

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan dalam bahasa Arab, *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada sang penerima pesan (Arsyad, 2015, hal. 3). Dapat diartikan bahwa media merupakan perantara atau pengantar yaitu sesuatu yang bisa mengantarkan atau menjadi perantara suatu titik ke titik yang lainnya. Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar yang diciptakan oleh seseorang dalam suatu kondisi (Susilana & Riyana, 2008). Artinya pembelajaran adalah suatu kegiatan yang ciptakan dalam suatu kondisi tertentu untuk belajar.

Media pembelajaran adalah segala hal yang bisa menyampaikan pesan, dapat memberi rangsang pada siswa sehingga dapat tercipta pembelajaran pada diri siswa (Ekayani, 2017). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawakan pesan untuk suatu pembelajaran (Fadhli, 2015). Selanjutnya, jika suatu media membawa pesan atau informasi berupa petunjuk yang mengandung pelajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2015). Berdasarkan pengertian dan pernyataan menurut ahli-ahli tersebut, maka

disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sejenisnya yang bisa membawakan atau menjadi perantara suatu pesan berupa petunjuk yang mengandung pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pada pengertian tersebut, alat bisa berupa guru, komputer, software, video, ataupun buku-buku pelajaran. Tentunya alat-alat ini harus menjadi sarana yang memudahkan, menyenangkan, serta dapat membuat peserta didik memahami pelajaran sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran yang tepat sangatlah penting agar tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam memilih media pembelajaran seorang guru harus mengacu pada tujuan yang ingin dicapai dan tentunya hal tersebut tidak akan terlepas dari fungsi dan manfaat media pembelajaran itu sendiri. Apapun jenis media pembelajaran yang digunakan fungsi utamanya adalah sebagai alat yang mempermudah bagi guru dalam mentransfer ilmu dan bagi peserta didik dalam menangkap ilmu. Arsyad (2015) menyatakan bahwa terdapat 3 fungsi media pembelajaran, yaitu:

a) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran yang disajikan diharapkan dapat menumbuhkan minat dan menumbuhkan semangat para peserta didik untuk melakukan tindakan (mengemban tanggung jawab, memberikan pelayanan secara sukarela). Hal ini dapat berpengaruh terhadap sikap, nilai dan emosi. Dalam media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang dikembangkan

terdapat bagian yang memotivasi siswa. Bagian motivasi tersebut ada setelah bagian tujuan pembelajaran ditampilkan.

b) Fungsi Informasi

Media pembelajaran juga digunakan sebagai penyajian informasi untuk peserta didik. Sebagai penyajian informasi, media pembelajaran dapat pula disajikan dalam bentuk yang lebih menyenangkan, memotivasi, dan menghibur namun tidak merubah makna dan arti dari suatu informasi. Pada media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang dikembangkan ini inti sarinya adalah terdapat pada materi yang disampaikan secara lebih kontekstual dengan bantuan aplikasi *Geoenzo* dan *Geogebra*. Materi yang disampaikan dalam video tersebut merupakan fungsi informasi dari media pembelajaran.

c) Fungsi Instruksi

Informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif baik dari segi mental maupun dari kegiatan yang nyata sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terjadi. Pada media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang dikembangkan terdapat instruksi-instruksi terhadap siswa. Instruksi-instruksi tersebut diselipkan di tengah-tengah video pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar siswa ikut berpikir dan terlibat aktif saat menyimak materi dalam video pembelajaran.

Berdasarkan ketiga fungsi tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk memotivasi siswa agar mampu bertindak dan bertanggung jawab sehingga mempengaruhi (sikap, nilai dan emosi), sebagai alat penyajian informasi kepada siswa agar lebih menarik sehingga informasi

dapat tersampaikan dengan baik, serta sebagai alat yang melibatkan siswa secara aktif dari segi mental dan kegiatan yang nyata.

Umumnya manfaat media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Falahudin, 2014). Selain itu, pendistribusian media memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk mengakses bahan ajar dikelas maupun dirumah (Meilasari, 2019). Ada begitu banyak manfaat dari media pembelajaran diantaranya, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik minat peserta didik terhadap pelajaran, membantu guru dalam menyampaikan pelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi, dan pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif serta fleksibel. Manfaat-manfaat dari media pembelajaran ini tentunya sangat dirasakan dalam kegiatan pembelajaran sebab pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga sangat bermanfaat dalam membantu menanamkan pemahaman konsep sebab media pembelajaran dapat menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih kontekstual dan konkret.

