



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAN DI KELAS III
SDN 01 SIMABUR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

YELNI DESRINA
2030111158

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M/1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yelni Desrina
NIM : 2030111158
Tempat, Tanggal Lahir : Air Meruap, 31-Desember 1999
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa Tesis yang berjudul: **"Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Di Kelas III SDN 01 Simabur"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Yelni Desrina
NIM. 2030111158

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **YELNI DESRINA NIM 2030111158** dengan judul "**Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Di Kelas III SDN 01 Simabur**", memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dapat diajukan ke Agenda Sidang Munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Januari 2025
Pembimbing




Desu Ayu Anastama, M.Pd
NIP. 199112162019012011

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Yelni Desrina**, NIM: 2030111158, dengan judul: **Pengembangan Video Pembelajaran Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Di Kelas III SDN 01 Simabur**, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada Senin, 27 Januari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi((S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Elda Herlina, M.Pd 197403202008012011	Ketua Penguji		20/2-2025
2.	Desty Ayu Anastasha, M.Pd 199112262019032011	Sekretaris Penguji		18/2-2025
3.	Safrizal M.Pd 199101192019031008	Anggota Penguji		18/2-2025

Batusangkar, Februari 2025

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar



Dr. Ridwal Prisoeni, S. Ag., M.Pd
NIP. 197105261995031001

ABSTRAK

Yelni Desrina, NIM 2030111158, 2024, Judul skripsi “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Di Kelas III SDN 01 Simabur”, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebiasaan pendidik pada media pembelajaran pada materi Matematika pada pelajaran yang digunakan masih konvensional hanya bersifat satu arah sedangkan media video matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman bersifat timbal balik. Pengembangan video matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pembelajaran Matematika kelas III SDN 01 Simabur pada materi Pembagian Bilangan Cacah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Tahap yang digunakan yaitu tahap pendefinisian (*define*) tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman ini divalidasi oleh 3 orang validator yaitu 2 orang dosen dan 1 orang pendidik kelas. Pada saat praktikalitas video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman diuji cobakan pada 18 orang peserta didik kelas III SDN 01 Simabur. Teknik analisis data yaitu digunakan yaitu analisis validitas dan analisis praktikalitas adalah presentase

Hasil penelitian menyatakan bahwa video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pembelajaran Matematika dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan hasil ini bisa dilihat dari hasil validasi instrumen diperoleh 95% sangat valid untuk hasil video 89% dikategorikan sangat valid, hasil praktikalitas diperoleh respon pendidik 95% kategori sangat praktis sedangkan hasil praktikalitas diperoleh respon peserta didik 86% praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman, Aplikasi *Canva*

ABSTRACT

Yelni Desrina, NIM 2030111158, 2024, Thesis title "Development of Integrated Mathematics Learning Videos with Islamic Values In Class III SDN 01 Simabur", Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

This research is motivated by the habits of educators on learning media in Mathematics material in the lessons used are still conferenceal, only one-way, while integrated Islamic values mathematics video media is reciprocal. development of integrated Islamic values mathematics video using the Canva application in the Mathematics subject of class III SDN 01 Simabur on the Division of Whole Numbers material. The aim of this research is to develop a mathematics learning video integrated with Islamic values.

The research used in this study is Research and Development (R&D) using the 4-D development model. The stages used are the definition stage, design stage, development stage, dissemination stage. This research instrument uses a validation sheet and the practicality of the Islamic Values Integrated Mathematics video was validated by 3 validators, namely 2 lecturers and 1 class teacher. At the time the practicality of the Islamic Values Integrated Mathematics video was tested on 18 grade III students of SDN 01 Simabur. The data analysis techniques used are validity analysis and practicality analysis is a percentage

The results of the study stated that the Islamic Values Integrated Mathematics video using the Canva application in the Mathematics subject was declared valid and practical to use. This result can be seen from the results of the instrument validation, 95% were very valid for the video results, 89% were categorized as very valid, the results of the practicality obtained a response from educators of 94% in the very practical category, while the results of the practicality obtained a response from students of 86% practical.

Keywords: Development, Islamic Values Integrated Mathematics Video, Canva Application

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	11
E. Pentingnya Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
G. Defenisi Operasional	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Landasan Teori	15
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	15
2. Video Pembelajaran Matematika.....	28
3. Materi Pembagian bilangan cacah	31
4. Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman.....	31
5. Karakteristik Peserta Didik.....	34
B. Penelitian Relevan	40
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Metode Pengembangan.....	48

B. Model Pengembangan	48
C. Prosedur Pengembangan.....	49
D. Subjek Uji Coba.....	54
E. Jenis Data.....	54
F. Instrumen Penelitian	54
G. Teknik Analisis Data	59
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
1. Tahap Pendefenisian (Define)	61
2. Tahap perancangan (design)	67
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	74
4. Hasil Tahap praktikalitas	79
B. Pembahasan	81
BAB V PENUNTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Implikasi	88
C. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Instrumen Video.....	55
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instumen Media Video Pembelajaran	56
Tabel 3. 3 Angket Respon Pendidik terhadap video pembelajaran.....	57
Tabel 3. 4 Angket Respon peserta didik terhadap video pembelajaran	58
Tabel 3. 5 Kategori Validitas Video Pembelajaran Matematika.....	59
Tabel 3. 6 Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran Matematika.....	60
Tabel 4. 1 Lembar Hasil Wawancara Dengan Pendidik	64
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Beberapa Peserta Didik Kelas III	65
Tabel 4. 3 Nama-nama validator saran dan hasil perbaikan	75
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Instumen Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman.....	76
Tabel 4. 5 Hasil validasi video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman.....	77
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Pendidik Terhadap Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman	78
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	79
Tabel 4. 8 Hasil Angket Praktikalitas Respon Pendidik	80
Tabel 4. 9 Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Media yang digunakan dalam belajar.....	8
Gambar 1. 2 Media berupa buku peserta didik	8
Gambar 4. 1 Desain Pembuatan Video Matematika	68
Gambar 4. 2 (a)Buku panduan Pendidik Pembelajaran Matematika,(b) Melihat Karna Pembagian Bilangan Cacah	69
Gambar 4. 3 (a) Bab yang akan diajarkan oleh pendidik , (b) Fase A materi yang diajarkan.....	69
Gambar 4. 4 Potongan video dan gambar ke dalam proyek baru	70
Gambar 4. 5 Kolom pencarian video	70
Gambar 4. 6 Pilih "Custom Size" untuk membuat video.....	71
Gambar 4. 7 Pemilihan template video	71
Gambar 4. 8 Sesuaikan elemen dengan template.....	71
Gambar 4. 9 Memilih musik atau efek suara	72
Gambar 4. 10 Menyesuaikan durasi dan volume audio	72
Gambar 4. 11 Penambahan slide.....	73
Gambar 4. 12 Klik tombol play untuk melihat hasil video	73
Gambar 4. 13 Klik unduh untuk melihat hasil video	74
Gambar 4. 14 Memilih format video.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Wibawanto (dalam Nurfadillah,2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi. Kebutuhan media untuk pendidik yang bertujuan yang digunakan dalam proses komunikasi, media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana dan kebutuhan media untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Kebutuhan media bagi pendidik adalah segala bentuk sarana, alat dan teknologi yang digunakan dalam proses mengajar untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada pendidik. Media ini mencakup berbagai bentuk, mulai dari media cetak, visual, audio, audio-visual, hingga media berbasis teknologi interaktif. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik. pendidik perlu terus memperbarui pengetahuan mereka tentang berbagai media pendidikan dan mengintegrasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, akses yang memadai terhadap perangkat dan sumber daya digital menjadi kunci utama dalam mendukung kebutuhan media bagi pendidik di era pendidikan modern. Dan membantu peserta didik mudah memahami pembelajaran efektif dan efisien di era global sekarang.

Adapun kriteria video yang efektif dalam pendidikan tinggi dikemukakan oleh woofitf (2015) dalam Elisa Susanti, Mas Halimah, Ridho Harta, Ayi Karyana yaitu, pertama, video memiliki fungsi tertentu untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Sehingga, perancang video perlu memperhatikan apa saja fitur yang terdapat dalam video. Kriteria keefektivan yang kedua adalah, video dianggap efektif jika dikaitkan dengan tujuan pembelajaran. Kriteria ketiga adalah terdapat afek pembelajaran yang bergantung pada individu (peserta didik). sehingga diperlukan strategi untuk belajar secara efektif dan mandiri dari video. Kebutuhan media bagi peserta didik membantu peserta didik dalam memperoleh, memahami dalam proses pembelajaran berbagai jenis alat, bahan media yang digunakan dalam belajar untuk membantu peserta didik memahami materi pembagian bilangan cacah secara efektif dan efisien. Media pembelajaran sebagai pelantara antara peserta didik dalam menyampaikan informasi dan dapat membantu pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan berbagai karakter dan gaya belajar peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan berbagai karakter dan gaya belajar. Untuk memastikan efektivitas dan mendukung proses pembelajaran dengan baik, media pembelajaran harus memenuhi kriteria validitas yang relevan.

Media pembelajaran yang valid harus memenuhi kriteria seperti relevansi terhadap tujuan pembelajaran, keakuratan informasi, keterpahaman oleh pendidik , serta mampu memotivasi dan melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, media tersebut harus mudah diakses, fleksibel, praktis, dan mampu mendukung evaluasi pembelajaran secara efektif. Untuk menjadi efektif dan mendukung proses pembelajaran dengan baik, media pembelajaran harus memenuhi kriteria validitas berikut: Relevansi dengan tujuan pembelajaran, media harus sejalan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dari peserta didik. Setiap media yang digunakan

perlu mendukung pencapaian hasil belajar. Keakuratan dan kebenaran Informasi, Informasi yang disajikan harus benar, valid secara ilmiah, dan sesuai dengan materi pelajaran. Media tidak boleh mengandung informasi yang menyesatkan atau tidak sah. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, media harus sesuai dengan usia, tingkat kognitif, minat, serta kebutuhan khusus peserta didik. Media yang valid memperhitungkan perbedaan kemampuan, gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), dan pengalaman peserta didik. Keterpahaman (Clarity), Penyajian media harus jelas, tidak membingungkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. baik bahasa, grafik, dan simbol yang digunakan harus sederhana dan langsung menuju inti materi yang diajarkan. Keterlibatan dan motivasi, media yang valid mampu memotivasi dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media harus menarik perhatian peserta didik dan mendorong partisipasi aktif, sehingga mereka termotivasi untuk belajar lebih dalam.

Dapat diakses dengan mudah, media harus mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik maupun pendidik. Media ini harus kompatibel dengan perangkat atau teknologi yang tersedia di sekolah atau di rumah, serta dapat diakses tanpa hambatan teknis. Kepraktisan penggunaan, media harus praktis untuk digunakan di dalam kelas tanpa memerlukan persiapan yang berlebihan atau peralatan yang rumit. Pendidik harus dapat menggunakannya dengan mudah, dan peserta didik bisa memahami cara penggunaannya dengan baik. Dukungan terhadap evaluasi pembelajaran, media yang valid harus mendukung penilaian atau evaluasi pembelajaran. Ini bisa berupa media yang membantu peserta didik dalam mengerjakan latihan, kuis, atau proyek yang memungkinkan pendidik mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Media yang membantu peserta didik dalam mengerjakan latihan, kuis, atau proyek yang memungkinkan pendidik mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Untuk anak SD, media pembelajaran harus dirancang agar sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial mereka, sehingga dapat membantu mereka belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang valid harus memenuhi kriteria seperti relevansi terhadap tujuan pembelajaran, keakuratan informasi, keterpahaman oleh peserta didik, serta mampu memotivasi dan melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, media tersebut harus mudah diakses, fleksibel, praktis, dan mampu mendukung evaluasi pembelajaran secara efektif. Buku bergambar dan poster, menyajikan konsep secara sederhana melalui ilustrasi yang menarik, membantu anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih mudah, infografis dan kartu bergambar, menyajikan informasi dalam bentuk visual yang memudahkan anak untuk memahami konsep secara intuitif, media audio-visual. Video pembelajaran, animasi atau video yang menyajikan materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menghibur, sehingga dapat menarik perhatian anak, film pendidikan dan dokumenter Anak, video singkat yang memperkenalkan pengetahuan baru dengan cara yang sesuai usia. Media digital interaktif, aplikasi pembelajaran, aplikasi seperti game edukatif yang menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, platform belajar daring, situs web atau aplikasi seperti google classroom atau edmodo yang memungkinkan anak-anak mengakses materi secara online dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

Media manipulatif, alat peraga fisik seperti blok bangun ruang, papan hitung, dan puzzle yang membantu anak belajar melalui aktivitas fisik dan manipulasi objek konkret. Model 3D: alat bantu seperti model tubuh manusia, hewan, atau bentuk geografis yang membuat pembelajaran lebih nyata dan mendalam. Buku dan modul cetak, buku cerita edukatif, membantu anak belajar membaca sekaligus memahami konsep-konsep dasar melalui cerita yang menyenangkan, lembar kerja: lembar latihan yang dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, digunakan untuk memperdalam pemahaman materi yang telah diajarkan. Media audio, podcast anak, konten audio edukatif yang menceritakan kisah atau menjelaskan konsep dengan cara yang menyenangkan untuk anak-anak, musik pembelajaran, lagu atau jingle edukatif yang membantu anak-anak mengingat informasi melalui irama dan

lirik yang mudah diingat. Meskipun media audio seperti podcast anak dan musik pembelajaran, yang berisi konten edukatif melalui cerita dan lagu, dapat membantu anak-anak mengingat informasi dengan cara yang menyenangkan, masalah yang sering muncul di sekolah adalah minimnya penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar, serta keterbatasan alat-alat pembelajaran yang tersedia.

Media yang harus disediakan oleh Pendidik sesuai dengan teori pembelajaran harus beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan dalam melaksanakan kegiatan belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Nugraha (2015) menyatakan bahwa “penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat menggali dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya dan dengan memanfaatkan media, diharapkan kegiatan pembelajaran di pendidikan peserta didik lebih bermakna dan menjadikan anak lebih dekat dengan lingkungannya”, maka dari itu penggunaan media menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Adapun keterampilan pendidik dalam memilih media yang dimaksud yaitu, kemampuan pendidik dalam memilih media yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang ditentukan, memilih media yang sesuai dengan tema dan isi pembelajaran, memilih media yang muda diperoleh dan mudah dibuat oleh pendidik, memilih media yang layak dan tidak berbahaya bagi peserta didik.

Kemudian keterampilan pendidik dalam memvariasikan penggunaan media pembelajaran yang dimaksud, yaitu, pendidik melakukan variasi terhadap penggunaan media pandang di dalam kegiatan pembelajaran, pendidik melakukan variasi terhadap penggunaan media dengar di dalam kegiatan pembelajaran, pendidik melakukan variasi terhadap penggunaan media taktil di dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya keterampilan pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang dimaksud, yaitu, pendidik mengerti cara kerja atau kegunaan dari media pembelajaran; pendidik dapat mencontohkan kepada peserta didik cara mengaplikasikan

media, pendidik melibatkan peserta didik dalam mengaplikasikan media baik secara langsung maupun tidak langsung, pendidik dapat mengatasi kendala yang terjadi saat mengaplikasikan media pembelajaran Ita Yolanda Sari, Marmawi R, Lukmanulhakim (2020). Pendidik dapat mengatasi kendala yang terjadi saat mengaplikasikan media pembelajaran dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar, meskipun media yang digunakan masih sederhana.

Media pembelajaran yang sediakan pendidik sekitar dan media yang digunakan pendidik masih sederhana, karena jika menggunakan media pembelajaran memerlukan biaya, waktu pembuatan dan pendidik kurang mengetahui macam-macam media. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang digunakan pendidik hanya berupa media papan tulis serta membuat gambar mengenai materi pembagian bilangan cacah juga menggunakan buku LKS. Saat pendidik memberikan contoh, pendidik hanya menjelaskan melalui papan tulis dan kurang menggunakan media. Hal tersebut membuat pendidik belum maksimal dalam penggunaan media di kelas terutama dalam proses pembelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah.

Berdasarkan hasil Observasi yang telah dilaksanakan pada Selasa 23 Juli 2024 di SDN 01 Simabur, terdapat informasi bahwa sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas 1 sampai kelas 6. Pada mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah, peneliti mendapatkan data bahwa saat proses pembelajaran pendidik menggunakan buku teks, infokus dan papan tulis dan spidol. Pendidik menjelaskan pembelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab, berkelompok dan penugasan. Selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap peserta didik sebagai analisis kebutuhan peserta didik bahwasanya pada kelas III SDN 01 simabur peserta didik tersebut gaya belajar audio visual dimana peserta didik lebih senang melakukan langsung. Peserta didik lebih berperan aktif dari pada pendidik, ketika peserta didik diminta menjawabnya. Pada minggu berikutnya peneliti masih mengamati pendidik kelas III, pada tanggal 30 Juli 2024 pendidik belum juga menggunakan media pembelajaran, masih terfokus

dengan media gambar yang ada di buku LKS pegangan pendidik dan peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III ,mata pelajaran matematika di kelas III SDN 01 Simabur pendidik mengatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran hanya memanfaatkan benda yang ada di sekitar dan media yang digunakan pendidik masih sederhana, karena jika menggunakan media pembelajaran memerlukan biaya, waktu pembuatan dan pendidik kurang mengetahui macam-macam media. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang digunakan pendidik hanya berupa media papan tulis serta membuat gambar mengenai materi pembagian bilangan cacah dan juga menggunakan buku LKS. Saat pendidik memberikan contoh, pendidik hanya menjelaskan melalui papan tulis dan kurang menggunakan media. Hal tersebut membuat pendidik belum maksimal dalam penggunaan media di kelas terutama dalam proses pembelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah. pendidik juga mengatakan bahwa pendidik kelas III kesulitan pada materi pembagian dan perkalian bilangan cacah. karena ini melibatkan konsep yang lebih abstrak. Pada usia ini, pendidik mungkin masih memperkuat pemahaman dasar tentang pembagian bilangan cacah.

