

**PENGEMBANGAN VLOG MATEMATIKA PADA MATERI
HIMPUNAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BAJO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

NURATIQAHAH

18.0204.0052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**PENGEMBANGAN VLOG MATEMATIKA PADA MATERI
HIMPUNAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BAJO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

NURATIQAHAH
18 0204 0052

Pembimbing:

- 1. Alia Lestari, S.Si., M.Si.**
- 2. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nuratiqah
Nim : 18 0204 0052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Matematika

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palopo

yang membuat pernyataan

Nuratiqah

18 0204 0052

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan *Vlog* Matematika pada Materi Himpunan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo” yang ditulis oleh Nuratiqah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0204 0052, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jum’at, 30 September 2022 bertepatan dengan tanggal 4 Rabiul Awal 1444 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat merail gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 4 Oktober 2022

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|---------------|---------|
| 1. Muh. Hajarul Aswad A., M.Si. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Irma T, S.Kom., M.Kom. | Penguji I | (.....) |
| 3. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Alia Lestari, M.Si | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Mardin K, M.Pd
NIP. 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Muh. Hajarul Aswad A., M.Si.
NIP. 19821103 201101 1 004

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ
أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt., yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, terima kasih pula kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Rustam Nurdin dan bunda Nurhawi, yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta semua saudara dan saudariku yang telah banyak memberikan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Vlog Matematika pada Materi Himpunan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo”** setelah melalui proses yang cukup panjang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan ke pangkuan Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Matematika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H. selaku Wakil Rektor I, Dr.Ahmad Syarif Iskandar, S.E.,M.M. selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Muhaemin, MA. selaku Wakil Rektor III.
2. Dr. Nurdin Kaso,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf,S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Dr.Hj.A. Riawarda M.,M.Ag. selaku Wakil Dekan II, dan Dra.Hj.Nursyamsi,M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Muh. Hajarul Aswad A., S.Pd.,M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Nilam Permatasari Munir, S.Pd.,M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Matematika, beserta staf Prodi Pendidikan Matematika yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Alia Lestari, S.Si., M.Si. dan Muhammad Ihsan, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
6. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

7. Andi Rusli, S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah di SMP Negeri 1 Bajo Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Danik Agustina, S.Pd. selaku Guru mata pelajaran Matematika, Guru-guru, Staf, dan siswa(i) yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.
8. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika IAIN Palopo angkatan 2018 (khususnya kelas B), yang selama ini banyak memberikan masukan atau saran dalam menyusun skripsi.

Semoga yang kita lakukan bernilai ibadah disisi Allah swt., dan segala usaha yang dilakukan agar dipermudah oleh-nya, Aamiin.

Palopo,
Penulis,

Nuratiqah
NIM. 18 0204 0052

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB -LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	'sa	's	es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	'zal	'z	zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	.s	es (dengan titik bawah)
ض	,dad	.d	de (dengan titik bawah)
ط	.ta	.t	te (dengan titik bawah)
ظ	.za	.z	zet (dengan titik bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (^).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>Fathah dan wau</i>	Ai	a dan i
أَوَّ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ *kaiifa:*

هَوَّلَ *hauila:*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ... اَ... أَيْ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ	: mata
رَمَى	: rama
قِيلَ	: qila
يَمُوتُ	: yamūtu

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةَ الْأَطْفَالِ	: raudah al-atfāl
الْمَدِينَةَ الْفَاضِلَةَ	: al-madīnah al-fādilah
الْحِكْمَةَ	: al-hikmah

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجِينَا	: najjainā
الْحَقِّ	: al-haqq
نُعِمُّ	: nu'ima
عَدُوُّ	: 'aduwwun

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (عِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)
الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*
النَّوْعُ : *al-nau'*
شَيْءٌ : *syai'un*
أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafaz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ
dīnullāh

بِاللَّهِ
billāh

Adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafadz al-jalālah*, di transliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD).

Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= subhanahu wa ta'ala
saw.	= shalallaahu alaihi wassalam
QS .../...: 4	= QS An-Nuur/24 : 45
IPK	= Indikator Pencapaian Kompetensi
KD	= Kompetensi Dasar
KI	= Kompetensi Inti
<i>Vlog</i>	= Video Blog
4-D	= <i>Four-D</i>
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
SMP	= Sekolah Menengah Pertama
Jl.	= Jalan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN ...	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
DAFTAR ISTILAH	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
B. Landasan Teori	12
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Subjek dan Objek Penelitian	37
D. Prosedur Pengembangan	38
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	38
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	39
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	40
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Pengembangan Produk	51
B. Pembahasan	82

BAB V PENUTUP	85
A. Simpulan	85
B. Implikasi	85
C. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan ayat 1 Q.S. An-Nuur/24 :45	3
--	---



DAFTAR TABEL

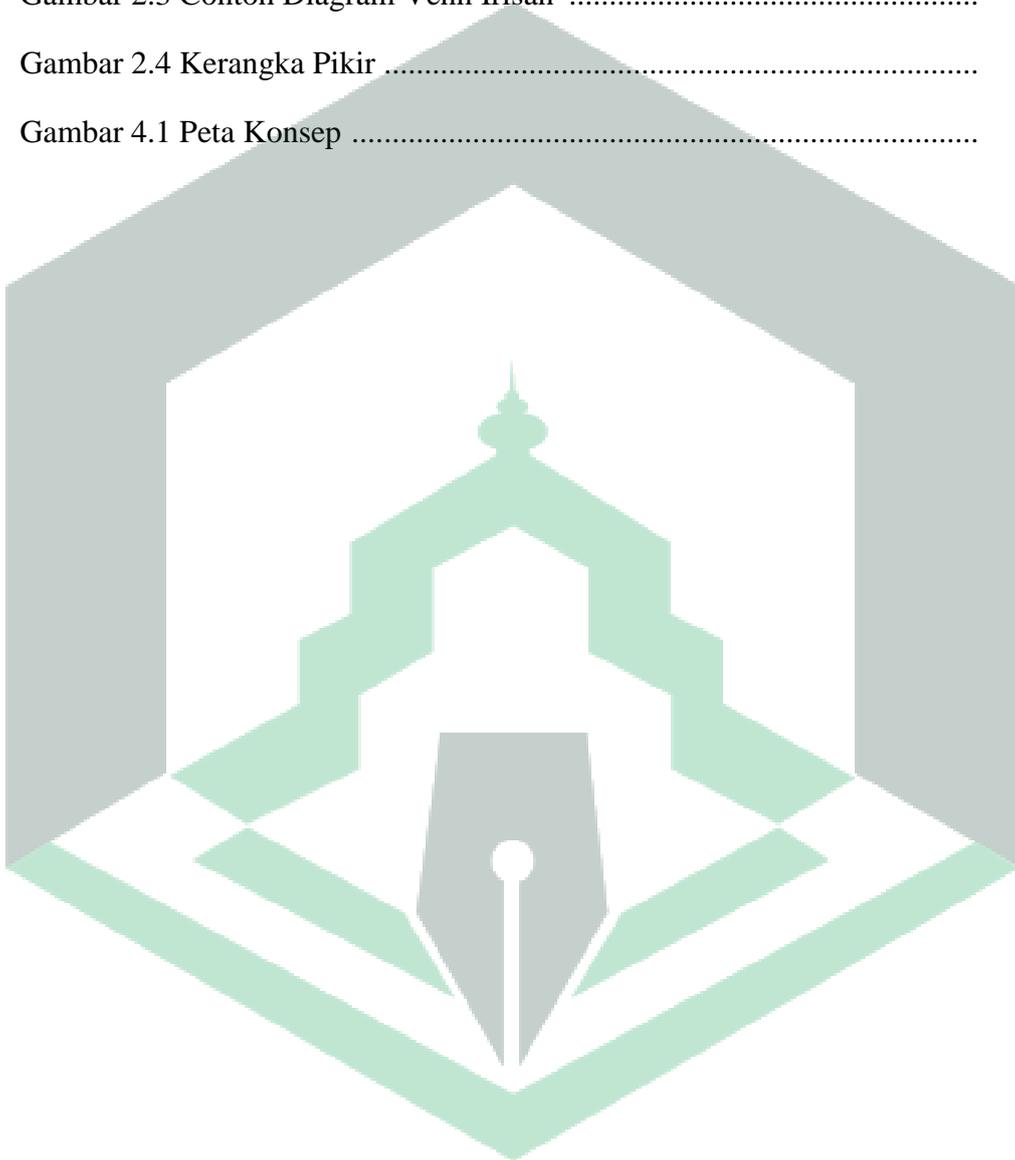
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan ...	11
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validator Ahli Materi	43
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validator Ahli Media	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas	45
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar	46
Tabel 3.7 Skor Penelitian Validasi Ahli	48
Tabel 3.8 Kategori Validasi Ahli	48
Tabel 3.9 Kategori Praktikalitas Instrumen Media Pembelajaran	49
Tabel 3.10 Skor Angket Likert	49
Tabel 3.11 Skor Kuantitatif Angket Minat Belajar	50
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran	55
Tabel 4.2 Storyboard Part 1	57
Tabel 4.3 Storyboard Part 2	59
Tabel 4.4 Storyboard Part 3	61
Tabel 4.5 Storyboard Part 4	63
Tabel 4.6 Media <i>Vlog</i> Matematika Part 1	65
Tabel 4.7 Media <i>Vlog</i> Matematika Part 2	67
Tabel 4.8 Media <i>Vlog</i> Matematika Part 3	69
Tabel 4.9 Media <i>Vlog</i> Matematika Part 4	71
Tabel 4.10 Nama Validator Media Pembelajaran	72
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Media	74

