

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SEBAGAI SUMBER
BELAJAR BAGI SISWA KELAS X SMA/MA MATERI POKOK
SISTEM PERSAMAAN LINEAR DENGAN DUA VARIABEL**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1

Program Studi Pendidikan Matematika



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
disusun oleh
Fardian Imam Muttaqin
NIM. 07600021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2011**



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/1808/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Video Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas X SMA/MA Materi Pokok Sistem Persamaan Linier dengan Dua Variabel

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Fardian Imam Muttaqin
NIM : 07600021
Telah dimunaqasyahkan pada : 19 Agustus 2011
Nilai Munaqasyah : B +

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Syariful Fahmi, S.Pd.I

Penguji I

Suparni, M.Pd
NIP. 19710417 200801 2 007

Penguji II

Sumarsono, M. Kom
NIP. 19710209 200501 1 003

Yogyakarta, 3 Oktober 2011

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D
NIP. 19580919 198603/1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : 3 Eksemplar Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fardian Imam Muttaqin

NIM : 07600021

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA KELAS X SMA/MA STANDAR KOMPETENSI MEMECAHKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN SISTEM PERSAMAAN LINEAR DAN PERTIDAKSAMAAN SATU VARIABEL

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 26 Juli 2011

Pembimbing

Estina Ekawati, M.Pd.

NIP.19830812 200801 2 006



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 Eksemplar Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

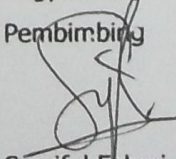
Nama : Fardian Imam Muttaqin
NIM : 07600021
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA KELAS X SMA/MA STANDAR KOMPETENSI MEMECAHKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN SISTEM PERSAMAAN LINEAR DAN PERTIDAKSAMAAN SATU VARIABEL

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 12 Juli 2011
Pembimbing


Syariful Fahmi, S.Pd.I.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Fardian Imam Muttaqin

NIM : 07600021

Prodi/ semester : Pendidikan Matematika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Juli 2011

Pembuat Pernyataan



Fardian Imam Muttaqin

NIM: 07600021

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

(QS Al-Mujaadilah: 11)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk

- ❖ Kedua Orang Tua, Adik-adik, Seluruh Sahabat dan Guru yang Memberikan Doa dan Dukungan dalam Setiap Langkahku
- ❖ Almamaterku Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur *alhamdulillah* yang tiada terhingga penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat serta rahmat-Nya, sehingga Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas X SMA/MA Standar Kompetensi Memecahkan Masalah yang Berkaitan dengan Sistem Persamaan Linear dan Pertidaksamaan Satu Variabel” dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membebaskan kita dari zaman kegelapan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. H. Akh Minhaji, M.A, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Univesitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
2. Ibu Sri Utami Zuliana, M.Sc., selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika
3. Ibu Estina Ekawati, M.Pd. dan Bapak Syariful Fahmi, S.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing, yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT memberi balasan lebih atas bantuan ilmunya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Mochammad Abrori, M.Kom., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas.

5. Ibu Dra. Muflichati Nurin Azizah selaku ahli materi, yang telah memberikan masukan kepada penulis.
6. Bapak Ahmad Ardian, S.Kom selaku ahli media, yang telah memberikan masukan media kepada penulis.
7. Ayahanda Drs. Sarijan dan ibunda Puji Hastuti yang dengan tulus memberikan dukungan moral maupun material untuk kesuksesan buah hatinya.
8. Muhammad Ali Sa'id dan Qanita Nur Muthmainnah, terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini.
9. Pengurus dan siswa Ma'had As-Sakinah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
10. Teman-teman Laskar Pengembangan, Muhammad Istiqlal, M. Zaimul Umam, M. Abdul Ghofur, Aditya Tri Setyo, dan Arif Muhsin, yang selalu memberikan dukungan semangat yang luar biasa, terimakasih untuk semuanya akhirnya tugas ini terselesaikan, semoga kompak selalu.
11. Teman-teman seperjuangan P. Mat angkatan 2007, KKN Tegal Panggung 12 angk. 70, dan PLP SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta terima kasih untuk semuanya.
12. Teman-teman IMM Komisariat Saintek dan Cabang Sleman, yang selalu memberikan suasana kondusif untuk belajar di luar kelas.
13. Guru-guru dan dosen-dosenku, terima kasih atas bimbingan dan dukungannya.
14. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Demikian ucapan kata pengantar yang dapat disampaikan, tentunya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat

diharapkan, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 26 Juli 2011
Peneliti,