Ketika mereka menghadapi situasi dimana pembagian bilangan cacah, mereka perlu memahami , yaitu bagaimana mengubah pembagian bilangan cacah agar memiliki penyebut yang sama. Proses ini memerlukan pemahaman yang lebih dalam tentang pembagian bilangan cacah matematika yang kompleks, yang mungkin memerlukan lebih banyak waktu dan praktik untuk dipahami sepenuhnya. Menggunakan pendekatan atau media yang berbasis pada contoh konkret dan memberikan latihan yang beragam dapat membantu pendidik memperkuat pemahaman mereka tentang materi tersebut. Media pembelajaran yang digunakan pendidik tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dan media pembelajaran yang dipakai sama pendidik tidak sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Maka pendidik harus memaksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran dikelas terutama saat pembelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah.



Gambar 1. 1 Media yang digunakan dalam belajar

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwasanya pendidik di dalam kelas ketika proses belajar hanya dapat menggunakan media papan tulis dan buku cetak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pendidik dalam menggunakan media dalam kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah.



Gambar 1. 2 Media berupa buku peserta didik

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwasanya peserta didik di dalam ketika dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan buku yang diberikan pendidik. Hal ini disebabkan karena membuat peserta didik kurang semangat belajar, cepat mengantuk, cepat bosan dan anak yang kurang fokus dalam belajar dalam kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah.

Hasil temuan di lapangan yaitu permasalahan yang berkenaan dengan media pembelajaran di sekolah banyak ditemukan, mulai dari minimnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran dan alat-alat pembelajaran yang terbatas. Sehingga peserta didik di kelas tersebut mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan

dan peserta didik juga kurang fokus dalam belajar. Hal ini didapat dari hasil wawancara peneliti kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat terlaksana dengan baik secara optimal sesuai dengan perkembangan peserta didik. Maka dari itu, untuk menunjang proses pembelajaran pendidik sangat perlu untuk bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi, sehingga materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran tersalurkan dengan baik kepada peserta didik. Maka dari itu, untuk menunjang proses pembelajaran, pendidik sangat perlu untuk bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi, sehingga materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran tersalurkan dengan baik kepada peserta didik. Selain itu, penting juga untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dipilih tidak hanya relevan dengan materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Adapun ciri-ciri anak yang kurang fokus dalam belajar, sering kehilangan konsentrasi anak mudah teralihkannya dari tugas belajar dan sulit untuk tetap fokus dalam waktu yang lama, mudah terdistraksi oleh hal lain menarik perhatian pada benda-benda di sekitarnya, suara bising, atau aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran, kesulitan menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah sering meninggalkan tugas yang belum selesai atau membutuhkan waktu yang lebih lama dari biasanya untuk menyelesaikannya, sering lupa atau kehilangan barang-barang sekolah sering lupa membawa buku, alat tulis, atau barang penting lainnya yang dibutuhkan untuk belajar, tidak aktif berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan belajar jarang bertanya atau memberikan pendapat selama pelajaran, serta kurang terlibat dalam aktivitas kelas, sering mengantuk atau tampak lelah saat belajar, anak terlihat lesu, menguap, atau sulit untuk bangun dan bergerak selama sesi belajar, sulit mengikuti instruksi atau petunjuk pendidik sering meminta pengulangan instruksi atau tampak bingung dengan apa yang diminta, performa akademik menurun nilai sekolah yang sebelumnya baik mulai menurun tanpa alasan yang jelas, sering mengubah aktivitas atau

berpindah dari satu tugas ke tugas lain tanpa menyelesaikan, tidak dapat menyelesaikan satu tugas sebelum beralih ke tugas berikutnya, menyebabkan pekerjaan menumpuk, tidak menunjukkan minat atau motivasi dalam belajar kurangnya antusiasme untuk belajar atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan pendidikan, perilaku agresif atau suka berkelahi anak mungkin menyalurkan frustrasi akibat kesulitan fokus dengan perilaku negatif terhadap teman sebaya atau pendidik, menghindari tugas belajar sering mencari alasan untuk tidak mengerjakan tugas atau menunda-nunda pekerjaan sekolah.

Adanya terintegrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran media video matematika pada materi pembagian bilangan cacah diharapkan pendidik bisa mengajarkan kepada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran yang bermutu yang berkaitan dengan usaha memadukan keilmuan matematika secara umum dengan islam tanpa harus menghilangkan keunikan-keunikan antara dua keilmuan tersebut. Pendidikan yang tidak mengarahkan peserta didik untuk sekedar memiliki keterampilan mengerjakan soal-soal ekstra dan membuat peserta didik sekedar mengerti materi yang di ajarkan sama pendidik maupun sebaliknya pendidik tidak mengaitkan mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah dengan nilai-nilai islam dalam proses mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diberikan solusinya yaitu dengan pengembangan video pembelajaran matematika tentang terintegrasi nilai-nilai keislaman pada materi pembagian bilangan cacah sebagai media mata pelajaran matematika pada materi pembagian bilangan cacah. Hal ini disebabkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat keinginan mereka giat lagi dalam belajar. Perhatian peserta didik lebih tertuju pada fungsi video pembelajaran dalam matematika yang menginspirasi mereka untuk belajar. Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Tentang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Di Kelas III SDN 01 Simabur”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat memaparkan menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas video Pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman di kelas 3 SDN 01 Simabur?
2. Bagaimana praktikalitas video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman di kelas 3 SDN 01 Simabur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti ini memiliki tujuan yaitu:

1. Menghasilkan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman di kelas 3 SDN 01 Simabur yang valid.
2. Menghasilkan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman di kelas 3 SDN 01 Simabur yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti ini diharapkan nantinya menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran matematika pada materi kelas III di SDN 01 Simabur sebagai sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini lah pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa sebuah Media pembelajaran menggunakan video interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III. Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki Spesifikasi sebagai berikut:

1. Video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan Aplikasi *Canva* pembelajaran Matematika dibuat menggunakan Android dan laptop
2. Produk yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi *Canva* yang berisi materi pembagian bilangan cacah

3. Video pembelajaran Matematika berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* menggabungkan teks, gambar, audio, video dan animasi dalam menyampaikan pesan yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi
4. Video pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi *Canva* yang dibuat terdiri dari; pembuka, profil peneliti, judul materi, tujuan pembelajaran, pembahasan materi, dan penutup
5. Video pembelajaran matematika yang berdurasi 10- 20 menit
6. Hasil video pembelajaran dapat dilihat melalui link youtube (<https://youtu.be/vgt6OmPQ5nM?si=OrWEsGu7epmNexo>)

E. Pentingnya Pengembangan

Adapun beberapa alasan pentingnya pengembangan video pembelajaran matematika tentang terintegrasi nilai-nilai keislaman pada materi pembagian bilangan cacah kelas III adalah:

1. Bagi pendidik, dapat mempermudah dalam menyampaikan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, dapat mempermudah memahami materi dengan menggunakan video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai keislaman pada materi pembagian bilangan cacah, meningkatkan minat peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
3. Bagi kepala sekolah, dapat menjadi sumbangan bagi pendidikan dalam rangka inovasi pembelajaran matematika di sekolah.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan keahlian dalam membangun dan menambah referensi lain dalam proses pembelajaran serta untuk melengkapi syarat menulis skripsi pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Peneliti pengembangan video pembelajaran matematika tentang terintegrasi nilai-nilai keislaman pada materi pecahan, ini mengasumsikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman adalah video pembelajaran yang digunakan untuk melihat, mendengarkan pembelajaran pembagian bilangan cacah yang menarik.
- b. Besarnya minat peserta didik terhadap video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman
- c. Penilaian validator ahli materi dan ahli video memahami kualitas video berupa video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman
- d. Pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman tentang materi pembagian bilangan cacah sebagai sarana dan alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas, mata pelajaran matematika
- e. Pengembangan berdasarkan tahap-tahapan pengembangan, diawali dengan analisis kebutuhan video, desain produk, pengembangan produk, dan implementasi produk dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman ini hanya terbatas pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 01 Simabur dengan spesifik pembagian bilangan cacah . Keterbatasan yang berkaitan dengan video, Peneliti ini hanya difokuskan pada pengembangan video untuk pemahaman materi pembagian bilangan cacah.

G. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman untuk interpretasi yang salah pada judul proposal ini, maka perlu sekitarnya peneliti menjelaskan beberapa istilah yang digunakan diantaranya:

1. Video Pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.
2. Matematika adalah suatu ilmu yang menelaah struktur-struktur yang abstrak dengan penalaran yang logik dalam pernyataan yang dilengkapi bukti dan melalui kegiatan penelusuran yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan sebagai kegiatan pemecahan masalah dan alat komunikasi, pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi serta hubungan di antara hal-hal tersebut
3. Pembagian bilangan cacah adalah keterampilan hitungan dasar yang paling sulit bagi peserta didik dipelajari dan diajarkan, karena peserta didik menyelesaikan permasalahan tentang memahami konsep perkalian , pembagian itu lawan dari perkalian singkat dari penjumlahan.
4. Terntegrasi nilai-nilai keislaman adalah proses menyatukan nilai-nilai Islam dengan berbagai aspek kehidupan, termasuk ilmu pengetahuan, pembelajaran, dan kehidupan bermasyarakat.
5. Validitas suatu media adalah indikator seberapa baik kualitasnya, yang dinilai berdasarkan hasil validasi produk oleh dosen ahli. Instrumen validasi media melibatkan penilaian dari para validator yang meliputi 4 aspek, yaitu syarat ditaktik, syarat kontruksi, syarat teknis, dan syarat karakteristik.
6. Praktikalitas dalah suatu penerapan yang efektif dan dapat mencapai tujuan pengembangan dengan melakukan uji dari sebuah produk tersebut. Indikator praktikalitas berisikan 3 aspek utama yaitu aspek kemudahan penggunaan, daya tarik dan manfaat

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah penyambung pemahaman antara pendidik dan peserta didik, untuk mempermudah pemahaman kepada peserta didik, sehingga apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh pendidik kepada peserta didik bisa diterima dengan cepat. Selain itu media merupakan sebuah wahana untuk menarik minat belajar peserta didik dan menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika, sehingga Peserta didik merasa senang dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Bila dilihat dari segi pengadaanya, menurut Arif S. Sadiman, media dapat dibagi menjadi dua macam, media jadi (by utilization), yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya bila dilihat dari kesetabilan materi dan penggunaanya, namun kecil kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan, tujuan pembuatan media tersebut (oleh produser/perusahaan) tidak khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik seperti yang biasa dikelas, tetapi

tujuan tersebut dibuat lebih umum untuk kelompok sasaran yang umum juga.

Ada beberapa cara untuk memanfaatkan media agar tetap dapat membantu mengefisiensi dan mengefektifkan proses pembelajaran, yakni terlebih dahulu pendidik mempelajari media yang bersangkutan untuk mengetahui bagian-bagian mana yang sesuai dengan tujuan dan materi. Langkah berikutnya adalah mengintegrasikan bahan media, jadi dengan rencana pembelajaran, meliputi tujuan, materi, metode, waktu, dan hirarki belajar.

Kedua, media rancangan (by design), yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media ini besar kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. Aspek teknis lainnya yang butuh perhatian dan menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas dan peralatan pendukung, karena aspek-aspek tersebut seringkali menjadi penghambat dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal (Susanti, 2020)

b. Macam-macam media pembelajaran.

Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, sebagai berikut:

1) Menurut karakteristiknya, media bisa dikelompokkan menjadi:

- a) Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.
- b) Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, slide suara dan yang lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan atensi, karena mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

- 2) Berdasarkan kapabilitas, media bisa dikelompokkan menjadi:
 - a) Media yang mempunyai fungsi yang ekstensif dan serentak misalnya radio dan TV. Dengan media ini, peserta didik dapat memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus.
 - b) Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, sebagai contoh: film slide, film, video, dan lainnya.
 - 3) Berdasarkan cara penggunaannya, media dapat dikelompokkan menjadi.
 - a) Media yang membutuhkan proyektor misalnya film, slide, dokumenter, dan sebagainya. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus misalnya projector film untuk mempresentasikan slide. Over Rahmi Mudia Alti 4 Head Projector (OHP) dipakai untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak bisa dipakai.
 - b) Media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, figure, radio, dan sebagainya (Alti et al., 2022)
- c. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Sapriyah (2019) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya: Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama (Alti et al., 2022)

d. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan sumber (pendidik) ke penerima (peserta didik). Fungsi media pembelajaran dirinci dibawah ini (Kristanto, 2016)

1) Meningkatkan pemahaman

Media pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep dan informasi secara lebih visual atau interaktif dibandingkan dengan penjelasan verbal saja

2) Meningkatkan Daya Ingat

Gambar, grafik, video, dan elemen visual lainnya dapat membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih mudah daripada sekadar membaca atau mendengarkan.

3) Membangkitkan Minat

Media yang menarik dan beragam dapat merangsang minat belajar peserta didik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

4) Merangsang kreativitas

Media pembelajaran interaktif merangsang kreativitas peserta didik dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

5) Menyajikan Konsep Abstrak

Media membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkrit dan mudah dipahami.

6) Mengajar dengan Keteladanan

Media dapat digunakan untuk memberikan contoh konkrit dan studi kasus untuk mendukung pemahaman konsep.

7) Mengukur Pemahaman

Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik melalui kuis dan soal yang terdapat pada materi.

8) Menghemat waktu

Penggunaan media pembelajaran meningkatkan efisiensi dengan mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjelaskan konsep.

9) Pendidikan Mandiri

Media Belajar Mandiri membantu peserta didik belajar mandiri di luar kelas atau lingkungan formal.

10) Menghadirkan Realitas Virtual

Teknologi canggih seperti simulasi dan realitas virtual membantu peserta didik merasakan pengalaman dunia nyata dalam lingkungan yang aman dan terkendali.

11) Menghubungkan dengan dunia nyata

Media pembelajaran membantu peserta didik mengenali keterhubungan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan dalam situasi pembelajaran meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menjadikan lebih menarik bagi peserta didik (Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, 2009).

e. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut manfaat penggunaan media pembelajaran (Shoffa.2021).

1) Mempermudah pemahaman

Media pembelajaran membantu peserta didik memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit.

2) Meningkatkan retensi informasi

Gambar, video, dan elemen visual lainnya membantu peserta didik menyimpan informasi lebih lama.

3) Meningkatkan keterlibatan peserta didik

Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

4) Menggugah minat belajar

Media yang menarik memotivasi peserta didik agar lebih semangat belajar.

5) Menghemat waktu

Media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dengan cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain.

6) Memfasilitasi pembelajaran mandiri

Media pembelajaran mandiri memungkinkan peserta didik belajar mandiri di luar lingkungan kelas.

7) Kolaborasi dan interaksi

Media online memupuk kolaborasi antar peserta didik dan memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok.

8) Personalisasi dan Kustomisasi

Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu atau kelompok peserta didik, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal.

9) Mengajar dengan beragam gaya belajar

Dapat menggunakan media untuk mengajar peserta didik dengan gaya belajar berbeda, antara lain: Visual, auditori, dan kinestetik.

10) Menyajikan konteks dunia nyata

Media membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan.

11) Menghadirkan realitas virtual

Teknologi seperti simulasi dan realitas virtual memungkinkan eksplorasi di lingkungan virtual yang aman.

12) Penilaian dan Monitoring

Dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik melalui kuis, tes, dan pemantauan kemajuan.

13) Kemudahan akses

Media online memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

14) Menyediakan berbagai ragam materi

Media dapat memperkaya pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber informasi seperti video, audio, teks, dan gambar.

15) Meningkatkan kreativitas

Media interaktif merangsang kreativitas peserta didik dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

16) Menghemat sumber daya fisik

Media digital mengurangi kebutuhan akan buku teks fisik dan dokumen lainnya.

17) Penggunaan sumber daya secara berkelanjutan

Media digital membantu mengurangi konsumsi kertas dan konsumsi sumber daya alam.

18) Pengukuran dan analisis data

Media pembelajaran digital dapat memberikan data tentang perkembangan peserta didik yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.

19) Menghadirkan keseragaman

Media dapat meminimalkan kesenjangan dengan memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang sama.

20) Menghadirkan koneksi global

Media online menghubungkan peserta didik dengan orang-orang di seluruh dunia dan membuka peluang pembelajaran lintas budaya.

Penggunaan media pembelajaran secara bijaksana dan efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, 2009).

f. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa analisis mengenai landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologi, dan empiris. Berikut penjelasan masing-masing landasannya (Andi Kristanto, 2016).

1) Landasan filosofis.

Sebagian orang berpendapat bahwa penggunaan berbagai media teknologi baru di dalam kelas akan menimbulkan proses pembelajaran yang tidak manusiawi. Yang penting adalah bagaimana pendidik memandang peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika pendidik memperlakukan peserta didik sebagai anak manusia yang mempunyai kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan pribadi yang berbeda dengan orang lain, maka baik menggunakan teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dicapai akan selalu menggunakan pendekatan humanistik.

2) Landasan psikologis.

Memperhatikan proses pembelajaran yang kompleks dan unik, pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Santrock, 2009). Oleh karena itu, dalam memilih media, selain memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, pemahaman makna kognisi dan faktor-faktor yang mempengaruhi interpretasi kognisi juga harus diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran berlangsung efektif.