2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi 3 jenis, diantaranya adalah sebagai berikut.

a) Media Audio

Media audio adalah alat pengantar pesan berupa suara karena hanya melibatkan indra pendengaran. Contoh dari media audio adalah radio atau mp3 yang biasa dipakai untuk *listening*.

b) Media Visual

Media visual adalah alat pengantar pesan berupa penglihatan karena hanya melibatkan indra penglihatan. Contoh dari media visual adalah seperti gambar, buku, komik, bagan, peta, poster, dan masih banyak yang lainnya.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah alat pengantar pesan berupa pendengaran dan penglihatan karena melibatkan indra pendengaran dan penglihatan. Biasanya untuk memproduksi media audio visual memerlukan pekerjaan tambahan seperti penulisan teks dan pengisian suaranya. Namun media ini dirasa lebih dapat memperkuat ingatan peserta didik sebab pesan diterima oleh dua indra yaitu indra pendengaran dan penglihatan. Contoh media audio visual seperti, video dan televisi. Media pembelajaran yang dikembangkan ini merupakan video pembelajaran yang tergolong ke dalam jenis media audio visual.

2.1.1.4 Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran

Video merupakan salah satu bentuk alat pengantar pesan yang dikategorikan sebagai media audio visual karena video melibatkan indra pendengaran dan penglihatan. Video pembelajaran akan dirasa lebih efektif penggunaannya sebab video pembelajaran menjadi alat pengantar pesan yang memaksa peserta didik untuk menangkap pesan dengan menggunakan kedua indranya yaitu pendengaran dan penglihatan. Video pembelajaran juga dapat sangat membantu guru untuk memudahkan dalam mentransfer pesan.

Semua media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan begitu juga dengan video pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan pada

video pembelajaran sangat di perlukan guna memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kelemahan pada video pembelajaran. Selain itu, pengembangan juga perlu dilakukan agar dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah non-rutin atau jarang mereka temui dalam pembelajaran (Handayani, Yulina, & Nugroho, 2020). Berikut adalah beberapa kelemahan dan kelebihan dari video pembelajaran. Kelebihan video pembelajaran yaitu: materi dapat disajikan dengan lebih menarik, pembelajaran dapat lebih menyenangkan, menyajikan materi pembelajaran dengan lebih konkret, dapat menambah minat siswa pada pelajaran matematika, meningkatkan motivasi peserta didik, meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam belajar, menambah daya tahan ingatan peserta didik terhadap pesan yang disampaikan, dan menjadi alat pengantar pesan yang portabel. Adapun kekurangan dari video pembelajaran yaitu: membuat video pembelajaran memerlukan waktu yang lebih, kreatifitas yang keras, bahkan mampu menguras energi sang penyedia video pembelajaran dalam proses pembuatannya.

Video pembelajaran sebagai alat pengantar pesan bertujuan sebagai berikut:

- a) Memudahkan guru untuk menyampaikan isi materi
- b) Memudahkan siswa dalam menangkap isi materi
- c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- d) Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran

Fungsi dari video pembelajaran antara lain, yaitu:

- a) Membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- b) Siswa menjadi tertarik terhadap pelajaran matematika
- c) Membantu siswa untuk memahami pelajaran.

- d) Video pembelajaran juga berfungsi sebagai alat pengantar pesan pada proses pembelajaran.

Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Geoenzo* dan *Geogebra* untuk memfasilitasi pemahaman konsep kubus dan balok siswa. Aplikasi *Geoenzo* merupakan aplikasi khusus matematika yang berupa papan tulis digital dan mampu menggambarkan bangun-bangun geometri secara otomatis. Aplikasi *Geogebra* adalah aplikasi khusus matematika untuk materi geometri dan aljabar. Aplikasi *Geoenzo* dan *Geogebra* ini memiliki fitur-fitur yang memudahkan dalam memahami konsep kubus dan balok, ukuran yang tidak terlalu besar, dan aplikasi ini bisa bebas dipakai tanpa dikenai biaya. Adapun proses pembuatan video pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Buka aplikasi *Geoenzo* atau *Geogebra* (sesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan dibuat)
- b) Buka aplikasi *Camstudio* (aplikasi tangkapan layar)
- c) Aktifkan aplikasi *Camstudio* dan mulailah membuat materi terkait dengan pemahaman konsep kubus dan balok dengan menggunakan aplikasi *Geoenzo* dan *Geogebra*
- d) Jika pembuatan materi telah selesai maka matikan aplikasi *Camstudio* dan simpan video tersebut
- e) Edit video materi dan satukan dengan video sang model yang sedang mengajar menggunakan aplikasi *KineMaster*.