Fardian Imam Muttaqin
NIM. 07600021



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAKSI	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Istilah.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Sebelumnya yang Relevan	11
B. Landasan Teori.....	12
1. Hakikat Belajar	12
2. Sumber Belajar	13
3. Matematika	16
4. Tujuan Pembelajaran Matematika	18
5. Media	19
6. Video	27
7. Media Video.....	30
8. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.....	32
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Prosedur Penelitian	42
B. Jenis Data	48
C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	48
D. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....	52
B. Pembahasan	53
1. Pengembangan Media Video.....	53
2. Kualitas media Video	73
3. Penggunaan Media Video	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi	78
1. Saran pemanfaatan	78
2. Diseminasi.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN - LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aturan Pemberian Skala.....	50
Tabel 3.2. Kriteria Kategori Penilaian ideal	50
Tabel 4.1 Kriteria Pengujian Ahli Materi	71
Tabel 4.2 Kriteria Pengujian Ahli Media	72
Tabel 4.3 Data yang Diperoleh pada Uji Lapangan.....	74
Tabel 4.4 Kriteria Kategori Penilaian Ideal	76



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	22
Gambar 2.2 Pembagian media yang digunakan dalam pembelajaran	25
Gambar 2.3 Grafik penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel.....	40
Gambar 3.1 Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran	42
Gambar 3.2 Sistematika tahap produksi media	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian dan Perangkat Pendukungnya

- Lembar masukan dan surat validasi ahli materi
- Lembar masukan dan surat validasi ahli media
- Lembar masukan uji kelompok kecil
- Angket uji lapangan
- Konversi huruf-skor hasil pengisian angket
- Rencana pelaksanaan pembelajaran

Lampiran 2. Dokumen Pra-Penelitian

- Kartu kehadiran seminar proposal
- Surat keterangan tema skripsi/ tugas akhir
- Penunjukan pembimbing skripsi/ tugas akhir
- Surat pengajuan izin penelitian
- Bukti seminar proposal
- Surat permohonan izin penelitian
- Surat izin penelitian Setda Propinsi DIY
- Surat izin penelitian Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
- Surat izin penelitian Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta

Lampiran 3. Dokumen Pasca Penelitian

- Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Undangan munaqasyah
- Perbaikan skripsi
- Berita acara munaqasyah

ABSTRAK

Pengembangan Media Video Sebagai Sumber Belajar bagi Siswa Kelas X SMA/MA Materi Pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel

Oleh:

Fardian Imam Muttaqin

NIM. 07600021

Dosen Pembimbing I : Estina Ekawati, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Syariful Fahmi, S.Pd.I.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sumber belajar matematika pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel bagi siswa kelas X SMA/MA dengan format video. Pembuatan media video sebagai sumber belajar mempertimbangkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan 12 orang peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Kualitas media ditentukan berdasarkan pengujian pada kelas dengan banyak siswa 27 orang.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pengembangan ini dimulai dengan cara analisis Standar Isi dilanjutkan dengan pengumpulan referensi tentang media kemudian penyusunan naskah video. Naskah video yang telah dibuat lalu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing agar mendapatkan masukan selanjutnya. Masukan selanjutnya digunakan untuk merevisi naskah video. Hasil revisi tersebut digunakan untuk memproduksi video. Video yang telah diproduksi tersebut disaksikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas kecil untuk mendapatkan masukan. Setelah itu, video diujikan pada kelas besar. Media video ini memuat Materi Pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel pada siswa kelas X. Tema cerita dalam video ini berisi tentang beberapa anak yang terlibat masalah dalam penghitungan harga alat tulis. Salah seorang anak kemudian menyelesaikan permasalahan ini dengan menggunakan metode penyelesaian eliminasi, substitusi, campuran eliminasi-substitusi, dan grafik.