3) Landasan teknologis.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik merancang, mengembangkan, melaksanakan, mengelola dan mengevaluasi proses dan sumber belajar (AECT, 2004). Oleh karena itu, teknologi pembelajaran adalah 17 suatu proses yang kompleks dan terintegrasi yang mencakup orang, proses, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, menerapkan, mengevaluasi dan mengelola mengelola solusi masalah dalam situasi dimana pembelajaran ditargetkan dan dikendalikan. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan melalui komponen sistem pembelajaran terpadu telah diorganisasikan ke dalam fungsi desain atau pemilihan yang kemudian digunakan dan digabungkan menjadi suatu sistem pembelajaran yang utuh. Elemen-elemen ini

meliputi pesan, orang, material, media, peralatan, teknologi, dan konteks.

4) Landasan empiris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik untuk menentukan hasil belajar peserta didik . Artinya peserta didik akan memperoleh manfaat yang signifikan bila belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Peserta didik dengan gaya belajar visual akan mendapatkan manfaat lebih jika belajar menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film (Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cipi Riana, 2009).

g. Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Media pembelajaran yang efektif didasarkan pada sejumlah prinsip atau pedoman yang membantu dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media tersebut. Berikut adalah beberapa prinsip media pembelajaran yang penting (Reynolds, 1993).

- 1) Prinsip Keterlibatan (Engagement): Media pembelajaran harus mampu menggugah minat dan keterlibatan peserta didik. Mereka harus menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.
- 2) Prinsip Relevansi (Relevance): Media harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Mereka harus mendukung pemahaman peserta didik terhadap konsep atau keterampilan yang diajarkan.
- 3) Prinsip Fleksibilitas (Flexibility): Media harus fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Mereka harus mendukung berbagai gaya belajar.
- 4) Prinsip Keterlibatan Aktif (Active Engagement): Media yang interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, bukan hanya menjadi penonton pasif.

- 5) Prinsip Efisiensi (Efficiency): Media pembelajaran harus efisien dalam menyampaikan informasi. Mereka harus menjelaskan konsep dengan jelas dan efektif.
- 6) Prinsip Penilaian (Assessment): Media harus memungkinkan penilaian dan evaluasi pemahaman peserta didik. Mereka harus memfasilitasi pengukuran progres dan kemajuan peserta didik.
- 7) Prinsip Aksesibilitas (Accessibility): Media harus dapat diakses oleh semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Mereka harus memenuhi standar aksesibilitas.
- 8) Prinsip Visualisasi (Visualization): Media visual, seperti gambar, grafik, dan video, harus digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan cara yang lebih visual dan konkret.
- 9) Prinsip Interkonektivitas (Interconnectivity): Media harus mampu mengaitkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, membantu peserta didik melihat relevansi dan aplikasi dari apa yang mereka pelajari.
- 10) Prinsip Kemajuan Teknologi (Technology Advancement): Media pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi terbaru dan dapat memanfaatkan teknologi terbaru yang tersedia.
- 11) Prinsip Kolaborasi (Collaboration): Media online dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi antara peserta didik, memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok.
- 12) Prinsip Diversifikasi (Diversification): Media harus beragam dan dapat memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran. Mereka harus dapat menghadirkan materi dalam berbagai bentuk.
- 13) Prinsip Evaluasi (Evaluation): Media pembelajaran harus dievaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa mereka masih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan prinsip-prinsip ini dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Hal ini juga

memungkinkan pendidik untuk lebih tepat sasaran dalam memilih, merancang, dan mengimplementasikan media (Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, 2009).

h. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Terkait dengan semakin beragamnya media pembelajaran, pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip yaitu: (1) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (2) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran (Mahnun, 2012:29).

Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas. Pertama, kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi peserta didik. Kedua, kualitas instruksional atau pembelajaran yang meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilainnya, dapat memberi dampak pada peserta didik dan dapat memberi dampak bagi pendidik dan pembelajaran. Ketiga, kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon peserta didik, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya (Rahmawati, 2018: 2).

Selain itu, kriteria pemilihan media pembelajaran lainnya yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian dengan tujuan

Pemilihan media hendaknya menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran secara

umum mengacu pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.

2) Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan sebagai pemilihan media berdasarkan kegunaan. Maksudnya adalah penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

3) Keadaan peserta didik

Pemilihan media disesuaikan dengan keadaan peserta didik baik keadaan psikologis, fisiologis, maupun sosiologis peserta didik. Media yang dipilih harus dapat meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikirnya, dan mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

4) Ketersediaan

Media yang digunakan harus tersedia di sekolah, jika media yang dibutuhkan tidak ada maka pendidik hendaknya membuatnya. Namun jika pendidik tidak mampu membuat maka menggunakan media alternatif yang ada di sekolah.

5) Biaya kecil

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya seimbang dengan manfaat yang didapat.

6) Keterampilan pendidik

Pendidik harus mampu mengoperasikan media yang dipilih. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh kemampuan pendidik dalam menggunakan media.

7) Mutu teknis

Kualitas media memengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Jika kualitas media

tidak sesuai dengan standar yang ada, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat terganggu (Andari,2019).

i. Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Dalam Sapriyah (2019) Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik
- 4) Dengan sikap yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka pendidik banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan pendidik dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a) Memberikan rangsangan yang sama.
 - b) Mempersamakan pengalaman.
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama (Junaidi, 2019)

2. Video Pembelajaran Matematika

a. Pengertian video pembelajaran Matematika

Menurut Wisada (2019) dalam (Dayutiani dan Aflich, 2021) Video pembelajaran adalah media audio visual yang didalamnya menggabungkan suara dan gerak. Media merupakan sarana pembelajaran yang dapat di gunakan pendidik untuk meningkatkan perasaan, pikiran, dan keinginan peserta didik dalam menanyakan ide, gagasan dan pesan secara audio visual. Video pembelajaran merupakan

media pembelajaran yang tepat digunakan di masa pandemi karena peserta didik tidak bertemu secara langsung dengan pendidik sehingga video pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi matematika yang disampaikan, selain itu video pembelajaran dirasa dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik saat pembelajaran daring (Dayutiani dan Aflich, 2021).

Video pembelajaran matematika adalah media pembelajaran yang menggunakan audio dan visual untuk menyampaikan materi matematika. Video ini dapat digunakan untuk memotivasi siswa belajar matematika secara daring.

b. Langkah-langkah Video Pembelajaran Matematika

Adapun langkah-langkah membuat video adalah sebagai berikut.

- 1) Sajikan materi pelajaran pada slide powerpoint sebagaimana membuat presentasi pada umumnya
- 2) Tambahkan animasi yang sesuai pada objek dan transisi slide sehingga materi pelajaran tampil secara berurutan dan tampak lebih menarik
- 3) Simpan dokumen PowerPoint dalam format video. Caranya adalah:
 - a) klik Tab File
 - b) klik Export
 - c) klik Create a video
 - d) klik menu "Presentation Quality" untuk menentukan kualitas video
- 4) klik "Record Timing & Narrations" untuk merekam suara presenter dan menentukan durasi waktu berjalannya sebuah slide powerpoint.
- 5) klik "Start Recording" untuk mulai merekam.
- 6) Saat PowerPoint masuk dalam mode Show, silahkan jalankan dan jelaskan isi presentasi Anda dengan sistematis dan tenang
- 7) setelah selesai menjalankan semua slide, tekan tombol "ESC" untuk mengakhiri pengaturan tampilan PowerPoint dalam hasil rekaman video

- 8) klik tombol “Create video”
 - 9) Ketik nama video dan tekan tombol “Save” (Hamda Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, 2016)
- c. Manfaat video pembelajaran Matematika
- 1) Visualisasi Konsep: Video memungkinkan peserta didik melihat representasi visual dari konsep-konsep abstrak, yang seringkali sulit dijelaskan hanya dengan teks.
 - 2) Penyampaian yang Efektif: Video dapat menjelaskan langkah demi langkah pemecahan masalah matematika secara sistematis, yang membantu peserta didik mengikuti dan memahami proses.
 - 3) Aksesibilitas dan Fleksibilitas: Video memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mereka.
 - 4) Interaktivitas dan Keterlibatan: Video pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui elemen interaktif seperti kuis atau simulasi.
 - 5) Pengulangan Materi: Siswa dapat menonton video berulang kali untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang sulit (Aniswors, S., & Tgarp.L 2020).
- d. Tujuan video pembelajaran matematika
- 1) Meningkatkan Pemahaman
Membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih visual dan mudah dicerna.
 - 2) Mendukung Pembelajaran Mandiri
Menyediakan sumber daya yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka.
 - 3) Menunjukkan Aplikasi Dunia Nyata
Memperlihatkan bagaimana konsep matematika diterapkan dalam situasi dunia nyata, yang dapat meningkatkan relevansi materi bagi peserta didik.

4) Memfasilitasi Pengajaran

Memberikan materi tambahan yang dapat digunakan oleh pengajar untuk mendukung dan memperkaya metode pengajaran mereka (Hattei, j & yates,G 2020).

3. Materi Pembagian Bilangan Cacah

Sebelum memasuki materi mengenai operasi pembagian, guru diharapkan dapat menjelaskan pengalaman belajar yang akan didapat peserta didik setelah mempelajari subbab ini. Setelah mempelajari subbab ini, peserta didik dapat:

- a. Memahami konsep operasi pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda konkret.
- b. Memahami konsep operasi pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan gambar.
- c. Memahami konsep operasi pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan lambang Matematika.

Secara umum konsep operasi pembagian merupakan pengurangan berulang dengan bilangan yang sama sampai habis. Mengenalkan konsep pembagian dapat menggunakan benda konkret, gambar, dan lambang Matematika. Konsep pembagian identik dengan kegiatan berbagi kepada sesama. Masalah kontekstual yang berkaitan dengan operasi pembagian sering dijumpai di kehidupan sehari-hari, misalkan membagikan kelereng kepada beberapa teman (Susanto et al., 2022)

4. Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman

- a. Pengertian terintegrasi nilai-nilai keislaman

Kata nilai dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti harga. Nilai memiliki makna yang berbeda bila berada pada konteks yang berbeda pula. Dalam konteks akademik nilai bisa berarti angka kepandaian, "rata – rata nilai mata pelajaran matematika". Dalam konteks yang lain nilai berarti kadar, "nilai gizi berbagai jeruk hampir sama. (M.Nurhadi Amri, Al Rasyidin, Ali Imran,2017)

Nilai-nilai KeIslaman/religius menurut Kementerian Pendidikan Nasional memberikan pengertian sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. (dalam M.Nurhadi Amri, Al Rasyidin, Ali Imran,2017)

b. Nilai-nilai keislaman dalam mata biologi

Menurut Faiz hamzah bahwa integrasi Islam – Sains untuk ilmu IPA dapat menggunakan pendekataninter-disipliner, yaitu dengan memasukkan ayat -ayat kaunyah dalam Al Qur'an kedalam materi pelajaran untuk memperdalam dan memperkuat makna pemahaman yang dihasilkan. Oleh karena itu mengamati fenomena alam semesta untuk menjadikan inspirasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan sebagai tanda – tanda kekuasaan Allah dan menjadikannya tunduk dan patuh padaNya dapat diwujudkan. 5 Ada beberapa nilai-nilai keIslaman dalam Sains yang diungkapkan oleh Faiz yaitu6 :Nilai kerahmatan (Q.S. Al Anbiya':107)., nilai amanah, (Q.S Al Ahzab:72), nilai dakwah (Q.S Fussilat:33).,nilai Tabsyir (Q.S. Al Baqarah: 119),nilai Ibadah (Q.S. Adz Dzariyat:56 ; Ali Imran:190-191).

c. Model-model integrasi nilai-nilai KeIslaman dalam mata pelajaran Biologi.

Menurut model kesatuan berdasar konsep dasar, konsep integrasi Islam – Sains ditentukan berdasarkan jumlah konsep dasar yang menjadi komponen utama model itu (Bagir).

- 1) Model Monadik. Model Pertama, adalah model monadik, model ini populer pada kalangan fundamentalis, religius, ataupun sekuler.Dalam pandangan fundamentalis religius, agama adalah satu-satunya kebenaran dan sains adalah cabang dari kebudayaan.
- 2) Model Diadik. Model Kedua, dari integrasi ilmu dan agama adalah model diadik.Model ini digambarkan sebagai sebuah kesatuan seperti pada lambang Tao dalam tradisi Cina.Dalam model ini sains dan agama digambarkan sebagai kesatuan yang tidak dapat

dipisahkan sebagai kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sains dan agama adalah entitas yang satu.

- 3) Model Diadik dialogis. Model Ketiga, dilukiskan sebagai dua buah diagram yang saling berpotongan. Kedua diagram tersebut adalah penggambaran dari sains dan agama.
- 4) Model Triadik. Model Keempat adalah model triadik sebagai suatu koreksi terhadap model diadik independen. Dalam model triadik ada unsur ketiga yang menjadi jembatan antara sains dan agama, jembatan itu adalah filsafat.

Kemudian ada beberapa model yang dikembangkan oleh beberapa para ahli diantaranya adalah :

- 1) Model Integrasi interkoneksi yang dikembangkan oleh Prof. Amin Abdullah. Dalam pemikiran beliau integrasi-interkoneksi dipertemukan tiga peradaban, yakni hadarah al-naas (budaya teks), hadarah al-‘ilm (budaya ilmu), dan hadarah al-falsafah (budaya filsafat). Pendekatan yang memadukan wahyu Tuhan dengan temuan pikiran manusia tidak akan mengecilkan peran Tuhan, atau mengucilkan manusia sehingga teralienasi dari dirinya sendiri, masyarakat, dan lingkungannya.
- 2) Jadi secara teoritis konsep keilmuan yang integratif interkoneksi adalah konsep keilmuan yang terpadu dan terkait antara keilmuan agama (an-nash) dengan keilmuan alam dan sosial (al-ilm) dengan harapan akan menghasilkan sebuah out put yang seimbang etis filosofis (al-falsafah). Jadi hubungan antara bidang keilmuan tidak lagi terjadi konflik tetapi saling menghargai dan membangun, bidang keilmuan satu sama lain saling mendukung. Misalnya bagaimana keilmuan sains dan teknologi dapat mendukung eksistensi keilmuan agama, begitu juga sebaliknya. Sehingga dalam hal ini tidak lagi dijumpai ilmu agama bertentangan dengan ilmu alam atau ilmu alam bertentangan dengan ilmu etika misalnya. Pada dasarnya yang ingin dibangun kembali adalah paradigma yang salah dalam melihat

struktur keilmuan secara utuh. Dalam Islam secara alamiah (sunnatullah) berkeyakinan bahwa tidak ada yang salah dengan struktur keilmuan yang sudah ada sejak zaman dahulu, hanya saja pandangan ilmuwan yang serba terbatas seringkali merubah tatanan keilmuan menjadi dikhotomis berdasarkan latar belakang dan kepentingan ilmuwan tersebut.

- 3) Model Integrasi pohon Ilmu yang dikembangkan Prof. Imam Suprayogo Menurut Imam Suprayogo, sebuah lembaga pendidikan bernuansa Islam menjadikan Al Quran dan hadits sebagai landasan penyelenggaraan pendidikan secara menyeluruh, baik pada tataran teologis, filosofis, teoritis akademis, dan bahkan pada tataran praktisnya. Ia berpendapat bahwasanya selama ini al-Qur'an dan as-Sunnah hanya dijadikan sebagai dasar (paradigma, atau frame of reference) pelaksanaan pendidikan yang sangat terbatas, yaitu pada tataran ibadah saja. Sedangkan Informasi transcendental menyangkut kehidupan luas dalam ilmu pengetahuan seperti penciptaan, manusia dan makhluk sejenisnya, jagad raya yang mencakup bumi, matahari, bulan, bintang, langit, gunung, hujan, laut, air, tanah (Amri et al., 2017)

5. Karakteristik Peserta Didik

a. Pengertian peserta didik

Secara etimologi, Perkembangan berasal dari kata bahasa Indonesia yaitu Kembang yang diartikan sebagai perihal berkembang. Sementara menurut Menurut Santrock dalam bukunya Retno Pangestuti (2013), perkembangan merupakan suatu bagian dari perubahan yang dimulai dari masa konsepsi lalu berlanjut sepanjang rentang kehidupannya. Perkembangan Bersifat kompleks dikarenakan melibatkan banyak proses seperti biologis, kognitif, dan sosioemosional. Perkembangan dalam hal peserta didik khususnya pada tingkat sekolah dasar berkenaan dengan keseluruhan kepribadian individu anak, karena kepribadian individu membentuk satu kesatuan

yang terintegrasi. Secara umum dapat dibedakan beberapa aspek utama kepribadian individu anak, yaitu aspek kognitif, fisik-motorik, sosio-emosional, bahasa, moral dan keagamaan. Perkembangan dari tiap aspek kepribadian tidak selalu bersamaan atau sejajar, perkembangan sesuatu aspek mungkin mendahului atau mungkin juga mengikuti aspek lainnya (Wulandari et al., 2024).

Dalam perspektif pedagogis, peserta didik diartikan sebagai sejenis makhluk 'homo educantum', makhluk yang menghajatkan pendidikan. Dalam pengertian ini, peserta didik dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat laten, sehingga dibutuhkan binaan dan bimbingan untuk mengatualisasikannya agar ia dapat menjadi manusia susila yang cakap. Sedangkan dalam perspektif psikologis, peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing. Sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang, peserta didik memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya.

