatif pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa serta dapat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menambah bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika.

- b. Bagi guru, hasil pengembangan *Video* Interaktif ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam meningkatkan pemahaman konsep.
- c. Bagi peneliti, hasil pengembangan *Video* Interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan *Video* Interaktif, sekaligus untuk melengkapi tugas akhir penyelesaian studi S1 Pendidikan Matematika.
- d. Bagi siswa, *Video* Interaktif diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman konsep matematis yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.
- e. Bagi peneliti lainnya, sebagai dasar rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut khususnya pengembangan *Video* Interaktif pada materi lainnya.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan *Video* Interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching and LearningI* (CTL) untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis siswa yaitu:

1. *Video* Interaktif yang telah dibuat sesuai dengan materi yang siswa pelajari.
2. *Video* Interaktif yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. *Video* Interaktif yang dibuat sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih yaitu pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
4. *Video* Interaktif yang dibuat berisi soal-soal yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep siswa, mampu membantu dalam penguatan materi yang disajikan, meningkatkan motivasi belajar siswa, interaksi guru dan siswa, interaksi antar siswa.
5. *Video* Interaktif yang dibuat menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).
6. *Video* Interaktif yang dibuat menggunakan kata-kata yang mudah dipahami.

F. Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan beberapa istilah, yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.⁹
2. *Video* Interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

⁹ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 201), hlm. 206.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.
4. Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika siswa yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dengan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.¹⁰
5. Model pembelajaran dapat dikatakan valid jika bahan ajar yang dikembangkan mengacu kepada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan yang saling berkaitan.¹¹
6. Model pembelajaran dikatakan praktis jika bahan ajar yang dikembangkan mengacu kepada tingkat bahwa penggunaan (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.¹²

¹⁰ Depdiknas, *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hlm. 2.

¹¹ Rochmad, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika", *Jurnal Kreano Jurusan Matematika FMIPA UNNES*, 3:1, (Semarang: FMIPA UNNES, 2012), hlm. 69.

¹² *Ibid.*, hlm. 70.