Tabel 4.13 Hasil Validasi Uji Praktikalitas	75
Tabel 4.14 Revisi Saran Validator	75
Tabel 4.15 Revisi Produk	76
Tabel 4.16 Hasil Angket Praktikalitas oleh Pendidik	78
Tabel 4.17 Hasil Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik	79
Tabel 4.18 Hasil Angket Minat Belajar Tanpa <i>Vlog</i> Matematika	80
Tabel 4.19 Hasil Angket Minat Belajar Menggunakan <i>Vlog</i> Matematika ...	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Pembangan 4D	13
Gambar 2.2 Contoh Diagram Venn	30
Gambar 2.3 Contoh Diagram Venn Irisan	30
Gambar 2.4 Kerangka Pikir	35
Gambar 4.1 Peta Konsep	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Observasi dan Wawancara

Lampiran 2 Lembar Validasi

Lampiran 3 Lembar Praktikalitas

Lampiran 4 Lembar Angket Minat Belajar

Lampiran 5 Persuratan

Lampiran 6 Dokumentasi



DAFTAR ISTILAH

<i>Analysis</i>	: Analisis
<i>Define</i>	: Pendefinisian
<i>Design</i>	: Perancangan
<i>Develop</i>	: Pengembangan
<i>Disseminate</i>	: Penyebaran
<i>Vlog</i>	: suatu bentuk kegiatan blogging dengan menggunakan medium video atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media
<i>Storyboard</i>	: Persepsi pemikiran dan media yang dibuat



ABSTRAK

Nuratiqah, 2022 *Pengembangan Vlog Matematika Pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. **Di bimbing oleh Alia Lestari dan Muhammad Ihsan.**

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan *Vlog* Matematika Pada Materi Himpunan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bajo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *vlog* matematika pada materi himpunan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D), dengan model *Four-D* yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Bajo dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII-7. Untuk mengetahui kelayakan produk, peneliti menyebar angket kepada validator ahli materi dan ahli media serta angket praktis dan angket minat belajar kepada siswa kelas VII di sekolah tersebut. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli media *vlog* matematika diperoleh skor persentase 77,5% yang berarti “valid”. Hasil validasi dari ahli materi/isi *vlog* matematika diperoleh skor persentase 90% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil praktikalitas pendidik pembelajaran matematika diperoleh skor persentase sebesar 87,5% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian tingkat praktikalitas dari peserta didik diperoleh skor rata-rata 84,67% yang berada pada kategori “sangat praktis”. Dan data hasil angket minat belajar peserta didik tanpa menggunakan *Vlog* Matematika diperoleh skor persentase 59,56% pada kategori “cukup baik” dan hasil angket minat belajar peserta didik menggunakan *Vlog* Matematika diperoleh skor persentase 77,66% pada kategori “baik” atau “efektif”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *vlog* matematika pada materi himpunan layak digunakan dan *vlog* matematika efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : *Vlog*, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Himpunan

ABSTRACT

Nuratiqah, 2022 *Development of Mathematical Vlogs on Association Materials to Increase Student Interest in Class VII at SMP Negeri 1 Bajo*. Thesis of Mathematics Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo. **Supervised by Alia Lestari and Muhammad Ihsan.**

This thesis discusses the Development of *Vlogs* on Association Materials to Increase Student Interest in SMP Negeri 1 Bajo. This study aims to develop learning media in the form of *vlogs* on set material to increase student interest in learning in class VII SMP Negeri 1 Bajo.