Dalam perspektif Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4, "peserta didik diartikan sebagai anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu."¹² Sebagai individu yang tengah mengalami fase perkembangan, tentu peserta didik tersebut masih banyak memerlukan bantuan, bimbingan dan arahan untuk menuju kesempurnaan. Hal ini dapat dicontohkan ketika seorang peserta didik berada pada usia balita seorang selalu banyak mendapat bantuan dari orang tua ataupun saudara yang lebih tua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik merupakan barang mentah (raw material) yang harus diolah dan dibentuk sehingga menjadi suatu produk Pendidikan yang memiliki potensi dan

fitrah sebagai makhluk Allah yang mampu belajar sepanjang hayat (Ali Rif'an & Akhmad Said, 2024).

b. Karakteristik peserta didik

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan yaitu masa anak-anak tengah (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak lahir (10-12 tahun). Selaku guru atau calon guru tersebut lebih mengetahui keadaan peserta didik, khususnya ditingkat sekolah dasar. Seorang pendidik profesional harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik, maka sangat penting bagi seorang pendidik mengetahui perkembangan psikologi siswanya. Selain perkembangan psikologi, yang perlu diperhatikan juga adalah kebutuhan peserta didik dan tugas-tugas perkembangannya. Peserta didik ditingkat sekolah dasar dapat dijadikan titik awal untuk menentukan waktu yang tepat dalam memberikan pendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak itu sendiri. Secara ideal dalam rangka pencapaian perkembangan diri peserta didik sekolah dan pendidik dapat menyediakan dan memenuhi berbagai kebutuhan pendidik dalam rangka pencapaian perkembangan pendidik. Disamping memperhatikan karakteristik atau ciri-ciri perkembangan anak implikasi pendidikan dapat juga bertolak dari kebutuhan peserta didik. Kebutuhan pendidik SD dapat diidentifikasi dari tugas-tugas perkembangannya. Tugas-tugas perkembangannya adalah tugas-tugas yang muncul pada saat suatu masa tertentu dari kehidupan individu, jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas tersebut menimbulkan rasa tidak bahagia, ditolak oleh masyarakat dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikut (Sahlan, 2018).

Berikut Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah :

1) Perkembangan Fisik-Motorik

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motoric anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakanya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya, dia menggerakkan anggota badanya dengan tujuan yang jelas seperti, menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola dan sebagainya dan menggerakkan kaki untuk menendang bola, lari mengejar teman pada saat main kucing-kucingan, dan sebagainya. Fase usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar, dapat dijelaskan sebagai berikut : Motorik halus meliputi, menulis, menggambar mengetik komputer, merupa (seperti membuat kerajinan dari tanah liat), menjahit, membuat kerajinan dari tas. Motorik kasar meliputi, baris berbaris, seni bela diri (seperti pencak silat dan karate), senam, berenang, atletik, main sepak bola dll. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motoric sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik.

2) Perkembangan Intelektual

Pada usia sekolah dasar, anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis, dan menghitung). Sebelum masa ini yakni masa prasekolah (usia taman kanak-kanak), daya berpikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan atau berhayal, sedangkan pada usia SD/MI daya pikiranya sudah berkembang kearah berpikir konkret atau rasional. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah

cukup untuk menjadi dasar diberikanya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Untuk mengembangkan daya nalarnya, daya cipta atau kreativitas anak, maka kepada anak, atau menilai (memberikan kritik) tentang berbagai hal yang terkait dengan pelajaran atau peristiwa yang terjadi dilingkunganya. Upaya lain dapat dilakukan disekolah, dalam hal ini para guru dalam mengembangkan kreativitas anak adalah dengan menyelenggarakan kegiatan-kegiatan seperti, perlombaan mengarang, menggambar, menyanyi, drama, berpidato, dan cerdas cermat (terkait dengan pelajaran matematika, IPA ,IPS, bahasa dan agama).

3) Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambing, gambar atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama. Usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan. Pada awal masa ini, anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata dan pada masa akhir (kira-kira usia 11-12 tahun) anak telah dapat menguasai sekitar 5.000 kata. dengan dikuasai keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain anak sudah gemar membaca dan mendengar cerita yang bersifat kritis. Pada masa ini tingkat berpikir anak sudah lebih maju, dia banyak menayakan waktu dan soal sebab akibat.

4) Perkembangan Emosi

Pada usia sekolah (khususnya di kelas-kelas tinggi, kelas 4, 5, dan 6), anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima , atau tidak disenangi oleh orang lain. Oleh

karena itu dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Kemampuan mengontrol emosi diperolehnya melalui peniruan dan latihan (pembiasaan)

Emosi merupakan faktor dominan yang memengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar (learning). Emosi positif seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingin tahu yang tinggi akan memengaruhi individu untuk mengonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar. Sebaliknya apabila menyertai proses belajar itu emosi yang negative, seperti perasaan tidak senang, kecewa, tidak bergairah, maka proses belajar tersebut akan mengalami hambatan, dalam arti individu tidak dapat memusatkan perhatiannya untuk belajar, sehingga kemungkinan besar dia akan mengalami kegagalan dalam belajarnya. Karakteristik emosi pada anak berbeda dengan karakteristik yang terjadi pada orang dewasa, dimana karakteristik emosi pada anak antara lain yaitu, berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba, terlihat lebih hebat dan kuat, bersifat sementara atau dangkal, lebih sering terjadi, dapat diketahui dengan jelas, reaksi mencerminkan individualisme. Emosi dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu emosi positif maupun emosi negatif. Santrock mengungkapkan bahwa emosi dapat dipengaruhi oleh dasar biologis dan juga pengalaman masa lalu, terutama ekspresi wajah dari emosi disini dituliskan emosi dasar seperti bahagia, terkejut, marah, dan takut memiliki ekspresi wajah yang sama pada budaya yang berbeda (Nurmalitasari, 2015).

5) Perkembangan Sosial

Maksud perkembangan sosial ini adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama. Perkembangan sosial pada masa pada anak usia SD/MI ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan para anggota keluarga juga

dengan teman sebaya. Berkat perkembangan sosial anak dapat menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebaya maupun lingkungan masyarakat sekitar. Dalam proses belajar disekolah kematangan perkembangan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik (seperti membersihkan kelas dan halaman sekolah) maupun tugas yang membutuhkan pikiran seperti merencanakan kegiatan camping dan membuat laporan study tour.

6) Perkembangan Kesadaran Beragama

Kepercayaan anak kepada tuhan pada usia ini, bukanlah keyakinan hasil pemikiran akan tetapi merupakan sikap emosi yang berhubungan erat dengan kebutuhan jiwa dan kasih sayang dan perlindungan. Oleh karena itu dalam mengenalkan Tuhan kepada anak, sebaiknya ditonjolkan sifat-sifat pengasih dan penyayang, jangan menonjolkan sifat-sifat Tuhan yang menghukum, mengazab, atau memberikan siksaan dengan neraka Periode sekolah dasar merupakan masa pembentukan nilai-nilai agama sebagai kelanjutan periode sebelumnya. Kualitas keagamaan anak akan sangat dipengaruhi oleh proses pembentukan atau pendidikan yang diterimanya. Berkaitan dengan hal tersebut, pendidikan agama disekolah dasar mempunyai peranan yang sangat penting. Oleh karena itu pendidikan agama di SD/MI harus menjadi perhatian semua pihak yang terkait, bukan hanya pendidik agama tetapi juga kepala sekolah dan guru-guru lainnya (Mia, 2022).

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wida Rachmiati, Mansur.2021. meneliti tentang video **Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Religius Peserta didik Sd**. Metode penelitian pengembangan (*research and development/R n D*). Adapun model R n D yang digunakan

adalah model addie. kata addie merupakan akronim dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implemation* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Setiap langkah yang dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar angket, tes dan lembar self assesment. Tahapan pengembangan terdiri dari kegiatan: Survey lapangan, studi pustaka, analisis masalah, potensi dan penetapan strategi proyek (*Analysis*), mengidentifikasi konsep-konsep matematika sekolah dasar yang mungkin diintegrasikan dengan unsur agama Islam, menetapkan jenis aplikasi pembuat video, membuat flowchart dan storyboard untuk tampilan video, dan membuat produk awal video (*Design*), melakukan validasi produk awal dan merevisinya (*Development*), mengimplementasikan video pada siswa secara daring (*Implementation*), dan mengevaluasi apakah media video dapat mengembangkan pemahaman dan karakter religius peserta didik (*Evaluation*). Video dibuat memanfaatkan aplikasi pembuat video Powtoon dan Filmora berkaitan dengan konsep pecahan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah materi pecahan sederhana, pecahan senilai. Hasil validasi ahli media dan ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat berkategori baik atau layak dimanfaatkan untuk mengembangkan pemahaman matematis dan karakter religius siswa. Secara empiris, rata-rata n-gain hasil pre test dan post test adalah 0,55 yang termasuk kategori sedang dan hasil self assesment setelah peserta didik menyaksikan video pembelajaran menunjukkan video dapat mengembangkankarakter religius peserta didik.

Persamaan penelitian Wida Rachmiati, Mansur dengan penelitian ini terdapat pada jenis penelitian pengembangan (R & D), media pembelajaran Matematika sedangkan perbedaan penggunaannya Powtoon dan Filmora.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Radiah Permatasari, Desty Septianawati, Rahman Haryadi. 2023. **Pengembangan video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al aquran**

pada materi aritmatika sosial. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an yang mencapai kriteria valid, kepraktisan, dan keefektifan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan adalah 3D oleh Thiagaraja, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Sedangkan hasil penelitian validasi materi diperoleh skor rata-rata 88,20% dalam kriteria sangat valid dengan kategori Kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi oleh peserta didik dan pendidik yang diakumulasikan sehingga diperoleh presentase sebesar 89,61% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari nilai hasil pengerjaan posttestsiswa yang dengan jumlah 10 orang peserta didik dengan presentase 86,25% dan nilai rata-rata peserta didik yang dihitung dengan rumus skor rata-rata dan dipresentasikan dengan keseluruhan nilai peserta didik sehingga diperoleh nilai sebesar 86,25 dengan berpatokan pada nilai KKM sekolah yaitu 75, maka rata-rata hasil tes peserta didik memiliki kriteria tuntas dan tergolong sangat efektif.

Persamaan penelitian Siti Radiah Permatasari, Desty Septianawati, Rahman Haryadi dengan penelitian ini media yang digunakan video pembelajaran matematika, sedangkan perbedaan yang terdapat pada jenis penelitian pengembangan model 3-D *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (Pengembangan) Serta tempat penelitian pada peserta didik kelas VII Mts Ma'arif 1 sedangkan peneliti SDN 01 Simabur kelas III.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ashab Al-Maimanah Roziqen, & Melva Zainil. 2023. **Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Topik Skaka Dikelas V SDIT.** Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian R&D (*research and development*), atau

biasa dikenal sebagai penelitian pengembangan bertujuan untuk menyeimbangkan antara ilmu pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan kondisi spiritualnya. Untuk itu, dilakukan pengembangan bahan ajar berintegrasi nilai keislaman pada salah satu muatan pelajaran, yaitu matematika, dengan spesifikasi topiknya adalah materi skala di kelas V. Penelitian ini merupakan salah satu penelitian Research and Development, dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap. Tahap tersebut dimulai dari *analysis* (analisis), lalu *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan ditutup dengan *evaluation* (evaluasi). penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V di SDI Khaira Ummah, SD Sabbihisma 2, dan SDIT Nurul Ikhlas. Produk yang dihasilkan telah valid secara materi, bahasa, media, dan keagamaan dengan rata-rata skor validitas sebesar 89,71 %, dan terbilang praktis dengan rata-rata skor praktikalitas sebesar 90,64 %.

Persamaan penelitian Ashab Al-Maimanah Roziqen ,& Melva Zainil dengan peneliti ini terdapat jenis penelitian R & D (*research and development*), atau biasa dikenal sebagai penelitian pengembangan sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang digunakan dan tempat penelitian SDI Khaira Ummah kelas V.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Lestari, Komurudin, Mujib, Mardiyah. 2020. **Modul Matematika Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Pengembangan Contextual Teaching And Learning (CTL)**. Penelitian ini merupakan penelitian penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) menurut Borg and Gall dalam Sugiyono. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul matematika berbasis nilai-nilai keislaman dan CTL pada materi himpunan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: interviu, kuesioner dan tes. Instrumen yang digunakan peneliti adalah: Instrumen Wawancara, Instrumen Angket, Instrumen Angket Respon Peserta Didik. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Kelayakan/kevalidan meraih poin rerata 3,6 sesuai

kategori “Valid” oleh para validator ahli materi, Validasi oleh para ahli media meraih poin rerata 3,7 sesuai kategori “Valid”, serta validasi ahli agama Islam meraih poin rerata 3,5 sesuai kategori “Valid”. Hasil respon peserta didik pada modul yang dikembangkan meraih kriteria “Sangat Menarik”. Sehingga disimpulkan modul matematika yang dikembangkan meraih kategori layak/valid serta menarik untuk dijadikan sebagai sumber belajar pada proses belajar mengajar matematika.

Persamaan penelitian Dewi Lestari, Komurudin, Mujib, Mardiyah. Dengan penelitian ini terdapat jenis pengembangan (Research and Development/R&D) sedangkan perbedaannya terdapat materi yang digunakan. Dan tempat penelitian yang digunakan.

C. Validitas

Kata valid berasal dari kata validity yang artinya ketelitian, ketepatan, dan dalam bahasa arab valid disebut shahih dan mempunyai arti ketepatan, kebenaran, reliabilitas atau keabsahan. Apabila kata “valid” dikaitkan dengan fungsi tes sebagai alat ukur, maka suatu tes dikatakan valid jika tes tersebut akurat, tepat, otentik, atau dapat mengukur dengan sah apa yang hendak diukur. Dengan kata lain suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut akurat, benar, reliabel, atau valid dan dapat mengungkapkan atau mengukur hasil belajar siswa setelah melalui suatu proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu (Syarifuddin, 2020:107)

Menurut Puspasari & Puspita (2022:68) adalah ketepatan suatu alat ukur tes dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Validitas tes tinggi jika perangkat menjalankan fungsi pengukuran dengan benar atau memberikan hasil pengukuran yang konsisten dengan tujuan pengukuran, artinya hasil pengukuran merupakan besaran yang secara akurat mencerminkan fakta atau keadaan sebenarnya yang diukur. Hal ini juga sependapat dengan (Sugiono, 2020:59) Validitas merupakan salah satu aspek dari akurasi pengukuran. Alat ukur yang efektif dapat melakukan fungsi pengukuran secara akurat dan akurasi tinggi. Akurasi di sini mengacu pada kemampuan mengenali perbedaan kecil pada atribut yang diukur.

Validitas media pembelajaran mengacu pada sejauh mana suatu media dapat efektif dan akurat membantu proses pembelajaran. Validitas media pembelajaran mencakup pertanyaan apakah media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, apakah informasi yang disampaikan akurat, dan sejauh mana media tersebut dapat memotivasi atau meningkatkan pemahaman siswa. Dengan kata lain, validitas media pembelajaran menentukan seberapa baik media tersebut memenuhi tujuan pembelajaran dan memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa. Validitas suatu media adalah indikator seberapa baik kualitasnya, yang dinilai berdasarkan hasil validasi produk oleh dosen ahli. Instrumen validasi media melibatkan penilaian dari para validator yang meliputi 4 aspek, yaitu:

1. Syarat ditaktik persyaratan yang memastikan suatu konsep atau instrumen memiliki dasar teoritis yang kuat dan sesuai dengan prinsip-prinsip ilmiah yang berlaku.
2. Syarat konstruksi adalah ketentuan yang mengatur bagaimana suatu alat atau instrumen harus dibangun secara sistematis dan jelas agar dapat digunakan secara efektif dalam pengukuran atau penelitian.
3. Syarat teknis adalah persyaratan yang berkaitan dengan aspek praktis dari suatu instrumen, seperti keandalan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan metode analisis yang digunakan
4. Syarat karakteristik adalah ketentuan yang memastikan suatu instrumen atau konsep memiliki ciri khas yang sesuai dengan tujuan penggunaannya dan mampu menggambarkan fenomena yang diukur dengan akurat.

Data skor validasi diperoleh dari lembar penilaian yang diisi oleh dua validator, menggunakan skala penilaian 1 hingga 4, di mana nilai 1 menunjukkan kurang valid, nilai 2 cukup valid, nilai 3 valid, dan nilai 4 sangat valid (Riska, 2019).

D. Praktikalitas

Sebuah instrumen dikatakan praktis ketika instrumen tersebut menunjukkan kemungkinan untuk bisa dijalankan atau dioperasikan yang dilihat dari teknik penilaian berdasarkan waktu yang digunakan, biaya yang di

perlu dan kemudahan dalam pembuatannya. Kemudian, kepraktisan ini juga menunjukkan kemudahan dalam menyusun instrumen dan saat pengambilan keputusan yang di ambil meragukan atau tidak bisa menjadi biasa (Agustyaningrum & Gusmania, 2017:414).

Kepraktisan juga diartikan sebagai kemudahan administrasi, penciptaan instrumen, dan kemampuan menguji atau menentukan keputusan yang obyektif sehingga tidak bias atau dipertanyakan. Kepraktisan juga berkaitan dengan efisiensi dan efektivitas waktu dan uang. Pengujian dianggap baik jika penerapannya tidak memakan banyak waktu dan tidak memerlukan sumber daya yang besar atau mahal.

Kepraktisan media pembelajaran mengacu pada seberapa efektif media tersebut dapat digunakan dalam situasi pembelajaran, dengan mempertimbangkan keberlanjutan, ketersediaan, dan kemudahan penggunaan. Salah satu hal penting yang harus diperhatikan ketika membeli suatu produk adalah kepraktisannya. Utilitas adalah kualitas yang menunjukkan bahwa penggunaan selanjutnya dimungkinkan menurut metode evaluasi berdasarkan biaya, kemudahan produksi, dan evaluasi serta interpretasi hasil. Kepraktisan berarti kemudahan penerapan, pembuatan alat untuk inspeksi, atau pengambilan keputusan yang objektif (Roliza et al., 2018).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori modifikasi dari Julianti (2015:55) dapat disimpulkan bahwa praktikalitas adalah suatu penerapan yang efektif dan dapat mencapai tujuan pengembangan dengan melakukan uji dari sebuah produk tersebut. Menurut Julianti indikator lembar praktikalitas berisikan 3 aspek utama yaitu aspek kemudahan penggunaan, daya tarik dan manfaat.