Hasil dari penelitian ini berupa video pembelajaran yang bisa dibagikan melalui aplikasi yang biasa dipakai saat pembelajaran jarak jauh seperti

Whatsapp, Google Classroom, atau bisa juga di *upload* melalui *Youtube*. Durasi video pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini masing-masing dibawah 20 menit. Durasi tersebut selaras dengan pernyataan bahwa durasi video ideal adalah berkisar 5-20 menit (Nurdin, Ma'aruf, & dkk, 2019) Hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbantuan aplikasi *Geoenzo* dan *Geogebra* ini digunakan untuk memfasilitasi dan mempermudah siswa dalam memahami konsep Kubus dan Balok. Pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbantuan aplikasi *Geoenzo* dan *Geogebra* ini bisa mempermudah guru juga dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2 Pemahaman Konsep

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kegiatan berpikir yang bukan hanya menuntut peserta didik untuk menghafal materi tetapi juga memahami materi. Pemahaman diterjemahkan dari kata *understanding*, sedangkan konsep adalah ide abstrak yang dipakai untuk mengelompokkan sekumpulan objek (Kesumawati, 2008). Selanjutnya, pemahaman adalah rangkaian proses yang terdiri atas kemampuan dalam menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberikan gambaran, contoh, mampu menjelaskan secara lebih luas, dan mampu menguraikan penjelasan secara lebih kreatif, sedangkan konsep adalah suatu rancangan yang ada dalam pikiran , suatu pemikiran, gagasan, atau pengertian (Mawaddah & Maryanti, 2016). Berdasarkan pengertian pemahaman dan konsep di atas maka disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah

kemampuan dalam menerangkan, menginterpretasikan, dan memberikan gambaran suatu ide abstrak yang ada dalam pikiran, pemikiran, dan gagasan.

Kemampuan pemahaman konsep sangat penting dan harus dimiliki oleh peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika (Afrilianto, 2012). Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan seseorang dalam menguasai konsep seperti penguasaan terhadap beberapa materi pelajaran melalui kemampuannya untuk berpikir dan bersikap (Dinata, 2019). Pemahaman konsep merupakan suatu hal yang begitu fundamental dalam pembelajaran matematika agar lebih bermakna (Karim, 2011). Pemahaman konsep menjadi dasar pada pembelajaran matematika dalam menangkap makna. Kunci dari pelajaran matematika adalah paham dengan konsepnya, peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam pelajaran matematika jika ia memahami konsep dari pelajaran matematika. Oleh karena itu, kemampuan memahami konsep matematis begitu penting karena akan mempengaruhi peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan matematis yang lainnya seperti, memecahkan masalah, menalar, berkomunikasi, berpikir kritis, dan berbagai kemampuan matematis lainnya.

Dalam hal memahami siswa tidak akan dipaksa untuk menjadi tahu, ingat, serta hafal suatu pelajaran. Tetapi akan dipaksa untuk memiliki sikap yang menandakan kemampuan siswa dalam menangkap makna atau arti dari suatu pelajaran yang dipelajari. Pada pelajaran matematika pemahaman konsep pada materi kubus dan balok sangatlah penting untuk dimiliki siswa sebab siswa akan mampu memecahkan masalah terkait kubus dan balok jika siswa paham dengan

konsepnya. Siswa dikatakan memiliki kemampuan pemahaman konsep pada materi kubus dan balok jika indikator pada pemahaman konsep terpenuhi. Berikut ini adalah indikator-indikator pemahaman konsep menurut ahli:

Menurut Sanjaya dalam Hendriana, Rohana, & Sumarmo (2018, hal. 7)

indikator pemahaman konsep adalah sebagai berikut.