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media video sebagai sumber belajar matematika yang mempunyai kualitas **Baik** ($43,33 < \bar{X} \leq 52$) pada uji kelas besar dengan skor $\bar{X} = 50,56$ sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Video, Sumber Belajar, Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang cukup pesat saat ini. Berbagai alat diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Dalam bidang elektronik misalnya, masyarakat sudah tidak asing lagi dengan perangkat elektronik seperti televisi dan VCD Player. Perangkat-perangkat elektronik ini umumnya digunakan sebagai sarana hiburan di rumah. Biasanya perangkat-perangkat ini dihidupkan saat keluarga sedang santai dan berkumpul bersama karena memang difungsikan sebagai sarana hiburan keluarga di rumah. Melalui media yang bisa menampilkan visualisasi sekaligus suara inilah pola hidup masyarakat juga turut terbentuk. Sehingga pemerintah maupun instansi swasta juga turut memanfaatkan media semacam ini untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Media yang bisa menampilkan suara sekaligus visualisasi keadaan sebenarnya ini cukup efektif untuk menyampaikan informasi karena penonton atau pemirsa cukup duduk sambil menyaksikan peristiwa yang terjadi.

Penggunaan media audio visual di kalangan masyarakat semakin menjamur seiring dengan berkembangnya industri perfilman baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Film yang diproduksi dan dipasarkan di tengah masyarakat merupakan salah satu bentuk hiburan yang memanfaatkan media audio visual. Pembuatan film bukan hanya monopoli para produser film

besar, masyarakat pun bisa membuat video amatir dengan mudah hanya dengan berbekal peralatan *handycame* atau kamera lalu diedit dengan *software* editor video yang cukup mudah diperoleh.

Paparan di atas memberikan gambaran bahwa media audio visual sudah sangat familiar di tengah masyarakat dengan dukungan perangkat elektronik seperti televisi, VCD/DVD Player, dan ditambah lagi dengan komputer. Fenomena ini tentu saja mengubah pola hidup sebagian besar masyarakat. Mereka harus menyisihkan waktunya untuk menyaksikan tayangan televisi yang sebagian besar isinya adalah hiburan. Belum lagi jika mereka menginginkan untuk menyaksikan film atau video klip tanpa gangguan iklan, maka video player atau bioskop menjadi pilihannya. Porsi waktu untuk membaca buku dan melakukan aktivitas lainnya menjadi berkurang.

Bagi siswa sekolah, kebiasaan ini tentu saja merupakan kebiasaan yang kurang baik karena waktu mereka di luar sekolah banyak tersita untuk menikmati hiburan saja. Siswa yang terbiasa dengan hal-hal semacam ini mempunyai waktu yang sedikit untuk membaca buku dan perlahan-lahan keinginan untuk membaca menjadi berkurang. Menurut Setiawan Hartadi, salah satu penyebab rendahnya minat baca masyarakat adalah banyaknya hiburan TV dan permainan di rumah atau di luar rumah yang membuat perhatian anak atau orang dewasa untuk menjauhi buku¹.

¹ Setiawan Hartadi, *Kenapa minat baca masyarakat indonesia rendah ?* (<http://library.perbanas.ac.id/news/kenapa-minat-baca-masyarakat-indonesia-rendah-.html> diakses tanggal 15 Maret 2010 pukul 14:13 WIB)

Rendahnya minat baca masyarakat, khususnya siswa sekolah sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa karena sumber-sumber belajar siswa sebagian besar adalah buku-buku teks. Siswa yang sudah merasa lelah dengan membaca buku di sekolah akhirnya menjadi malas membaca buku di rumah dan lebih memilih menikmati hiburan-hiburan audio visual. Akibatnya muncul sebuah stigma negatif terhadap produk-produk hiburan audio visual, yakni terlalu banyak menonton TV atau film menyebabkan prestasi belajar menurun.