1. Aspek kemudahan penggunaan, aspek ini berkaitan dengan seberapa mudah media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh siswa atau pengguna lainnya.

2. Aspek daya tarik, aspek ini merujuk pada sejauh mana media pembelajaran dapat menarik minat pengguna untuk terus menggunakan atau belajar melalui media tersebut.
3. Aspek manfaat, aspek ini merujuk pada seberapa efektif media pembelajaran tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan oleh penelitian adalah metode penelitian pengembangan yang biasa dikenal dengan istilah *Research & Devalopment* (R & D) atau diartikan penelitian dan pengembangan penelitian ini merupakan tahap awal dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada sebuah produk yang dihasilkan. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Sugiyono dalam Mulyo, dkk (2019) bahwa *Research & Devalopment* yaitu penelitian yang digunakan menguji keefektifan suatu produk yang telah dihasilkan atau diciptakan. Pada proses mengembangkan produk baru yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran matematika materi pecahan integrasi nilai-nilai keislaman dengan menggunakan aplikasi *canva*.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini oleh penelitian adalah modul 4-D. Dinyatakan oleh Thiagarajan dalam (Wulandar,dkk (2019) bahwa pengembangan model 4-D adalah pengembangan yang disusun dengan 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian) *Design* (Perancangan), *Devapment* (pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Penelitian menggunakan ini dikarenakan setiap langkah-langkah pada tahapan prosedur pengembangan dijelaskan secara detail. Penelitian memilih metode 4D karena mudah dipahami, tahapan-tahapan sangat jelas dan terstruktur sehingga mudah dalam pelaksanaannya. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (trianto, 2010).

Karena keterbatasan waktu dan biaya, maka rancangan penelitian yang akan dilakukan hanya terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap *Define*

(pendefinisian) yaitu kegiatan observasi dan analisis. Dengan tahap ini pendefinisian ini akan diketahui kebutuhan peserta didik dan kebutuhan pendidik dalam proses pembelajaran. Tahap *Desaign* (perancangan) adalah tahap dalam pembuatan atau perancangan sebuah video pembelajaran melalui aplikasi canva pada mata pelajaran Matematika Kelas III SDN 01 Simabur. Tahap *Develop* (pengembangan) yaitu tahap dalam penilai video pembelajaran untuk menilai video pemebelajaran oleh peserta didik, pendidik serta melalui revisi berdasarkan masukan dari pakar ahli media. Tahap *disseminate* (penyebaran) adalah tahap akhir. Tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan juga tenaga.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan penelitian sesuai dengan model pengembangan diatas yaitu model pengembangan 4-D. Langkah-langkah pengembangan video pembelajaran matematika terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap ini bertujuan untuk mendefinikan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar nantinya akan menemukan permasalahan dan menetapkan kebutuhan pendidik, kebutuhan belajar bagi peserta didik serta menentukan kurikulum yang akan digunakan. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 01 Simabur , dengan mewawancarai pendidik wali kelas III dan beberapa peserta didik kelas III.

a. Analisis Muka Belakang

Analisis muka belakang adalah analisis kebutuhan yang harus dilakukan dikarenakan dengan analisis bisa mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas terutama pada pembelajaran Matematika.

Berikut analisis yang dilakukan pada analisis muka belakang yaitu:

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) untuk peserta didik kelas III di SDN 01 Simabur. Dari analisis kebutuhan, analisis karakter dan analisis kurikulum maka akan dikembangkan sebuah video pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran Matematika Kelas V di SDN 01 Simabur.

2) Analisis Kebutuhan pendidik

Analisis kebutuhan pendidik merupakan analisis untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas terutama pada pembelajaran Matematika. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik untuk mengetahui kebutuhan pendidik di kelas.

3) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik adalah mengetahui karakteristik peserta didik seperti usia peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik kelas III SDN Simabur berpengaruh terhadap penyusunan pengembangan media yang dibutuhkan sehingga sesuai dengan karakter dan analisis kebutuhan peserta didik tersebut.

4) Analisis Media

Analisis media adalah untuk mengetahui media apa saja yang telah digunakan oleh pendidik pada saat proses belajar mengajar di kelas tersebut. Dari hasil wawancara diketahui bahwa pendidik wali kelas III memang membutuhkan media belajar berupa video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang video pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman dengan mengeditnya buat sendiri menggunakan aplikasi *Canva* dengan materi pembagian bilangan cacah.

Adapun langkah-langkah membuat video adalah sebagai berikut.

- a) Sajikan materi pelajaran pada slide powerpoint sebagaimana membuat presentasi pada umumnya
- b) Tambahkan animasi yang sesuai pada objek dan transisi slide sehingga materi pelajaran tampil secara berurutan dan tampak lebih menarik
- c) Simpan dokumen PowerPoint dalam format video. Caranya adalah:
 - 2) klik Tab File
 - 3) klik Export
 - 4) klik Create a video
 - 5) klik menu “Presentation Quality” untuk menentukan kualitas video
- d) klik “Record Timing & Narations“untuk merekam suara presenter dan menentukan durasi waktu berjalannya sebuah slide powerpoint.
- e) klik “Start Recording” untuk mulai merekam.
- f) Saat PowerPoint masuk dalam mode Show, silahkan jalankan dan jelaskan isi presentasi Anda dengan sistematis dan tenang
- g) setelah selesai menjalankan semua slide, tekan tombol “ESC” untuk mengakhiri pengaturan tampilan PowerPoint dalam hasil rekaman video
- h) klik tombol “Create video”
- i) Ketik nama video dan tekan tombol “Save” (Hamda Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, 2016)

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator sehingga menghasilkan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yang valid, efektif dan kepraktisan video pembelajaran animasi dengan menggunakan Aplikasi Canva. Tahap ini terdapat dua langkah sebagai berikut:

a. Tahap Validasi

Validasi dilakukan oleh para ahli untuk mendapatkan masukan mengenai produk yang telah peneliti buat. Apabila produk selesai dibuat dan sebelum digunakan, maka produk tersebut harus divalidasi oleh validator terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kecocokan dari produk tersebut baik itu dari segi manfaat, berfungsi, valid atau tidak. Jika produk yang dihasilkan sudah terbukti kevalidannya oleh validator maka produk tersebut siap diuji cobakan. Produk ini divalidasi oleh validator yaitu terdiri dari dua orang dosen.

b. Tahap Praktikalitas

Tahap praktikalitas bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dengan menggunakan Aplikasi Canva pada pembelajaran Matematika disekolah dasar lebih tepatnya di kelas III SDN 01 Simabur. Kepraktisan video pembelajaran animasi ini dinilai oleh seorang pendidik. pendidik diminta mengajar di kelas menggunakan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yang telah dibuat. Pendidik juga diminta mengisi angket untuk menguji kepraktisan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dan angket peserta didik terhadap media yang digunakan.

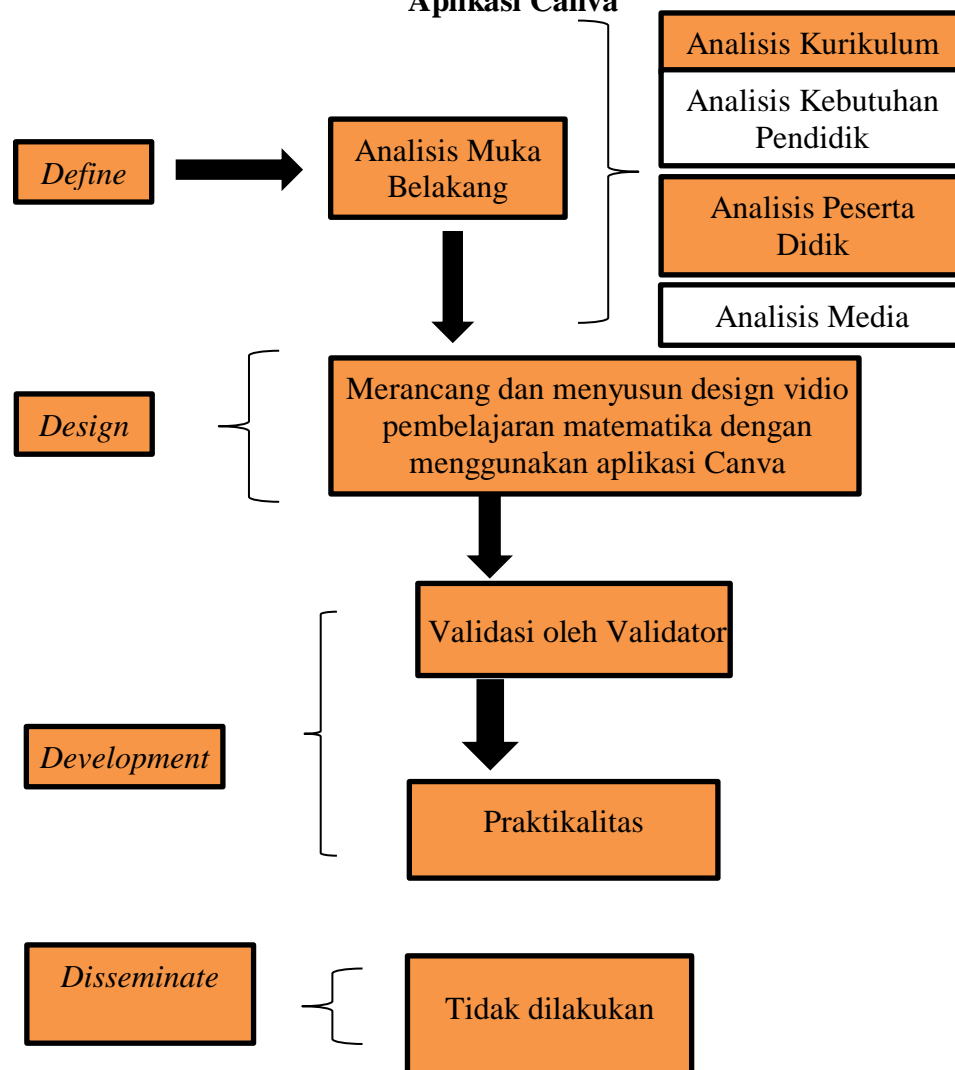
4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap Disseminate atau penyebaran merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan model 4D. Namun, pada tahap penyebaran ini

peneliti tidak meneruskannya dikarenakan adanya keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Prosedur pengembangan dapat digambarkan pada bagan berikut:

Skema pengembangan video pembelajaran Matematika dengan menggunakan Aplikasi *Canva*

Gambar 3. 1 Skema Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Integresi Nilai-Nilai Islaman dengan Menggunakan Aplikasi Canva



D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan video pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran Matematika disekolah dasar adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 01 Simabur yang berjumlah 18 orang. Uji coba juga dilakukan pada pendidik wali kelas III dengan menggunakan angket pendidik dan didukung oleh angket pendidik terhadap pembelajaran yang dikembangkan melalui video pembelajaran matematika.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran animasi dengan menggunakan Aplikasi *Canva* adalah menggunakan data primer yaitu data pertama berupa hasil validasi video pembelajaran yang diberikan oleh validator. Data kedua diperoleh dari hasil uji coba media video pembelajaran animasi melalui angket pendidik dan didukung oleh angket peserta didik.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Analisis Kebutuhan

Instrumen analisis kebutuhan ini digunakan untuk merumuskan atau menyusun strategi atau tindak lanjut yang tepat di kelas III SDN 01 Simabur sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis. Instrumen yang digunakan dalam analisis kebutuhan yaitu lembar pertanyaan dan lembar wawancara.

2. Instrumen Validasi

Instrumen validasi digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya media video pembelajaran animasi yang telah dirancang untuk divalidasi sebelum digunakan. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar validasi instrumen, lembar validasi modul dan lembar validasi video pembelajaran Matematika materi pecahan terintegrasi nilai-nilai keislaman, yaitu:

a. Lembaran Validasi Instrumen

Lembaran validasi instrumen berfungsi sebagai untuk mengetahui lembaran instrumen yang dirancang valid atau tidak. Lembaran validasi instrumen dikembangkan berdasarkan kisi-kisi validasi istrumen berikut:

Tabel 3. 1
Kisi-Kisi Lembar Validasi Instrumen Video

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Format Angket	Memenuhi syarat dalam penulisan instrumen				
2.	Bahasa	Kebenaran tata bahasa				
		Kesederhanaan kalimat				
3.	Pernyataan Angket	Pernyataan angket mudah di pahami				
		Pernyataan sesuai dengan EBI				
		Kesesuaian butir pernyataan terhadap aspek yang dinilai				

(Sumber: (K. Rahmawati, 2020))

Keterangan:

4 : Sangat Setuju

3 : Setuju

2 : Tidak Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

b. Lembar validasi modul

Lembar validasi modul ajar bertujuan untuk mengetahui bahwa modul ajar yang dibuat atau telah dirancang valid atau tidak. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat akan disesuaikan dengan keterkaitan capai pembelajaran dan tujuan pembelajaran, kesesuaian

pernyataan dengan capai pembelajaran kesesuai pernyataan dengan tujuan dan bahasa yang digunakan.

c. Lembaran validasi video pembelajaran

Proses memperoleh data untuk menentukan tingkat kevalid dan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yaitu melalui lembaran validasi. Lembar validasi akan diberikan kepada validator. Lembaran validasi terdiri atas lembaran validasi video pembelajaran Matematika dengan menggunakan Canva pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Instrumen Media Video Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Syarat didaktik	Media yang di rancang sesuai dengan tujuan pembelajaran				
		Media video interaktif sesuai dengan materi yang di pelajari.				
		Media dapat digunakan dengan cara individu atau kelompok				
		Media video interaktif dapat membuat siswa aktif dalam belajar				
		Media video interaktif menjadi media yang lebih menarik dan efektif				
2.	Syarat kontruksi	Media video interaktif membuat petunjuk penggunaan media yang lebih mudah dipahami				
		Media video interaktif memiliki indikator pembelajaran yang jelas				
		Media video interaktif memiliki tujuan pembelajaran yang jelas				
		Materi yang diajarkan secara sistematis				

3.	Syarat Teknis	Media video interaktif memiliki tampilan yang menarik dan dapat mendorong minat belajar siswa				
		Bahan yang di gunakan dalam media amatlah sederhana dan simpel				
		Jenis dan ukuran dari media video interaktif dapat di sesuaikan				
4.	Karakteristik	Pembuatan dan penyesuaian bentuk di sesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa				
		Struktur penggunaan media sudah jelas				

(Sumber: (Riska, 2019))

3. Lembar Praktikalitas

Hasil kepraktisan data dalam mengembangkan video pembelajaran Matematika dapat dilihat dari lembar angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Angket nantinya akan disusun dan diminta tanggapnya terhadap penggunaan media yang telah dibuat.

a. Angket pendidik

Angket pendidik digunakan untuk melihat praktikalitas penggunaan video pembelajaran Matematika yang dikembangkan oleh peneliti. Angket respon pendidik diisi setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Tabel 3. 3
Angket Respon Pendidik terhadap video pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kemudahan dalam penggunaan media	Video pembelajaran berbasis aplikasi capcut mudah digunakan dalam proses pembelajaran				
		Media dapat digunakan secara individu atau kelompok				

		Membantu siswa mengenal gambar				
		Media video interaktif mudah dilakukan pada pembelajaran IPAS				
2.	Daya tarik media	Pemilihan karakter yang menarik dan indah				
		Bentuk yang menarik				
		Media mempunyai bentuk dan tampilan yang nyata				
3.	Manfaat yang didapatkan	Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan				
		Pendidik dapat mengoptimalkan waktu belajar				
		Waktu belajar menjadi lebih efektif				

(Sumber: (Riana, 2020))

b. Angket peserta didik

Angket peserta didik digunakan untuk mengetahui, melihat dan mendapatkan respon dari peserta didik terhadap praktikalitas penggunaan video pembelajaran Matematika yang dikembangkan. Angket peserta didik diisi setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Tabel 3. 4
Angket Respon peserta didik terhadap video pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kemudahan dalam penggunaan media	Penggunaan media jelas				
		Media dapat digunakan secara individu atau kelompok				
		Membantu siswa mengenal gambar				
		Media video interaktif mudah dilakukan pada pembelajaran IPAS				
2.	Daya tarik media	Pemilihan krakter yang menarik dan indah				
		Bentuk yang menarik				
		Media mempunyai bentuk dan tampilan yang nyata				

3.	Manfaat yang didapatkan	Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan				
		Pendidik dapat mengoptimalkan waktu belajar				
		Waktu belajar menjadi lebih efektif				

(Sumber: (Riana, 2020))

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembaran Validasi

Data hasil validasi yang sudah divalidator terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dikakulasi. Hasil kalkulasi dan dihitung presentasi dengan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang didapatkan menggunakan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 5
Kategori Validitas Video Pembelajaran Matematika

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100%	Sangat Layak / Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	61 - 80%	Layak/Valid	Tidak Perlu Revisi
3	41 – 60%	Kurang Layak/Kurang Valid	Perlu Revisi
4	21 – 40%	Tidak layak / tidak Valid	Perlu Revisi
5	< 20%	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Valid	Perlu Revisi

(Sumber: (Nuraisyah,2017))

2. Data hasil angket kepraktisan

Untuk mengukur tingkat kepraktisan produk dari suatu pengembangan maka digunakan teknik analisis sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang didapatkan menggunakan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan dengan kategori sebagai berikut :

Tabel 3. 6
Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran Matematika

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100%	Sangat Layak / Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi
2	61 - 80%	Layak/Praktis	Tidak Perlu Revisi
3	41 – 60%	Kurang Layak/Kurang Praktis	Perlu Revisi
4	21 – 40%	Tidak layak / tidak Praktis	Perlu Revisi
5	< 20%	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Praktis	Perlu Revisi

Sumber: (Nuraisyah,2017)

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran suasana belajar Matematika di SDN 01 Simabur dan untuk menentukan kebutuhan selama proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah, yaitu:

a. Analisis Muka Belakang (Analisis Kebutuhan)

1) Analisis Muka Belakang

a) Wawancara dan observasi dengan pendidik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan pendidik Matematika selaku wali kelas III di SDN 01 Simabur pada Selasa 23 Juli 2024 diperoleh informasi berkaitan dengan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran hanya memanfaatkan benda yang ada di sekitar dan media yang digunakan pendidik masih sederhana, karena jika menggunakan media pembelajaran memerlukan biaya, waktu pembuatan dan pendidik kurang mengetahui macam-macam media. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media yang digunakan pendidik hanya berupa papan tulis serta membuat gambar mengenai materi pecahan dan juga menggunakan buku LKS. Saat pendidik memberikan contoh, pendidik hanya menjelaskan melalui papan tulis dan kurang menggunakan media. Hal tersebut membuat pendidik belum maksimal dalam penggunaan media di kelas terutama dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan. pendidik juga mengatakan bahwa pendidik kelas III kesulitan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa berpenyebut tidak sama. Karena ini melibatkan konsep yang lebih abstrak. Pada usia

ini, pendidik mungkin masih memperkuat pemahaman dasar tentang pecahan.