This type of research is research and development *research and development* (R & D), with a *Four-D* consisting of four stages, namely *define*, *design*, *develop* and *disseminate*. This research was conducted at SMP Negeri 1 Bajo with the research subjects being students in grades VII-7. To determine the feasibility of the product, the researchers distributed questionnaires to validators of material experts and media experts as well as practical and learning interest questionnaires to grade VII students at the school. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative descriptive data analysis.

The results of the study based on a validation questionnaire of *vlog* obtained a percentage score of 77.5% which means "valid". The validation results from material / content *vlog* experts obtained a percentage score of 90% included in the "very valid" category. The results of the practicality of mathematics learning educators obtained a percentage score of 87.5% in the "very practical" category. Then the practicality level of the students obtained an average score of 84.67% which was in the "very practical" category. And the result of the student learning interest questionnaire without using the *Mathematical Vlogs* obtained a percentage score of 59,56% in the "good enough" and the student learning interest questionnaire using the *Mathematical Vlogs* obtained a percentage score of 77.66% in the "good" or "effective" category. Based on these results, it can be concluded that the *vlog* on the set material is feasible to use and *vlog* is effective in increasing students' interest in learning.

Keywords: *Vlog*, Learning Media, Interest in Learning, Association

تجريد البحث

نور عاتقه، 2022. " تطوير مدونات رياضية في مادة التجميع لزيادة اهتمام الطلبة في الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة باجو". رسالة شعبة تدريس الرياضيات، كلية التربية وعلوم التعليمية في الجامعة الاسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف عالي لستاري و محمد احسان.

يبحث هذا البحث عن تطوير مدونات رياضية في مادة التجميع لزيادة اهتمام الطلبة في الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة باجو. الأهدف في هذا البحث لتطوير وسائل التعليمية في شكل مدونات فيديو للرياضيات على مادة التجميع لزيادة اهتمام الطلبة في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة باجو.

نوع البحث هو البحث والتطوير، مع نموذج رباعي الأبعاد يتكون من أربع مراحل، وهي التحديد والتصميم والتطوير والنشر. إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة باجو حيث كان موضوع البحث طلبة في الصف السابع. لتحديد جدوى المنتج، قامت الباحثة بتوزيع الاستبيانات على المدققين من خبراء المواد وخبراء الإعلام بالإضافة إلى الاستبيانات العملية واستبيانات اهتمامات التعلم على طلبة الصف السابع في المدرسة. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل البيانات الوصفية الوصفية والكمية.

حصلت نتائج البحث المبني على استبيان التحقق من صحة خبراء وسائل مدونات الرياضيات على نسبة 77.5%. مما يعني "صالح". حصلت نتائج التحقق من الصحة من خبراء المواد/المحتوى في مدونة الفيديو الخاصة بالرياضيات على درجة مئوية بنسبة 90%. تم تضمينها في فئة "صالح جداً". حصلت نتائج التطبيق العمل لمعلم الرياضيات على نسبة 87.5% في فئة "عملي جداً". ثم حصل المستوى العمل للطلبة على معدل 84.67% في فئة "عملي جداً". و حصل نتائج استبيان اهتمامات تعلم الطلبة دون استخدام مدونة الفيديو الرياضية على نسبة مئوية بلغت 59.56% ، وحصل استبيان اهتمامات تعلم الطلبة باستخدام مدونة الفيديو الرياضية على نسبة 77.66%. بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أن مدونة الفيديو الخاصة بالرياضيات على المواد المحددة قابلة للاستخدام وأن مدونة الفيديو الخاصة بالرياضيات فعالة في زيادة اهتمام الطلبة بالتعلم.