Hal ini terbukti ketika ada penelitian yang menunjukkan rendahnya prestasi matematika di Indonesia. Data UNESCO menunjukkan, peringkat matematika Indonesia berada dideretan 34 dari 38 negara. Sejauh ini, Indonesia masih belum mampu lepas dari deretan penghuni papan bawah. Hasil penelitian tim *Programme of International Student Assessment (PISA)* 2001 menunjukkan, Indonesia menempati peringkat ke-9 dari 41 negara pada kategori literatur matematika. Sementara itu, menurut penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMMS)* 1999, matematika Indonesia berada di peringkat ke-34 dari 38 negara (data UNESCO). Peringkat Indonesia berada di bawah Malaysia dan Singapura. Padahal, berdasarkan hasil penelitian TIMMS yang dilakukan oleh Frederick K. S. Leung pada 2003, jumlah jam pengajaran matematika di Indonesia jauh lebih banyak dibandingkan Malaysia dan Singapura. Tahun 2002, dari 49 negara

yang disurvei Indonesia berada pada urutan ke-47 dan pada tahun 2007, dari 55 negara yang disurvei Indonesia menempati urutan yang ke-53².

Mayoritas soal yang diberikan guru matematika di Indonesia terlalu kaku. Umumnya, siswa di Indonesia lebih banyak mengerjakan soal yang diekspresikan dalam bahasa dan simbol matematika yang disusun dalam konteks yang jauh dari realitas kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa sering kali merasa bosan dan menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan. Teori yang diperoleh di sekolah tidak mampu diterapkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sudah saatnya guru matematika membuka paradigma baru dalam pengajaran matematika di kelas.

Pengalaman penulis saat mengikuti Program Latihan Profesi (PLP) di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta pada bulan November-Desember 2010 kemarin menjadi catatan sendiri terkait pengembangan media audio visual dalam pembelajaran matematika. Sekolah ini termasuk sekolah yang memiliki perangkat multimedia lengkap. Setiap ruang kelas SBI dan ICT disediakan LCD Proyektor, speaker stereo, dan beberapa unit komputer. Desain ruangan pun dibuat supaya nyaman untuk kegiatan pemutaran film atau semacamnya. Sedangkan ruang kelas reguler sebagian besar telah dilengkapi LCD Proyektor, meskipun untuk fasilitas yang lain belum lengkap. Sepintas bisa dilihat bahwa perangkat multimedia sudah lebih dari cukup dibandingkan sekolah lain di Kota Yogyakarta. Sayangnya pembelajaran di sekolah ini (untuk mata pelajaran matematika) masih minim penggunaan media audio

² Didik Kurniawan Hadi. *Pendidikan Indonesia, Menuju MomentumKebangkitan!* (<http://equilibrium.fe.ugm.ac.id/Opini/pendidikan-indonesia-Menuju-momentum-kebangkitan.php>, diakses pada tanggal 10 januari 2010, pukul 20.15 WIB)

visual, termasuk media video. Pemanfaatan media audio visual semestinya bisa diterapkan di sekolah dengan fasilitas multimedia yang memadai. Pada saat peneliti mengajarkan materi Sistem Persamaan Linear dan Kuadrat, masih banyak siswa yang sulit memahami kalimat matematika yang didalamnya mengandung variabel.

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dan lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Media pembelajaran yang menarik bisa memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Media audio visual merupakan alat bantu mengajar yang dapat memberikan ilustrasi, grafik dan animasi yang menarik. Media audio visual diharapkan mampu menjadi media alternatif untuk mengefektifkan pembelajaran matematika karena aplikasi dalam komputer mampu menghadirkan suasana belajar yang nyaman dan kemungkinan mendapat respons positif siswa cukup besar.