Permasalahan lainnya yang peneliti temukan adalah dengan media pembelajaran di sekolah banyak ditemukan, mulai dari minimnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran dan alat-alat pembelajaran yang terbatas. Sehingga peserta didik di kelas tersebut mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan dan peserta didik juga kurang fokus dalam belajar.

b) Menganalisis sumber belajar

Analisis sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran Matematika di SDN 01 Simabur merupakan buku paket Matematika Kelas III kurikulum Merdeka. Sumber belajar yang sudah ada di sekolah sudah bagus dan sesuai dengan silabus, namun dalam buku paket tersebut terdapat kekurangan antaranya:

- (1) Materi dan contoh-contoh soal yang dapat pada buku paket tersebut masih minim dan belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik.
- (2) Peserta didik masih kurang memahami materi yang dapat dalam buku paket yang digunakan tersebut.

Video yang digunakan pendidik adalah video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan Video pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 01 Simabur sebagai pelengkap sumber belajar yang tersedia disekolah agar peserta didik dapat belajar secara individu maupun kelompok serta dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

c) Menganalisis kurikulum dan Modul Ajar

Kurikulum yang diterapkan pada kelas III di SDN 01 Simabur adalah kurikulum Merdeka. Tujuan Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu,

- (1) Menjelaskan pengertian bilangan bilangan cacah, pembagian cacah dan terintegrasi nilai-nilai keislaman.
- (2) Menjelaskan terintegrasi nilai-nilai keislaman dalam materi bilangan cacah dan pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari.
- (3) Menjelaskan terintegrasi nilai-nilai keislaman bilangan cacah dan pembagian bilangan cacah kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti mengembangkan Video pembelajaran Matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Analisis modul ajar yang telah dilakukan pada materi pembagian bilangan cacah merupakan salah satu materi yang cocok untuk dikembangkan menjadi sebuah Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman. Dengan Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi pembagian pecahan

b. Analisis Kebutuhan Pendidik

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan penelitian pada tanggal 26 November 2024 terkait dengan kebutuhan pendidik terhadap media pembelajaran Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman yang digunakan untuk pembelajran Matematika sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Lembar Hasil Wawancara Dengan Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu dalam proses belajar mengajar sudah pernah menggunakan video pembelajaran matematika	Ya, Ibu telah menggunakan video pembelajaran matematika. Karena Penggunaan video pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.
2.	Apa alasan Ibu menggunakan video pembelajaran matematika saat proses belajar	Tidak, Ibu dan peserta didik belum membuat media pembelajaran video matematika. Karena Tidak disebutkan secara spesifik dalam informasi yang diberikan.
3.	Apakah Ibu dan peserta didik membuat media pembelajaran video matematika	Pendidik pernah menggunakan papan tulis, buku teks, dan proyektor.
4.	Media video seperti apa yang dibutuhkan saat proses pembelajaran matematika di dalam kelas	Tidak, pendidik belum pernah menggunakan video pembelajaran di kelas.
5.	Apakah materi dan media yang digunakan saat belajar sudah lengkap atau mudah dipahami oleh peserta didik	Ya, saya menyukai video pembelajaran Matematika yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, karena dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman saya.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik meliputi kemampuan peserta didik, motivasi belajar dan kemampuan dalam belajar. Analisis karakteristik peserta didik yang dimaksud untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sehingga pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yang dirancang tepat sasaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Karakteristik peserta didik kelas III SDN 01 Simabur dilihat dari kemampuan akademik peserta berdasarkan dari pendidik mata pelajaran Matematika, yaitu peserta didik sulit dalam memahami materi diajarkan, kurangnya katertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap peserta didik sebagai analisis kebutuhan peserta didik, bahwasanya pada kelas III SDN 01 simabur peserta didik tersebut menggunakan gaya belajar audio visual dimana peserta didik lebih senang dengan mendengarkan sekaligus melihat video secara langsung. Peserta didik lebih berperan aktif dari pada pendidik, ketika peserta didik diminta menjawabnya. Hal tersebut terlihat dari kemampuan akademik peserta didik yang beragam mulai dari peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi, sedang dan rendah dilihat dari hasil belajar peserta didik. sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ke beberapa peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Hasil Wawancara Beberapa Peserta Didik Kelas III

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ananda menyukai mata pembelajaran Matematika, lalu apakah kalian mengerti materi yang diajarkan pendidik dikelas?	Ya, saya menyukai Matematika, namun terkadang mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan.
2.	Sejauh mana kesulitan ananda dalam memahami pembelajaran Matematika	Beberapa konsep sulit dipahami tanpa bantuan media pembelajaran yang efektif.
3.	Media apa saja yang pernah digunakan oleh pendidik ketika belajar	Pendidik pernah menggunakan papan tulis, buku teks, dan proyektor.
4.	Apakah pendidik pernah menggunakan media berupa video pembelajaran di dalam kelas?	Tidak, pendidik belum pernah menggunakan video pembelajaran di kelas.
5.	Apakah ananda menyukai media berupa video pembelajaran matematika terintegasi nilai-nilai keislaman dalam proses belajar mengajar?	Ya, saya menyukai video pembelajaran Matematika yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, karena dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman saya.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar maka peneliti memilih media berupa video pembelajaran matematika terintegasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran Matematika kelas III sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman digunakan dalam proses pembelajaran dengan tumbuhkan keinginan peserta didik mengenai materi pembelajaran, Alami materi pembelajaran mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, namun setiap proses pembelajaran untuk menguatkan pemahaman pendidik, dengan materi pembelajari untuk mengulangi materi pembelajaran ulangan materi pembelajaran dengan memberikan soal-soal latihan-latihan kepada peserta didik, dan rayakan setelah materi pembelajaran dengan memberikan apreasiasi, hadiah dan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, maka diperlukan pengembangan Video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga peserta didik yang kurang memahami materi pembelajarankarena penyampaian pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar karena tidak adanya video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman atau bahan ajar yang dikembangkan dalam belajar, maka dikembangkan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Analisis media

Hasil analisis media video yang digunakan terkait kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1) Kelebihan media video yang digunakan

Pendidik dapat memudahkan saat penjelasan materi tentang pembagian bilangan cacah dan mengurangi kebosanan saat belajar di dalam kelas sehingga peserta didik lebih tau tentang materi yang di ajarkan baik secara langsung ataupun tidak melalui video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman.

2) Kekurangan media video

Adapun kekurangan saat melakukan kegiatan belajar ini adanya ketidak sesuainya materi yang diajarkan peserta didik lebih memperhatikan satu arah saja dan pendidik belum mahir dalam membuat video yang menarik dan cara menggunakan aplikasi yang tersedia secara gratis dan banyak gangguan yang lainnya.

Berdasarkan analisis di atas maka pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman pada peneliti ini berfokuskan untuk melengkapi kekurangan pada media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran Matematika.

2. Tahap perancangan (design)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan maka tahap perancangan ini dilakukan pada tahap perancangan ada tiga kegiatan yang akan dilakukan peneliti, yaitu:

a. Pemilihan bahan ajar

Berdasarkan hasil dari beberapa wawancara di atas pemilihan bahan ajar, yaitu kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bahan aja seperti apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses belajar pembelajaran, yaitu pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 01 Simabur.

b. Pemilihan format

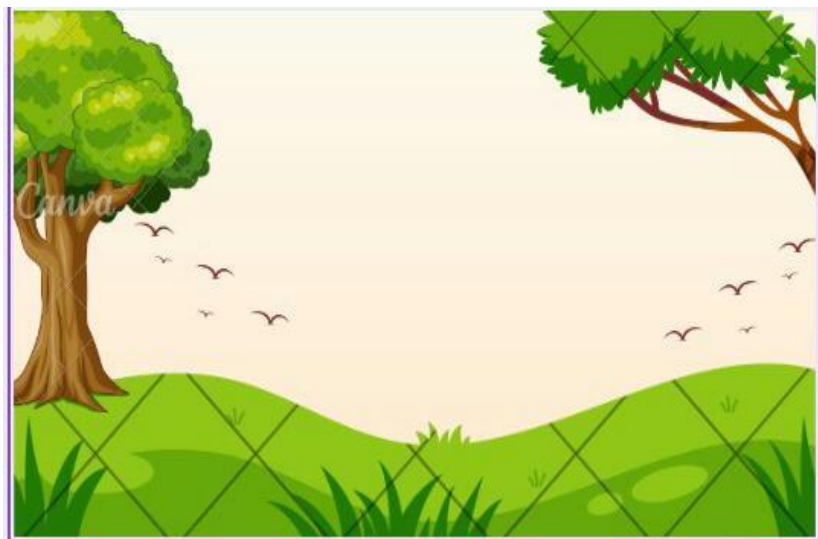
Pemilihan format, yaitu kegiatan untuk mengetahui format yang sesuai dengan pengembangan Video pembelajaran matematika

terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan tampilannya yang menarik.

c. Perancangan awal produk

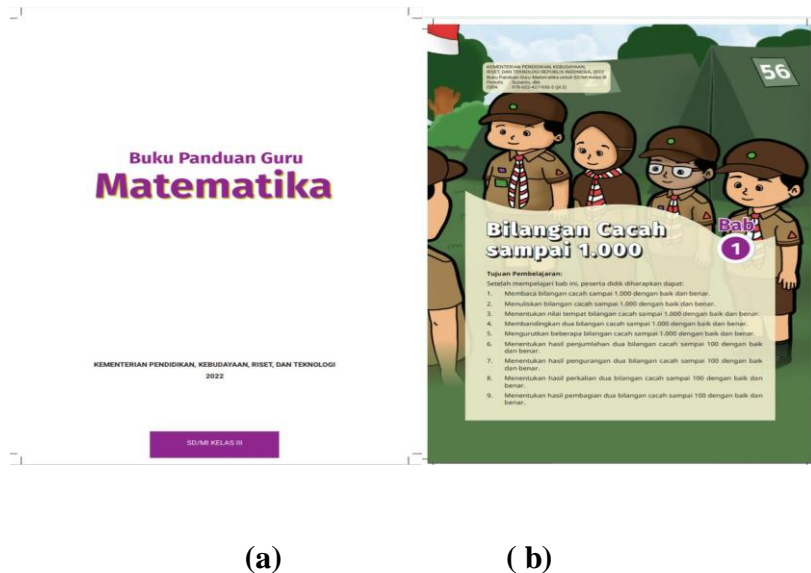
Perancangan awal produk, yaitu bertujuan untuk menyiapkan dan rancangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika

- 1) Merancang desain dan konsep pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yang akan diterapkan agar membuat semangat belajar peserta didik untuk itu peneliti dalam memilih desain dan konsep ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva dan membutuhkan yaitu google chrome untuk membantu mendapat video terlihat lebih menarik.



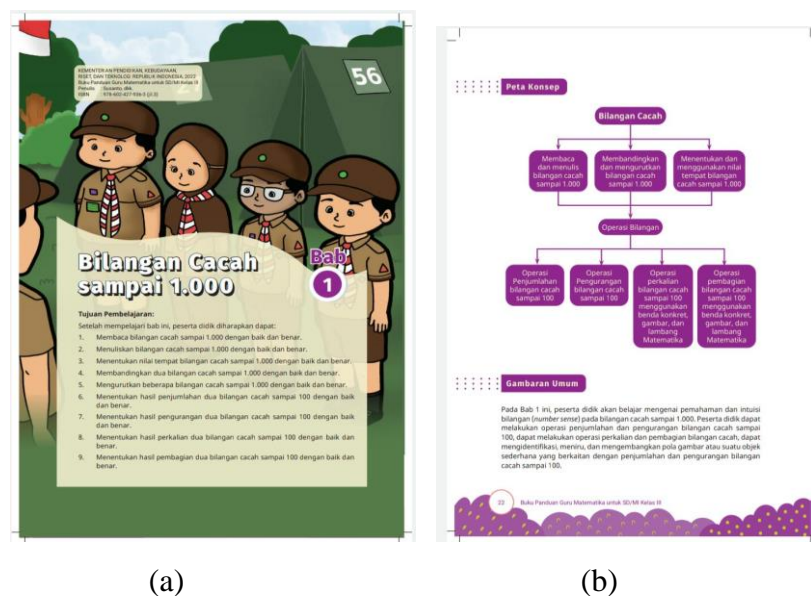
Gambar 4. 1 Desain Pembuatan Video Interaktif

- 2) Merancang isi pengembangan Video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman berdasarkan buku paket Matematika di kelas III.



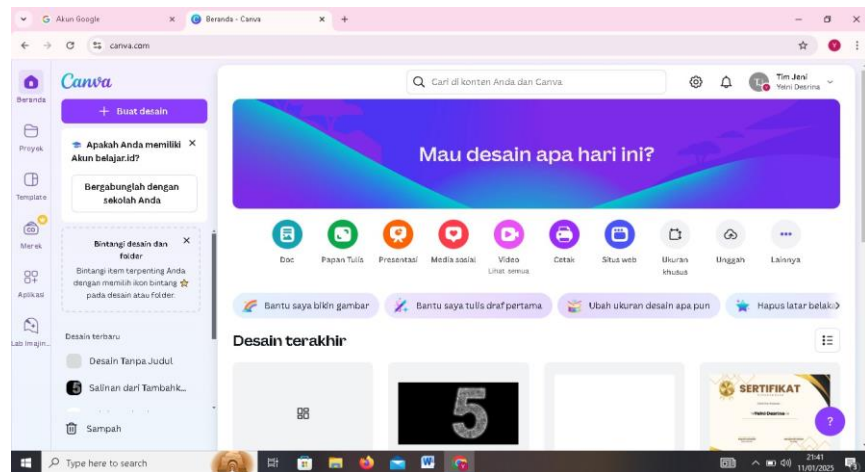
Gambar 4. 2 (a)Buku panduan Pendidik Pembelajaran Matematika,(b) Melihat Karna Pembagian Bilangan Cacah

3) Menggumpulkan materi sebagai bahan refensi dari buku paket pendidik dan peserta didik untuk membuat video pembelajaran matematika melalui aplikasi Canva terkait materi pembelajaran Matematika yang akan dibuat dalam produk Video pembelajaran Matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman.



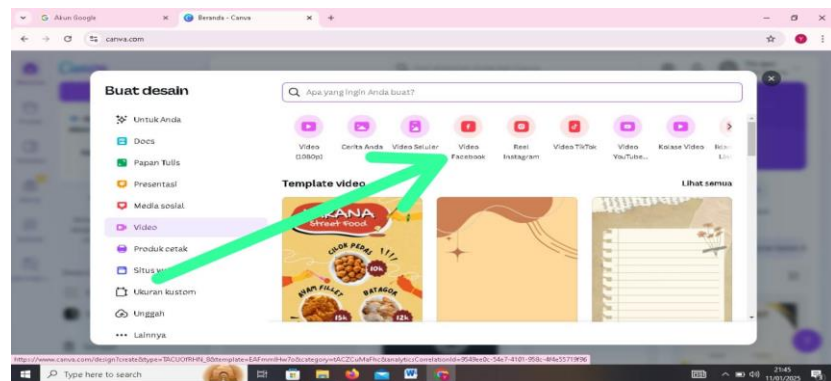
Gambar 4. 3 (a) Bab yang akan diajarkan oleh pendidik , (b) Fase A materi yang diajarkan

- 4) Menyediakan alat dan bahan pengembangan video pembelajaran matematika di antara lainnya menggunakan laptop/handphone, aplikasi canva, buku pendidik dan peserta didik
- 5) Pengeditan video menggunakan aplikasi Canva



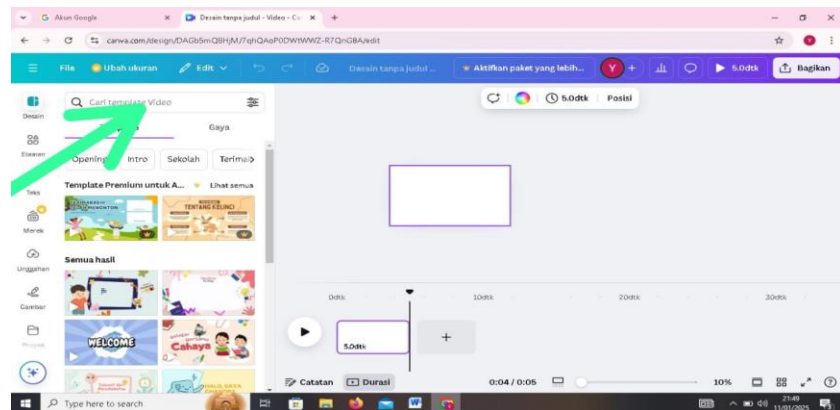
Gambar 4. 4 Potongan video dan gambar ke dalam proyek baru

- 6) Di halaman beranda, cari "Video" pada kolom pencarian atau pilih kategori video.