كلمات الساسية: مدونة فيديو، وسائلالتعليم، اهتمام التعليم، تجميع.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini yang paling berkembang adalah ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana hampir setiap lini kehidupan membutuhkan teknologi, mulai dari teknologi yang sederhana sampai dengan teknologi yang rumit. Ini membuktikan bahwa kita sebagai manusia yang telah berada di era milenial harus dengan sadar untuk mengembangkan diri kita sebagai penunjang di masa yang akan datang. Ilmu pengetahuan itu bagai cahaya yang dapat menerangi jalan kehidupan, sehingga jelas mana yang boleh ditempuh dan mana yang patut untuk dihindari, supaya cita-cita dan tujuan hidup tercapai.¹

Teknologi informasi mempengaruhi berbagai bidang, seperti dalam segi sosial, ekonomi, budaya serta dalam bidang pendidikan. Salah satunya pengembangan media berbasis teknologi, dimana media itu sendiri adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.² Dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran akan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan sesuai dengan Permendikbud nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran siswa pendidikan dasar dan menengah bahwa muatan rencana pembelajaran (RPP) kurikulum 2013 revisi 2017 yang disusun harus muncul 4 macam yaitu pendidikan penguatan karakter (PPK), literasi sekolah, keterampilan

¹Fachruddin Hs, *Ensiklopedi AlQuran*, (Jakarta:PT. Rineka Cipta,1992), jld. 1, h. 486

²Septiana Wijayanti and Joko Sungkono, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (August 8, 2017): 101–10, doi:10.24042/ajpm.v8i2.9656.

abad 21 atau 4C dan HOTS. Selanjutnya, merujuk Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dan menengah, yang disesuaikan standar kompetensi lulusan dan standar isi maka prinsip pembelajaran salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.³

Salah satu ilmu pengetahuan yang sangat erat kaitannya dengan kemajuan teknologi adalah matematika. Sehingga istilah "*Mathematic is queen of science*" menjelaskan betapa pentingnya peranan matematika dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika tidak hanya tumbuh berkembang untuk dirinya sendiri sebagai suatu disiplin ilmu, matematika juga dibutuhkan ilmu pengetahuan dalam pengembangan dan operasionalnya.⁴

Pada saat melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika ibu Danik Agustina S.Pd. SMP Negeri 1 Bajo beliau mengatakan "Tidak menggunakan media pembelajaran berupa *vlog* matematika dalam proses pembelajaran" beliau hanya menggunakan buku paket saja dan adanya pembatasan waktu belajar dalam proses pembelajaran. Sehingga hal ini mempengaruhi daya tarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran khususnya pelajaran matematika. Yang dimana matematika masih menjadi pelajaran yang dianggap susah dan tidak menarik.

³Ice Afriyanti, Wardono Wardono, and Kartono Kartono, "Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi," *Undefined*, 2018, <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengembangan-Literasi-Matematika-Mengacu-PISA-Abad-Afriyanti-Wardono/be672b9d3be7f64374ce5728844d784acf39f83e>.

⁴Jarnawi Afghani D, *Analisis Kurikulum Matematika*, (Jakarta; Universitas Terbuka, 2011), 5.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa yakni dengan memfasilitasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dikembangkan seperti media pembelajaran berupa *vlog* matematika yang sesuai dengan kebutuhan siswa di masa covid-19 yang dalam proses pembelajaran tatap muka masih terbatas. *Vlog* matematika adalah sarana penunjang untuk mengatasi solusi matematika yang mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari.⁵

Vlog sebagai salah satu sarana yang sangat diminati dikalangan anak-anak terutama siswa dan siswi, dengan adanya *vlog* siswa dapat belajar mandiri dirumah atau dimana saja dan kapan saja sehingga ini sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal inilah yang kemudian mendorong peneliti untuk menjadikan *vlog* matematika sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membahas materi mata pelajaran matematika khususnya pada materi himpunan dengan lebih kreatif.

Dalam kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari telah melakukan pembelajaran matematika, dimana salah satunya perkumpulan ibu-ibu pengajian yang merupakan contoh dari pembelajaran matematika materi himpunan.

Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nuur/24/45:



⁵Saprida Yani Harahap, "Logika (Vlog Matematika): Solusi Dalam Menciptakan Generasi Cerdas Dan Berbudaya," *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (September 24, 2019): 46, doi:10.29300/equation.v2i1.2310.