Perkembangan teknologi audio visual dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, sehingga akan menjadi sarana atau alat dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran dan efisien dalam alokasi waktu dan tenaga. Saat ini, belum banyak pendidik yang membuat media pembelajaran sendiri,

terutama media pembelajaran yang menggunakan teknologi video. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbentuk video tentang materi pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

Peneliti mengambil Materi Pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel, karena materi ini termasuk materi awal yang diterima siswa saat menduduki bangku SMA/MA. Materi Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel ini cenderung abstrak karena selalu menggunakan simbol-simbol matematika. Peneliti membuat media ini dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami materi pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel.

Video merupakan salah satu bentuk media yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun, masih banyak guru matematika yang belum memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Media video memungkinkan guru untuk membuat suatu tutorial dan permodelan matematika yang memerlukan peragaan. Keunggulan lainnya adalah penjelasan dengan media video dapat diulang, dipercepat, atau diperlambat sesuai kebutuhan

Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa video yang didalamnya berisi film cerita. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi.

1. Kualitas pendidikan Indonesia yang masih rendah yang ditunjukkan dari laporan hasil survei yang dilakukan oleh beberapa lembaga survei.
2. Kebiasaan menyaksikan hiburan dengan media audio visual dapat mengurangi waktu siswa untuk membaca/ belajar.
3. Materi Sistem Persamaan Linear dan Kuadrat dirasa masih sulit oleh siswa kelas X SMA/MA semester 1 karena mengandung variabel yang nilainya belum diketahui.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan media video bagi siswa SMA/MA kelas X semester 1 pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel, khusus pada dua Kompetensi Dasar (KD), yaitu:
 - a. Merancang model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear.
 - b. Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dan penafsirannya.

Dua Kompetensi Dasar (KD) di atas dipilih dengan pertimbangan kesesuaian dengan jenis media yang akan dikembangkan, yakni media video

yang disajikan dengan film cerita. Film cerita disusun untuk memperdalam pemahaman peserta didik atas materi pada KD yang diajarkan sebelumnya.

2. Pengujian media yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa maupun variabel yang lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasar batasan masalah di atas, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media video sebagai sumber belajar bagi siswa SMA/MA kelas X SMA/MA untuk pembelajaran Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel?
2. Bagaimana kualitas Media Pembelajaran Matematika yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan video sebagai media pembelajaran matematika.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran berupa video yang sudah dikembangkan tersebut.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, dapat membantu untuk melakukan variasi dalam pembelajaran matematika di kelas.

2. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang hasil produk pengembangan video sebagai media pembelajaran dan penerapannya di lapangan. Selain itu juga dapat membantu peneliti lain sebagai referensi penelitian yang lebih lanjut.
4. Bagi siswa, media video dapat membantu untuk mengaitkan materi-materi dalam pembelajaran matematika dengan realita dalam kehidupan sehari-hari.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses, cara atau perbuatan mengembangkan. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu berupa media pembelajaran matematika.
2. Video adalah penggambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.
3. Materi Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel merupakan sub materi dari Persamaan Linear dan Kuadrat yang terdapat pada Standar

Kompetensi Memecahkan Masalah yang Berkaitan dengan Sistem
Persamaan Linear dan Pertidaksamaan Satu Variabel.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media video berjudul “Sang Penghitung” yang di dalamnya membahas materi pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel untuk siswa kelas X semester 1. Media video ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan prosedural yang direvisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli media, ahli materi dan pembelajaran, dan siswa pada kelas kecil. Setelah itu ditentukan kualitasnya dengan uji lapangan.
2. Kualitas media pembelajaran matematika pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear dengan Dua Variabel untuk siswa kelas X berdasarkan ujicoba lapangan adalah **baik** dengan skor 50,56 (pada rentang $43,33 < \bar{X} \leq 52$) sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi

1. Saran Pemanfaatan

Penulis menyarankan agar media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan ini perlu diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran matematika bagi siswa SMA/MA. Hal ini untuk sejauh mana mengetahui

kepemahaman siswa apabila menggunakan media ini sebagai sumber belajar.