- a) Mampu menerangkan secara verbal konsep yang dipelajarinya.
- b) Mampu menyajikan situasi matematika dalam berbagai cara dan mengetahui perbedaannya serta kesamaannya.
- c) Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- d) Mampu menerapkan hubungan antara konsep dan prosedur.
- e) Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajarinya.
- f) Mampu menerapkan konsep secara algoritma.
- g) Mampu mengembangkan konsep yang dipelajarinya.

Pada kurikulum 2013 indikator pemahaman konsep matematik adalah sebagai berikut.

- a) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- b) Mengklarifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- c) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep.
- d) Menerapkan konsep secara logis.
- e) Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari.
- f) Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis.
- g) Mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun di luar matematika.
- h) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep.

Berdasarkan indikator-indikator pemahaman konsep tersebut, indikator pemahaman konsep kubus dan balok yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- b) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- c) Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari.
- d) Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis.

e) Mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah.

2.1.3 Kubus dan Balok

Kubus adalah bangun ruang yang seluruh sisinya berbentuk persegi dan seluruh rusuknya memiliki panjang yang sama. Balok adalah bangun ruang yang memiliki tiga pasang sisi yang ukurannya sama dan saling berhadapan serta memiliki bentuk persegi panjang. Benda yang berbentuk kubus dan balok sering kita temui di kehidupan kita sehari-hari dan di lingkungan tempat kita tinggal. Contohnya seperti, kardus, kolam, penghapus, dan lain lain. Unsur-unsur kubus dan balok antara lain: (1) rusuk, (2) titik sudut, (3) bidang/sisi, (4) diagonal bidang/sisi, (5) diagonal ruang, (6) bidang diagonal. Jaring-jaring kubus merupakan bangun datar yang terbentuk dari sebuah kubus yang rusuk alasnya, atasnya, serta rusuk tegaknya diiris kemudian direbahkan. Jaring-jaring balok adalah bangun datar yang terbentuk dari sebuah balok yang rusuk alasnya, atasnya, serta rusuk tegaknya diiris kemudian direbahkan sehingga membentuk sebuah bangun datar.

Luas permukaan balok adalah luas dari semua sisi balok yang dijumlahkan. Rumus luas permukaan balok adalah sebagai berikut.

$$L = 2(pl + pt + lt)$$

Sama seperti luas permukaan balok, pada luas permukaan kubus sisi-sisinya memiliki luas yang sama sehingga luas permukaan kubus adalah sebagai berikut.

$$L = 6(s^2)$$

Volume adalah banyaknya kapasitas yang bisa diisi oleh suatu objek dalam suatu ruang. Volume dipakai untuk menentukan massa jenis suatu benda dan satuan volume adalah m^3 atau bisa juga liter.

Rumus volume kubus adalah $V = s^3$

Rumus volume balok adalah $V = p \times l \times t$

Dapat disimpulkan bahwa konsep untuk mencari volume pada kubus dan balok adalah dengan mengkalikan luas pada alas dan tinggi nya. Alas pada kubus berbentuk persegi dan alas pada balok berbentuk persegi panjang.

Paham terhadap konsep kubus dan balok merupakan suatu keharusan pada pelajaran matematika agar siswa mampu memecahkan masalah dalam materi kubus dan balok. Siswa bisa dikatakan memahami konsep kubus dan balok apabila siswa mampu menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk sebuah konsep tersebut, mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari, menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah. Pada penelitian ini, untuk membantu guru dan siswa dalam menanamkan pemahaman konsep kubus dan balok maka akan dikembangkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang berbantuan aplikasi *Geoenzo* dan *Geogebra*. Kedua aplikasi ini merupakan aplikasi khusus matematika yang mampu mempermudah dalam memahami kubus dan balok serta bangun geometri yang lainnya. *Geoenzo* adalah aplikasi yang dikemas berupa papan tulis *digital* dan digunakan untuk membantu pada pelajaran matematika khususnya bangun-bangun geometri. *Geogebra* adalah aplikasi matematika yang cukup lengkap untuk belajar dan

mengajar matematika, meliputi geometri, aljabar, statistik dan kalkulus interaktif. Aplikasi-aplikasi ini dapat memudahkan dalam memahami konsep bangun-bangun geometri seperti, segitiga, lingkaran, kubus, balok, garis, dan lain-lain. *Geoenzo* dan *Geogebra* tidak memakan banyak ruang dilaptop sebab ukurannya kecil selain itu aplikasi ini mudah diakses dan gratis.