Terjemahannya: “Dan Allah menciptakan semua jenis hewan dari air, maka sebagian ada yang berjalan diatas perutnya dan sebagaian berjalan dengan dua kaki, sedang sebagaian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan yang Dia kehendaki. Sungguh, Allah Mahakuasa atas segala sesuatu”⁶

Himpunan dalam pelajaran matematika merupakan kumpulan beberapa objek yang dapat didefinisikan secara jelas. Seperti pada ayat diatas menunjukkan bahwa materi himpunan ada di kehidupan makhluk hidup seperti hewan yang berkaki dua, hewan berkaki empat serta hewan yang berjalan menggunakan perutnya. Namun perlu kita ketahui tidak semua perkumpulan merupakan himpunan, contohnya perkumpulan anak cantik di sekolah SMP Negeri 1 Bajo, ini sudah jelas kita tidak dapat mendefinisikan secara jelas standar kecantikan itu, apakah dilihat dari body, penampilan maupun perilakunya, sehingga dalam konteks himpunan kita perlu memahami secara jelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *vlog* matematika. Sehingga judul penelitian ini adalah ***“Pengembangan Vlog Matematika Pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo”***

⁶Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemahnya*, Keluarga (Jakarta Timur: Halim Publishing & Distributing, 2013).356

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah hasil pengembangan *vlog* matematika pada materi himpunan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo memenuhi kriteria valid?
2. Apakah hasil pengembangan *vlog* matematika pada materi himpunan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo memenuhi kriteria praktis?
3. Apakah hasil pengembangan *vlog* matematika pada materi himpunan efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan *vlog* matematika pada materi himpunan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo.
2. Untuk mengetahui praktikalitas hasil pengembangan *vlog* matematika pada materi himpunan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo.
3. Untuk mengetahui hasil pengembangan *vlog* matematika pada materi himpunan efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul “Pengembangan *Vlog* Matematika pada Materi Himpunan untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo” ini diharapkan dapat memberi manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah referensi bahan ajar dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran matematika utamanya materi himpunan. Serta dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dan mencintai matematika.

b. Bagi Guru

Sebagai media pembelajaran di sekolah sehingga akan memudahkan guru dalam menjelaskan materi himpunan. Serta dapat lebih memotivasi kreativitas guru dalam menggunakan atau membuat media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat menjadi pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik. Serta untuk mengetahui bahwa *vlog* matematika layak untuk digunakan dalam mendidik.

d. Bagi Dunia Pendidikan

Dapat menjadi bahan rujukan dalam mendidik siswa. Dan dapat menjadi bahan ajar yang lebih kreatif.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

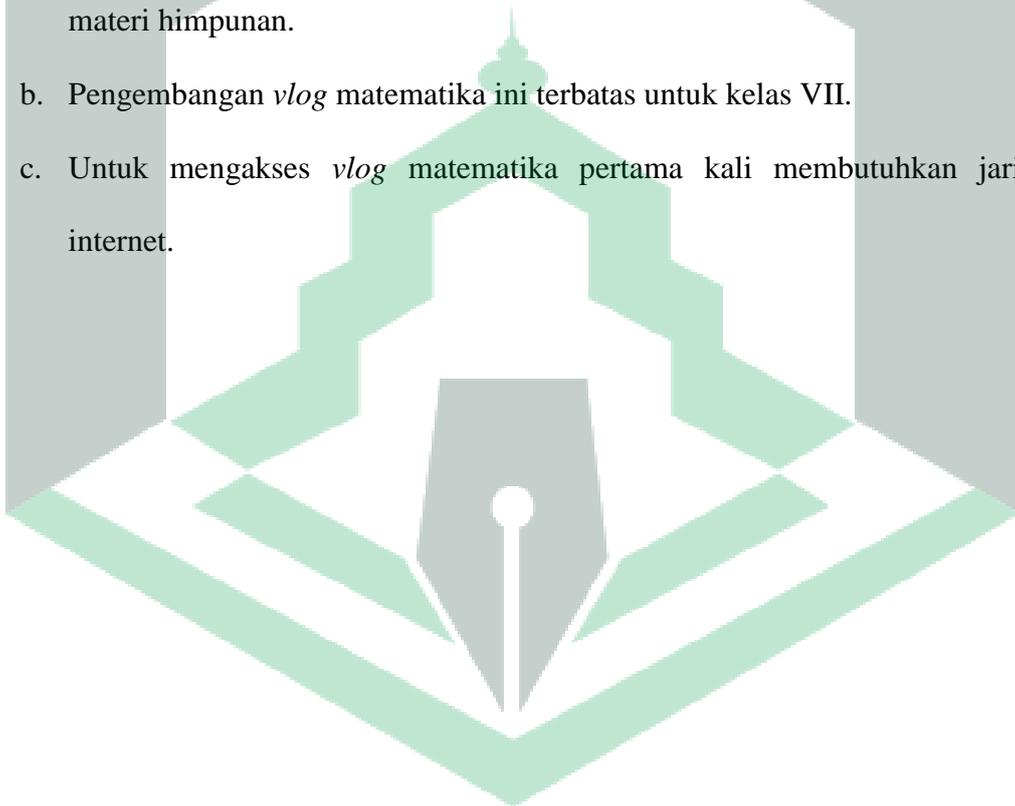
Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media media pembelajaran yang berupa *Vlog* matematika. Bentuk *vlog* matematika yang akan dibuat oleh peneliti adalah dalam bentuk video penjelasan dengan jenis file MP4.

Pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* matematika memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Pengembangan produk berupa *vlog* matematika yang dikembangkan dengan materi himpunan kelas VII tingkat SMP.
2. Dalam pengembangan *vlog* matematika yang akan dihasilkan media pembelajaran berupa *vlog* matematika yang berisi pendahuluan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pokok, evaluasi serta penutup.
3. *Vlog* matematika dikembangkan dengan menggunakan model *Four-D*
4. Menggunakan *vlog* matematika untuk mengembangkan media pengajaran yang dapat membantu siswa menangkap materi dengan lebih mudah dan dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.
5. Pada *vlog* matematika yang dikembangkan bukan untuk mengganti peran pendidik, tetapi untuk menambah wawasan yang lebih kreatif dalam membimbing peserta didik.
6. *Vlog* matematika ini merupakan media pembelajaran tambahan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi himpunan.

F. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah:
 - a. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa.
 - b. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat menambah referensi bahan ajar bagi seorang pendidik.
2. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:
 - a. Materi yang dibahas dalam pengembangan *vlog* matematika hanya memuat materi himpunan.
 - b. Pengembangan *vlog* matematika ini terbatas untuk kelas VII.
 - c. Untuk mengakses *vlog* matematika pertama kali membutuhkan jaringan internet.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

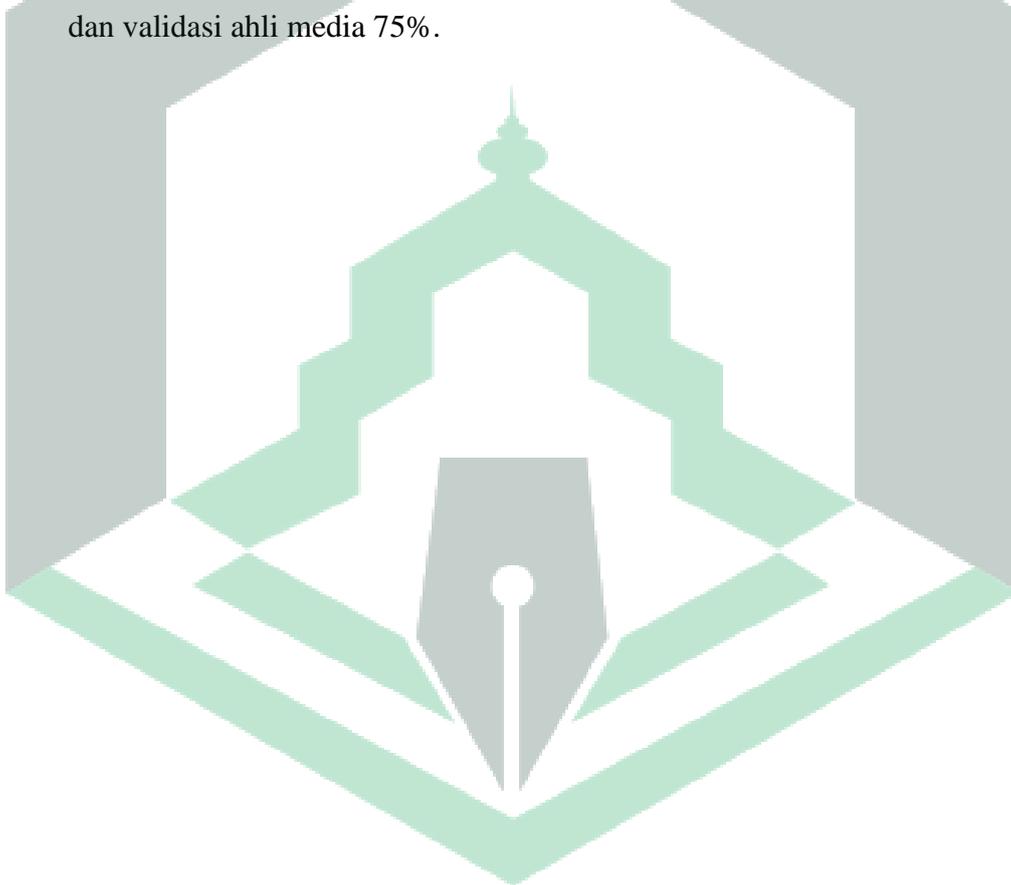
Peneliti menemukan laporan penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Indah Cahyani dan Maya Sari pada tahun 2020 yang berjudul "*Pengembangan Vlog (video blog) Channel Youtube Berbasis STEM Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI SMA/MA*" Berdasarkan hasil pengembangan media *vlog* dengan metode penelitian menggunakan model pengembangan *Four-D* produk berupa Video pembelajaran berbasis STEM tingkat SMA/MA. Kelayakan produk *Video Blog* berdasarkan hasil validasi dilihat dari 3 aspek yakni aspek kualitas isi, aspek kualitas instruksional dan aspek kualitas teknis diperoleh hasil berturut-turut yaitu 77%, 85%, dan 79% dengan kriteria "layak".⁷