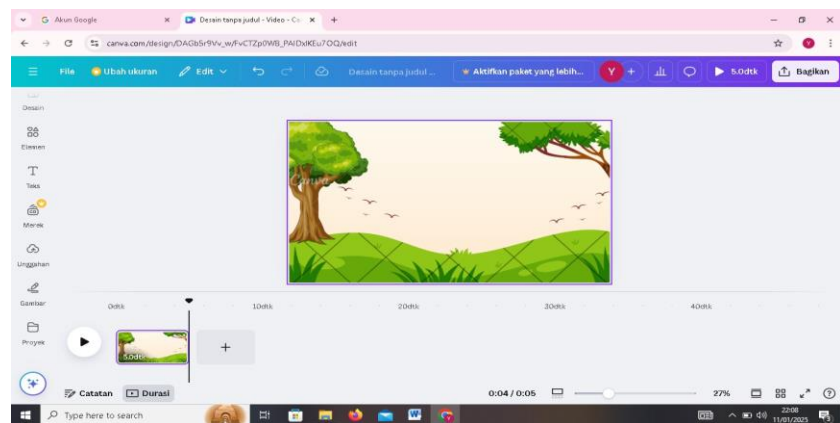
Gambar 4. 5 Kolom pencarian video

- 7) Pilih template video yang sesuai dengan kebutuhan Anda, atau pilih "Custom Size" untuk membuat video dengan ukuran khusus.



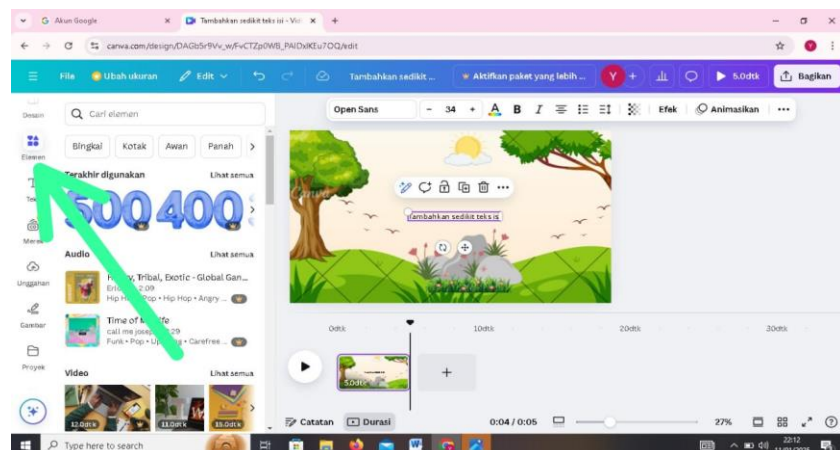
Gambar 4. 6 Pilih "Custom Size" untuk membuat video

- 8) Canva menawarkan berbagai template video siap pakai. Pilih template yang Anda sukai, atau mulai dengan desain kosong.



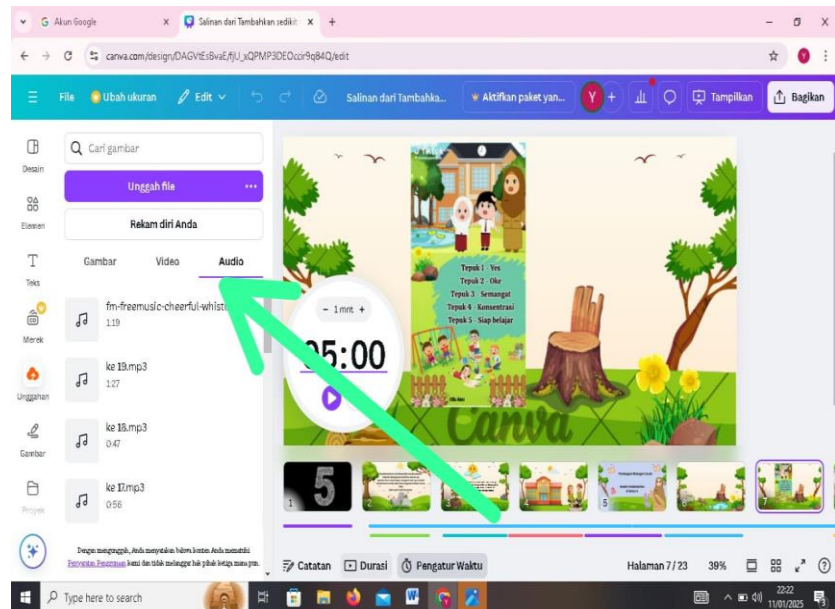
Gambar 4. 7 Pemilihan template video

- 9) Setelah memilih template, kita dapat mulai menyesuaikan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan elemen grafis



Gambar 4. 8 Sesuaikan elemen dengan template

- 10) Klik "Audio" di menu samping kiri untuk memilih musik atau efek suara dari pustaka Canva, atau unggah file audio dari perangkat Anda.



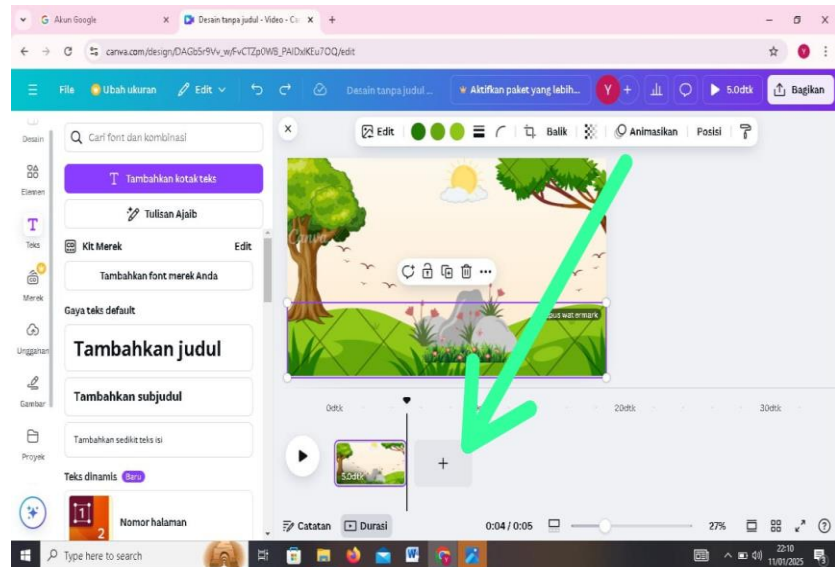
Gambar 4. 9 Memilih musik atau efek suara

- 11) Sesuaikan durasi dan volume audio sesuai kebutuhan.



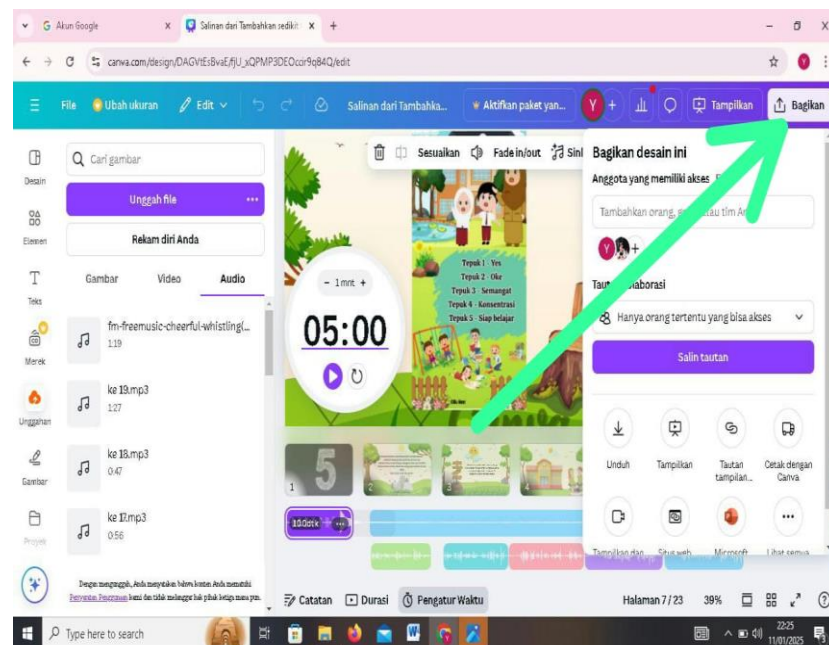
Gambar 4. 10 Menyesuaikan durasi dan volume audio

- 12) Untuk menambah transisi antar slide, pilih elemen yang ingin diberi transisi, lalu pilih efek transisi dari toolbar atas.



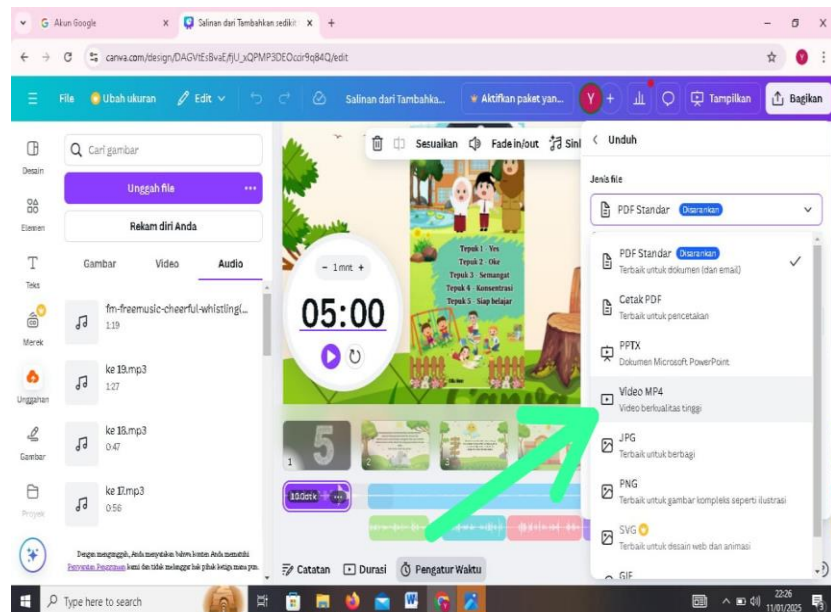
Gambar 4. 11 Penambahan slide

13) Setelah selesai mengedit, klik tombol play (pratinjau) untuk melihat hasil video Anda sebelum mengunduhnya.



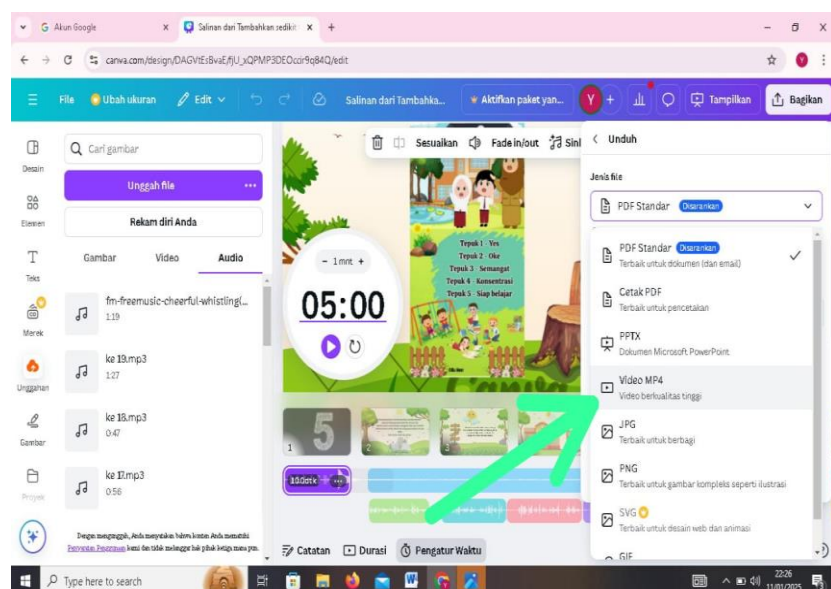
Gambar 4. 12 Klik tombol play untuk melihat hasil video

14) Jika sudah puas dengan hasilnya, klik tombol "Unduh" di pojok kanan atas.



Gambar 4. 13 Klik unduh untuk melihat hasil video

15) Pilih format file video yang diinginkan (misalnya MP4), dan klik "Unduh".



Gambar 4. 14 Memilih format video

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah design atau merancang produk dibuat langkah selanjutnya yaitu pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan dilakukan pembuatan media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai

keislaman berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah menyiapkan laptop dan alat lainnya.

a. Tahap Validasi ahli

Produk awal berupa video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yang menggunakan Canva pada mata pembelajaran Matematika yang telah dibuat akan divalidasi oleh tim validator. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan kritik dan saran perbaikan dan menilai kelayakan produk sebelum diberikan kepada peserta didik. Kegiatan validasi dilihat dari aspek isi yang meliputi permukaan, bagian inti serta penutupan dan juga tampilan video yang meliputi format, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, penempatan animasi dan konsistensi.

Tabel 4. 3 Nama-nama validator saran dan hasil perbaikan

No	Nama	Keterangan	Saran	Hasil perbaikan
1.	Syaiful Marwan, M.Pd	Validator I	-	-
2.	Mega Adyna Movitaria, M.Pd	Validator II	Pada video pembelajaran di point tujuan pembelajaran, pada penulisan point 1 ada kesalahan penulisan, tulisan dibagian bawah tidak jelas, hilangkan pada gambar, dan kreasikan angka-angka di video	Sudah diperbaiki sesuai saran
3.	Melyentri. A,S.Pd	Pendidik Kelas (Validator III)	-	-

Selanjutnya validator yang namanya tertera di atas melakukan validasi terhadap instrument yang digunakan dan angket yang telah dibuat yaitu video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pembelajaran matematika. Validator yang memvalidasi lembar instrumen hanya 2 orang validator ahli yaitu Ibu Mega Adyna Movitaria, M. Pd, dan Bapak Syaiful Marwan, M. Pd dan Pendidik

Kelas Ibu Melyentri.A,S.Pd.I, sedangkan untuk validator video interaktif divalidasi oleh 3 orang validator yang namanya telah tertera di atas.

b. Hasil Validasi Instrumen

Validasi instrumen yang divalidasi oleh validator berupa instrumen dari lembar praktikalitas (angket respon pendidik terhadap video interaktif). Berikut hasil validasi yang telah diberikan oleh validator:

- 1) Hasil validasi instrumen video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pembelajaran matematika

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Instumen Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1.	Format Angket	9	9	9	27	27	100	Sangat Valid
2.	Bahasa	12	14	14	40	43	93	Sangat Valid
3.	Pernyataan Angket	19	16	20	55	60	91	Sangat Valid
Jumlah		40	39	43	122	130	283	
Rata – rata		13	13	14	41	43	95	Sangat Valid

Dari hasil validasi instrument diatas maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang sudah dibuat bisa dikatakan Sangat Valid sehingga bisa peneliti gunakan untuk mengambil data penelitian.

- 2) Hasil validasi instrumen pengembangan video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran matematika

Tabel 4. 5 Hasil validasi video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1.	Syarat ditaktik	17	18	18	53	54	98	Sangat Valid
2.	Syarat Konstruksi	15	14	13	42	45	93	Sangat Valid
3.	Syarat Teknis	11	8	9	26	33	86	Sangat Valid
4.	Karakteristik	6	7	8	24	24	78	Valid
Jumlah		49	47	48	145	156		
Rata – rata		12	11	12	36	39	89	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.5 hasil validasi yang diambil oleh tiga orang validator, dapat diketahui dengan rata-rata persentase 89% dan dengan keterangan sangat valid berdasarkan aspek yang dinilai didapatkan nilai rata-rata nilai pada aspek ini 89% dapat diketahui video pembelajaran yang akan dikembangkan sudah dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

3) Hasil Validasi Instrumen Respon Pendidik Terhadap Praktikalitas Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pembelajaran Matematika

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Pendidik Terhadap Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1.	Format Angket	11	11	10	32	33	96	Sangat Valid
2.	Bahasa	15	15	15	45	45	100	Sangat Valid
3.	Pernyataan Angket	21	22	20	63	66	95	Sangat Valid
Jumlah		47	48	45	140	144	291	
Rata – rata		15	16	15	46	48	97	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.6 validasi angket respon pendidik terhadap praktikalitas video pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi Canva di atas bawah format paket ketiga aspek yang digunakan mendapatkan presentase rata-rata 97% dengan kategori sangat valid.

Untuk melihat respon pendidik terhadap praktikalitas dari video pembelajaran Matematika berbasis aplikasi Canva pada materi Pembagian bilangan cacah pada kelas III menggunakan lembar angket terhadap praktikalitas video pembelajaran matematika berbasis aplikasi Canva dapat dilihat pada lampiran hasil praktikalitas angket respon pendidik.

- 4) Hasil Validasi Instrumen Respon Peserta didik Terhadap Praktikalitas Video Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pembelajaran matematika

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1.	Format Angket	4	4	3	11	12	91	Sangat Valid
2.	Bahasa	8	8	8	24	24	100	Sangat Valid
3.	Pernyataan Angket	10	11	11	32	33	96	Sangat Valid
Jumlah		22	23	22	67	69	287	
Rata – rata		7	7	7	22	23	95	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.7 lembar validasi respon peserta didik terhadap praktikalitas video pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi Canva di atas bawah format paket ketiga aspek yang digunakan mendapatkan presentase rata-rata 95% dengan kriteria sangat valid.