2. Diseminasi

Media video sebagai sumber belajar matematika pada standar kompetensi Memecahkan Permasalahan yang Berkaitan dengan Sistem Persamaan Linear dan Pertidaksamaan Linear Satu variabel pada siswa kelas X akan lebih layak digunakan apabila telah diujicobakan pada peserta didik lalu diukur sampai sejauh mana prestasi mereka setelah menggunakan media ini.

Apabila pendidik atau sekolah hendak mengembangkan media video semacam ini, sebaiknya menggunakan sumber daya yang berasal dari sekolah sendiri. Menurut pengamatan penulis, siswa lebih tertarik menyaksikan video yang pemain-pemainnya adalah rekan-rekan, pendidik, atau lingkungan sekolah mereka sendiri. Disamping itu, pembiayaan juga lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danuri. 2008. *Implementasi Metode Pembelajaran Group to Group dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa kelas 8 MTsN Tempel*. Yogyakarta: Fak. Saintek UIN Sunan Kalijaga.
- Gandhi, Teguh Wangsa. 2011. *Filsafat Pendidikan: Mazhab-Mazhab Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harahap, Mohammad Khoiruddin. 2004. *Kreasi Video dengan Ulead Video Studio Movie Making for Everyone*. Yogyakarta: ANDI
- Johanes, dkk. 2005. *Kompetensi Matematika 1A untuk Kelas 1 SMA Semester Pertama*. Jakarta : Yudhistira.
- Kurnianingsih, Sri. 2007. *Matematika SMA dan MA untuk Kelas X Semester 1*. Jakarta: Esis
- Marwanta, dkk. 2007. *Matematika Interaktif 1A Sekolah Menengah Atas Kelas X Semester Pertama*. Bogor: Yudhistira
- Raharjo, Marsudi dan Puji Iryanti. 2004. *Naskah Video Model Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Konsep Dasar Peluang*. Yogyakarta: PPPG Matematika
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Shadiq, Fadjar. 2007. *Apa & Mengapa Matematika Begitu Penting?*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumardiyono. 2004. *Karakteristik Matematika dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.

- Sumaryanta. 2008. *Matematika, Apa & Bagaimana?. Handout*. Disampaikan dalam perkuliahan mata kuliah Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika
- Suparni. 2009. *Handout Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pendidikan Matematika Fak. Saintek UIN Sunan Kalijaga.
- Tim BSNP. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Tim Penulisan Buku Psikologi Pendidikan. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widagdo, M. Bayu dan Winastwan Gora S. 2007. *Bikin Fim Indie itu Mudah!*. Yogyakarta: ANDI
- Hadi, Didik Kurniawan. *Pendidikan Indonesia, Menuju Momentum Kebangkitan!* (<http://equilibrium.fe.ugm.ac.id/Opini/pendidikan-indonesia-Menuju-momentum-kebangkitan.php>, diakses pada tanggal 10 januari 2010, pukul 20.15 WIB).
- <http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia4.pdf> diakses tanggal 9 April 2010 pukul 17:27 WIB
- <http://library.perbanas.ac.id/news/kenapa-minat-baca-masyarakat-indonesia-rendah-.html> diakses tanggal 15 Maret 2010 pukul 14:13 WIB
- <http://manajemensekolah.teknodik.net/?p=973#more-973> diakses tanggal 14 April 2010 pukul 16:26 WIB
- http://www.klubguru.com/2-view.php?subaction=showfull&id=1225922907archive=&start_from=&ucat=1,8&do=berita, diakses pada tanggal 7 Mei 2010, pukul 14.41 WIB.
- <http://www.smpn2ngawi.net/informasi/artikel-baru/87-hakikat-belajar> diakses tanggal 15 Februari 2010 pukul 16.00 WIB