Aplikasi *Geoenzo* ini memiliki beberapa fitur yaitu sebagai berikut.

- a) Sangat mudah untuk digunakan
- b) Dapat menjadi papan tulis sehingga bisa menggambar dan menulis dengan bebas pada papan tersebut
- c) Memiliki kemampuan untuk membuat bangun geometri dengan mengklik saja
- d) Memiliki simbol-simbol matematika
- e) Dapat memperbesar, memperkecil, serta mengubah warna dan transparansi pada bangun geometri.

Aplikasi *Geogebra* memiliki beberapa fitur diantaranya sebagai berikut.

- a) Sangat mudah digunakan
- b) Memiliki kemampuan untuk membuat bangun geometri, aljabar, statistik dan kalkulus interaktif
- c) Memiliki banyak simbol-simbol matematika
- d) Dapat memperbesar, memperkecil, mengubah warna dan transparansi pada bangun geometri.
- e) Dapat membagi layar menjadi tampilan dua dimensi dan tiga dimensi dalam suatu halaman secara bersamaan.

2.2 Hasil Riset Yang Relevan

Adapun beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan media pembelajaran berbentuk video yaitu:

- a) Wahyana (2018) telah melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *ProShow* pada Materi Satuan Ukur dan Berat”. Penelitian tersebut bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Video Pembelajaran Materi Satuan Ukur dan Berat. (2) mengetahui kelayakan Media Video Pembelajaran Pada Materi Satuan Ukur dan Berat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian ADDIE. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa: (1) Validasi dari ahli materi tahap 2 menyatakan kevalidan video pembelajaran dengan persentase 86% yang berarti video pembelajaran satuan ukur dan berat layak untuk diuji cobakan. Penilaian dari ahli media diperoleh hasil valid dan layak untuk diuji cobakan dengan persentase 90,8%. (2) Hasil uji coba lapangan yang diuji pada siswa kelas III SD Negeri 2 Palapa menyatakan bahwa video media pembelajaran masuk dalam kategori “layak” dengan rata-rata skor 74,5% dari penilaian tersebut menunjukkan bahwa setiap aspek video pembelajaran layak digunakan untuk pembelajaran.
- b) FY (2018) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis *Microsoft Powerpoint* 2016 Dengan Animasi Blender 3D Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs”. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran matematika berbasis *microsoft powerpoint* 2016 pada materi bangun ruang

sisi datar kelas VIII MTs Al Hikmah Bandar Lampung dan menguji kelayakan media tersebut melalui para ahli dan siswa terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) hasil penilaian para ahli media pembelajaran berdasarkan hasil angket ahli materi mencapai skor 3.65, ahli media 3.77, dan ahli bahasa 3.61, disimpulkan media yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. (2) Uji skala kecil mendapat skor 3.50 dan uji coba lapangan mendapat skor 3.40 sehingga disimpulkan bahwa media mendapat kategori sangat menarik.

- c) Rachmadina (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *Powtoon* dengan Pendekatan Kontekstual”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi statistika kelas VIII. Selain itu, untuk menguji tingkat kelayakan dan kemenarikan di SMP Muhammadiyah 1 Kalianda dan MTs Negeri 1 Bandar Lampung kelas VIII guna memperoleh bahan ajar berupa Video Pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain pada penelitian ini mengarah kepada desain penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Uji kelayakan dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi dengan hasil yang terkategori sangat layak, dan video masuk kedalam kategori menarik dengan skor 87% dari data angket yang diisi oleh siswa dengan jumlah 60 responden, meliputi skala kecil dan skala besar secara

kualitatif berkualifikasi menarik. Akhirnya disimpulkan bahwa video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi powtoon dengan pendekatan kontekstual pada materi statistika baik dalam implementasinya.