4. Hasil Tahap praktikalitas

Pada tahap ini untuk melihat praktikalitas produk penelitian lakukan pada kelas III SDN 01 Simabur pada pembelajaran Matematika angket respon yang digunakan untuk melihat tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap praktilitas multimedia interaktif pembelajaran Matematika berbasis aplikasi canva dalam proses pembelajaran matematika.

a. Analisis Angket Respon Pendidik

Tahap ini dilakukan untuk menguji kepraktisan video multimedia Video pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman berbasis aplikasi Canva di dapat membantu pendidik dalam proses mengajar di kelas III ini juga bisa sebagai sumber belajar dan

acuan untuk mempermudah Pendidik dalam mengajar. Hasil data yang didapatkan dapat diamati pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Hasil Angket Praktikalitas Respon Pendidik

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1.	Aspek desain/tampilan	13	14	13	40	42	95	Sangat Praktis
2.	Aspek Isi	28	30	33	91	99	91	Sangat Praktis
3.	Aspek kemudahan penggunaan	17	18	18	53	54	98	Sangat Praktis
Jumlah		58	62	66	186	195	284	
Rata - rata		19	21	22	62	65	95	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.6 angket respon pendidik terhadap praktikalitas video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi canva pada mata pemebelajara Matematika , format angket Tiga aspek yang digunakan mendapatkan nilai rata-rata presentase 95% dengan kategori sangat praktis, di mana pada aspek desain 95% masuk kategori sangat praktis, sedangkan aspek isi 91% masuk kategori sangat praktis, dan aspek kemudahan penggunaan media 98% masuk kategori sangat praktis di mana pada aspek kemudahan penggunaan aplikasi capcut ini mudah untuk digunakan dalammedia pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materipembelajaran yang akan diberikan.

b. Analisis angket respon peserta didik

Berdasarkan Tahap penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui informasi responden peserta didik dan melihat tanggapan peserta didik terhadap parktikalitas video pembelajaran berbasis aplikasi canva yang telah disebarakan kepada peserta didik. Hasil angka respon peserta didik dapat dilihat pada tabel angket yang diperoleh dari 18 peserta didik dapat pada 4.9

Tabel 4. 9 Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Aspek yang divalidasi	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Kemudahan penggunaan	251	288	87	sangat Praktis
2.	Daya Tarik	190	216	88	Sangat Praktis
3.	Manfaat	180	216	83	sangat Praktis
Jumlah		621	720	258	
Rata – rata		207	240	86	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.9 angka respon peserta didik terhadap partikalitas video pembelajaran matematika berbasis menggunakan aplikasi Canva di atas didapatkan bahwa format angket yang digunakan dalam hasil rata- rata persentase 86% di kategorikan praktis.

B. Pembahasan

1. Hasil Tahap Pendefenisian

Pembelajaran Matematika proses yang dirancang untuk membantu pendidik memahami konsep-konsep matematika, mengembangkan keterampilan matematika, Proses pembelajaran matematika mencakup berbagai pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan oleh pengajar untuk mengajar dan membimbing peserta didik dalam mempelajari materi matematika. Dalam pembelajaran ini peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mendukung agar peserta didik mudah memahami pembelajaran salah satunya dalam materi pembagian bilangan Cacah diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dan media harus didukung dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga meningkat minat peserta didik. media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran atau informasi dari pengajar kepada siswa, serta dapat

membantu mempermudah proses belajar-mengajar. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau sumber daya yang dapat merangsang pikiran, minat, dan perasaan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

Saat melakukan tahap *define*, peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap pendidik kelas III, hal tersebut dilihat dibagikan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dan berbagai tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran kurang efektif berdasarkan kebutuhan belajar, penelitian pengembangan video pembelajaran Matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman berbasis menggunakan aplikasi Canva.

Menurut Prastowo (Yuanta, 2020) Manfaat penggunaan media video antara lain 1) Memberikan pengalaman yang terduga kepada peserta didik. 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat. 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu. 4) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu. 5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. Dengan adanya media video peserta didik dapat menyaksikan secara langsung suatu peristiwa yang berbahaya maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali media videoesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dari yaitu yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan adanya pembelajaran matematika menggunakan media video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang telah mencapai kriteria yang baik hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya pembelajaran ini menggunakan media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

a. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan (Design) dilakukan setelah *define*. Pada tahap perancangan video multimedia video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi canva. Aplikasi Canva merupakan program desain online yang hadir dalam ramainya dunia teknologi, yang menyediakan beragam kebutuhan peralatan, seperti slide presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva antara lain: presentasi kreatif, presentasi pendidikan, presentasi bisnis, periklanan, teknologi, dan lainlain (Junaedi, 2021). Aplikasi Canva sebenarnya bukan didesain khusus untuk pembelajaran, namun platform ini juga dapat memfasilitasi penggunaannya bagi pembelajaran, misalnya berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif. Hal tersebut tidak lepas dari ketersediaan ratusan template dalam Aplikasi Canva yang dapat langsung diedit dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang profesional. Dalam Aplikasi Canva tersedia juga fitur perpustakaan virtual yang menyediakan berbagai bahan pendukung seperti gambar, audio, ataupun video. Kekuatan yang dimiliki platform Canva adalah kemudahan dalam menggunakannya. Setiap orang dapat membuat karyanya dengan mudah, pendidik pun dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan kekinian selaras dengan kebutuhan dan selera peserta didik (Yuniastuti, 2021).

Perencanaan video pembacaan ini akan dikembangkan berdasarkan sebagai berikut pertama menentukan (TP) tujuan pembelajaran dan juga indikator setelah itu menyimpulkan semua bahan yang akan dibuat seperti gambar, animasi dan lainnya. Selanjutnya. Pembuatan storyboard sebagai rancangan yang sesuai dengan materi pada video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva seperti animasi gambar

dan lainnya dan menyusun kelayakan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman sebagai media proses pembelajaran.

Setelah video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva selesai selanjutnya validator memberikan kritik dan saran sebagai perbaikan setelah itu membuat validasi produk agar respon pendidik dan peserta didik serta instrumen video pembelajaran Matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva.

b. Tahap Pengembangan

1) Hasil Validasi Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas III SDN 01 Simabur

Berdasarkan hasil peneliti yang telah dilakukan diperoleh bahwa video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva di nilai dengan kategori sangat valid pemerolehan kategori sangat valid ini didukung dengan adanya beberapa indikator yang membuat sebuah media tersebut dikatakan sangat valid adapun indikator yang ada dalam media video yang dikembangkan.

Adapun syarat didaktif dibuktikan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diajarkan pendidik saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan bermacam media pembelajaran sesuai materi yang diajarkan seperti video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman ini buktikan media itu menurut Wibawanto (dalam Nurfadillah,2021:67) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam

proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Hal ini peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Diharapkan pendidik mampu mengemas dan menyajikan materi ke dalam media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu untuk membuat peserta didik bersemangat dalam belajar. Contoh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menarik dapat dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang bersifat variatif dan juga menarik.

Purboningsih (2015) juga menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila didasarkan pada materi atau pengetahuan (validitas isi) dan semua komponen harus secara konsisten dihubungkan satu sama lain (validitas konstruksi). Setelah memenuhi syarat validitas, selanjutnya instrumen juga harus memenuhi syarat kepraktisan. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat membantu dan memberikan kemudahan dalam penggunaannya. (Susanto & Retnawati, 2016) menyatakan bahwa kepraktisan perangkat pembelajaran dapat diukur dari analisis penilaian pendidik dan siswa pada uji coba terbatas. Perangkat pembelajaran yang praktis apabila analisis setiap perangkat minimal praktis. Adapun keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang dilakukan dalam kelas dapat mengukur kepraktisannya (Anggraini et al., 2022).

Sedangkan secara teknis dan karakteristik pengembangan video pembelajaran adapun secara teknis dalam pengembangan video ini harus membuat suatu media yang mencakup pembelajaran secara singkat dan jelas. Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori

aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Adapun secara karakteristik itu karakter yang ada dalam video itu apa saja sesuai dengan materi yang disajikan hal ini dikuatkan menurut Video animasi yang dikembangkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan baik. Peserta didik SD umumnya cenderung cepat jenuh pada saat mengikuti pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi saat belajar sehingga dengan adanya media video animasi yang sesuai karakteristik peserta didik, maka video ini mampu meningkatkan semangat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran yang efektif harus memenuhi beberapa syarat seperti media dibuat sederhana mungkin, mudah dipahami, menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

2) Analisis Praktikalitas Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pembelajaran Matematika

Tahap pelaksanaan ini digunakan untuk bagaimana praktik kualitas video Matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran matematika materi tentang bilangan cacah SDN 01 Simabur. Praktikalitas dapat diketahui hasilnya apabila peneliti sudah melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan kepada subjek yang diuji coba. Kepraktisan video pembelajaran ini pada kelas III dapat dilihat dari lembar angket respon pendidik dan peserta didik hasil dari analisis data dan kepraktisan video interaktif ini. Hal ini dapat dibuktikan bahwa peserta didik memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video Matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman produk yang dikembangkan ini sangat praktis karena memperoleh presentase kepraktisan 89% pada hasil angket pendidik dan hasil angket kepraktisan peserta didik memperoleh persentase 84% dikategorikan praktis hal ini dapat kita lihat kepada

sesama angket peserta didik, selisih dari hasil angket pendidik dan peserta didik adalah 5% hal ini dapat dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Hal ini sesuai dengan video interaktif pembelajaran matematika menggunakan aplikasi canva sangat mudah dipahami tampilan yang menarik dan mudah dipahami dalam penggunaannya sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

2. Keterbatasan Peneliti

Pembuatan video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pembelajaran matematika pada saat perekaman suara oleh aplikasi karena banyak memasukkan bahan-bahan media pendukung dalam pembuatan video pembelajaran, selanjutnya keterbatasan saat memasukkan animasi-animasi pada setiap slide video pembelajaran, sehingga peneliti berinisiatif menggunakan aplikasi canva untuk merekam suara agar bisa menyesuaikan dengan materi dalam video pembelajaran. Keterbatasan handphone saat ekspor video karena duransi video lebih besar dan kuota internet untuk mengekspor video pembelajaran.

BAB V

PENUNTUP

A. Kesimpulan

Video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 01 Simabur. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Hasil validasi video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 01 Simabur yang diperoleh adalah dengan rata-rata presentase 89% dengan sangat valid.
2. Hasil praktikalitas Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika menggunakan hasil akhir respon pendidik yaitu dengan presentasi 95% yang mendapatkan presentasi sangat praktis, sedangkan hasil dari angka respon peserta didik yaitu dengan persentase 86% dengan kategori praktis.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Video pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman pada mata pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 01 Simabur peserta didik kelas V karena memuat materi dalam kurikulum merdeka belajar yaitu Pembagian Bilangan Cacah.
2. Video Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 01 Simabur dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembagian bilangan cacah. Video pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika juga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini disebabkan berdasarkan hasil observasi pengembangan video dan juga sesuai dengan

komentar pendidik dan peserta didik total video pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan saran untuk peneliti lebih lanjut.

1. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matemat terhadap materi yang lain
2. Pada pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva dapat dikembangkan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). *Praktikalitas Dan Keefektifan Modul Geometri Analitik Ruang Berbasis Konstruktivisme*. Jurnal Dimensi, 6(3). <https://doi.org/10.33373/Dms.V6i3.1075>
- Ali Rif'an, & Akhmad Said. (2024). *Perkembangan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam (Sebuah Tinjauan Biopsikososiospiritual)*. Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6(2), 194–220. <https://makinmaju.wordpress.com/2014/03/26/perkembangan-peserta-didik-dalam-pendidikan-islam-sebuah-tinjauan-biopsikososiospiritual/>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Amri, M. N., Rasyidin, A., & Imran, A. (2017). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Biologi di SMA Islam Al Ulum Terpadu Medan. *Edu Riligia*, 1(4), 487–501.
- Anasi Putri Tipa. 2022. *Media pembelajaran*. Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001 Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tangah Padang Sumatera Bara. PT Global Eksuktif Teknologi
- Ariyo Saloko , I Nyoman Jampel , Ign. Wayan Suwatra. 2022. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Seririt Tahun Pelajaran 2012/2013 Semester Ganjil*
- Bandura, A. 2021. *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Batubara, Hamdan Husain dan Desy Nur Ariani. (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1), 47-66
- Buhori. 2019. *Karakteristik peserta didik dalam persektif pendidikan agama islam*. Volume 106 nomor 01
- Cut Dhien Nurwahida, Zahara, Ibnu Sina. 2021. *media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa*. Volume 17, nomor, 1.
- Dayutiani, Gina Saadah dan Aflich Yusnita Fitrianna. (2021). Analisis Keefektifan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP Di Masa Pandemi. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(6)

- Dini Nuraeni, Din Azwar Uswatun, Iis Nurasih. 2020 *Nalisis Pemahaman Kognitif Matematikanya Terisudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B Sdn Pintukis*. pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Volume 5, nomor 01
- Dewi Aryanti. 2023. *Peningkatan hasil belajar materi pecahan melalui media visual dikelas IV sekolah dasar*. Volume 6, nomor 1. Jurnal ilmiah kependidikan. Dewi Aryanti. 2023. *Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Melalui Media Visual Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Volumen 6, Nomor 1. Jurnal Ilmiah Kependidikan
- Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, M. P. (2009). *Buku Media Pembelajaran gunawan* (Issue January).
- Dr. Shoffan Shoffan, SPd., M.pd.,. 2023. *Media pembelajaran*. Sumatera barat. Cv. Afasa pustaka
- Fahrurrozi, Nila Hayati , Miptahul Rohmi . 2020. *pengembangan perangkat pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai islam pada materi pokok bilangan bulat dan pecahan*. Volumen 9, nomor 2. Jurnal program studi pendidikan matematika.
- Gerlach & Ely dalam Sapriyah. 2019. *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Vol 2, nomor 1
- Hasan Muhammad. 2021. *Media pembelajaran*. Grup penerbit cv tahta media group
- Heru Aliwardhana. 2021. *Upaya meningkatkan keterampilan pendidik dalam pembuatan video pembelajaran berbasis power point dan filmora melalui in house training*. Volume 4. Nomor 4. Jurnal studi ilmu pendidikan dan keislaman.
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- K Rahmawati. 2020. *Efektivitas metode ceramah dan small group discussion tentang kesehatan reproduksi terhadap tingkat pengetahuan dan sikap remaja sma muhammadiyah sokaraja*. jurna; keperawatan muhammadiyah
- Luckin, R. 2021. *Enhancing Learning and Teaching with Technology: What the Research Says*. Routledge.
- Mayer, R. E. 2021. *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Merrill, D. 2021. *First Principles of Instruction*. Pfeiffer.

- M.Nurhadi Amri, Al Rasyidin, Ali Imran.2017. *integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran biologi di sma islam al ulum terpadu medan*. Volumen 1. Nomor 4. Jurnal edu Riligia
- Muhammad Ridwan Apriansyah,Kusno Adi Sambowo, Arris Maulana. 2020. *pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik universitas negeri jakarta*. Volume 9, nomor 1. Jurnal pendidikan teknik sipil(Jpensil).
- Mia. (2022). Pendidikan Islam dan Keagamaan Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(4), 351–371. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia/index>
- Nuraisyah, Mirnawati, Bungawati. 2017. *pengembangan video animasi berbasis powtoon sebagai media pembelajaran di sekolah dasar*. Journal Homepage : <https://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/>
- Nursifa faujiah, sekar nanda septiani, tiara putri, usep setiawan, . 2022. *kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media*. volume 3, nomor 2. jurnal tekelonunikai,kendali dan listrik.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap PemilihanSuplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19*. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Saifuddin, A. (2022). *Psikologi Umum Dasar. Kencana*.
- Sugiono, S. (2020). *Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation*. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Susanti, Y. (2020). *Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., & Hobri. (2022). *Matematika Buku Panduan Guru*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Riana, Ina Riana , Rida Fironik Kusumadewi, Nuhyal Ulia, 2020 *Tahap Pengembangan Bahan Ajar “Creative Factor” Berbasis Proyek Pada Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Dikelas Iv Sekolah Dasar*. *Jurnal riset pendidikan dasar*

- Riska, Avida Chilvy Zulbryanti, Wahyudi, Dwi Avita Nurhidayah. 2019. *Ropitri: media pembelajaran matematika materi trigonometri untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika ISSN: 2338-2759 (print)<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat>
- Tri astuti arigiyati , benidectus kusmanto , sri adi widodo. 2018. *validasi instrumen modul komputasi matematika*. vol 2 nomor 1. jurnal riset pendidikan dan inovasi pembelajaran matematika.
- Vygotsky, L. S. 2021. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wida Rachmiati¹, Mansur. 2021. *video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman untuk mengembangkan pemahaman matematis dan karakter religius siswa sd*. volume 13, nomor . jurnal keilmuan dan kependidikan dasar.
- Wira Tri Yanti, Ahmad Fauzan. 2021. *Desain pembelajaran berbasis mathematical cognition topik mengenal bilangan untuk siswa lamban belajar di sekolah dasar*. Volume 5, nomor 6. Jurnal Basucedu. Wulandari, H., Adhani, I., Hasibuan, P. C., Andini, N., Fadli, M. K., Wahyuni, S., Tuan, P. S., & Serdang, K. D. (2024). Aspek Perkembangan Peserta Didik Selama Masa Sekolah Dasar (6-12 Tahun). *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 160–167. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v1i3.406>
- Yuliana Susanti. 2020. *pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa*. jurnal edukasi dan sains. Volume2, nomor 3.
- Zuyyina Isnaina, Muhamad Reizal Muhaimin, Wulan Sutriyani. 2022. *Peranan media audio visual pada kreatifan bertanya mata pelajaran matematika kelas 2 SD*. Volume 09, nomor 1. Jurnal JPM UIN Antasari.