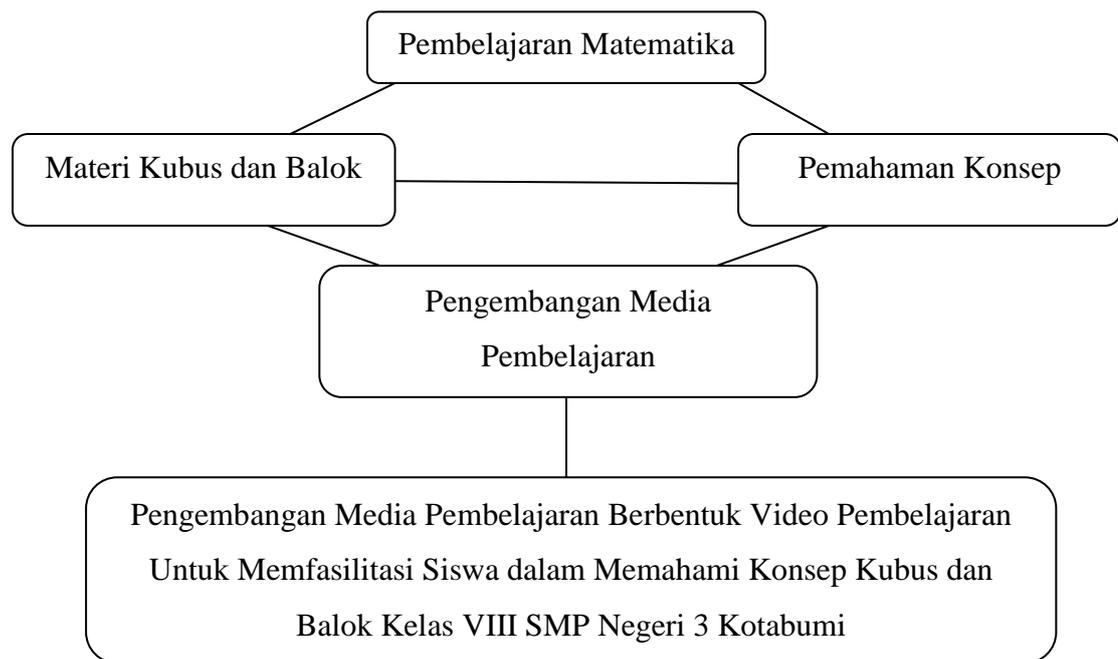
Hal yang sama dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran dan menggunakan model ADDIE, namun perbedaannya adalah pada aplikasi yang digunakan dan materi yang digunakan.

2.3 Kerangka Berpikir

Adanya pandemi Covid-19 yang terjadi hingga saat ini menyebabkan pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa pembelajaran tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19. Pada pembelajaran jarak jauh sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang mampu menyelaraskan keadaan dan mengikuti perkembangan teknologi. Sementara itu, dilapangan penyajian materi Kubus dan Balok oleh guru masih menggunakan media yang kurang mengikuti perkembangan teknologi seperti buku paket dan *powerpoint* saja sehingga menyebabkan peserta didik sulit dalam memahami konsep kubus dan balok. Pada materi kubus dan balok sangat diperlukan media pembelajaran yang tepat dan kontekstual. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang fungsi sangat penting. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan mampu membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelajaran matematika materi kubus dan balok siswa akan mudah memahami konsepnya jika media pembelajaran mampu menyajikan pelajaran tersebut secara kontekstual. Media pembelajaran tersebut

bisa mudah didapatkan sekarang dengan bantuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat sangat menguntungkan dunia pendidikan. Sebab, dengan adanya perkembangan ini membuat seseorang dengan mudah mencari informasi secara lebih luas dan praktis. Perkembangan teknologi juga memberikan inovasi-inovasi pada pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat dan bisa membuat penyampaian materi melalui media pembelajaran menjadi fleksibel. Apalagi situasi saat ini sedang dilanda pandemi covid-19 sehingga membuat pembelajaran tatap muka beralih menjadi pembelajaran jarak jauh (daring). Pembelajaran jarak jauh (daring) tidaklah mudah sebab peserta didik dan guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi semaksimal mungkin dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat disajikan guru dapat mengenai sasaran, dalam hal memahami konsep dirasa tidaklah efektif jika tidak disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Oleh sebab itu, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep Kubus dan Balok Siwa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kotabumi.



Gambar 1. BAGAN KERANGKA PIKIR