2. Penelitian yang dilakukan Muhammad Iqbal, Sri Latifah, dan Irwandani pada tahun 2019 yang berjudul "*Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube dengan Pendekatan STEM sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring*" Berdasarkan hasil pengembangan produk berupa video blog (*vlog*) diperoleh persentase hasil penilaian ahli media 84%, ahli materi 84%, dan

⁷Maya Sari and Indah Cahyani, "Pengembangan Vlog (Video Blog) Channel Youtube Berbasis STEM Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI SMA/MA: STEM Pada Materi Laju Reaksi," *Journal of Research and Education Chemistry* 2 (Oktober 2020): 73, doi:10.25299/j rec.2020.vol 2(2).5725.

penilaian IT 72%. Serta respon siswa skala kecil diperoleh persentase 87% dan uji coba lapangan 83% dengan kriteria “layak”.⁸

3. Penelitian yang dilakukan Lailatul Mukarromah, dan Fury Setyo Siskawati pada tahun 2020 yang berjudul “*Pengembangan game Edukasi “HOTSNAKER” Berbantuan Vlog sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal*” Berdasarkan hasil pengembangan Game Edukasi “HOTSNAKER” diperoleh persentase hasil validasi ahli materi 78% dan validasi ahli media 75%.



⁸Hiranandani Hiranandani, Muhammad Iqbal, and Sri Latifah, “Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring.” *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan* 7 (Agustus 2019): 135, doi:10.35450/jip.v7i2.140.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1.	Nama	Indah Cahyani, dkk.	Muhammad Iqbal, dkk.	Lailatul Mukarromah, dkk.	Nuratiqah
2.	Tahun Penelitian	2020	2019	2020	2022
3.	Model Pengembangan	Four-D	8 Tahap Pengembangan	Four-D	Four-D
4.	Software Pembangun Media	-	Sparkol video subscribe, wondershare filmora, sony vegas	Microsoft Office Powerpoint	Capcut dan Microsoft Office Powerpoint
5.	Materi	Laju Reaksi	Alat Optik	SPLDV	Himpunan
6.	Tingkatan Subjek Penelitian	SMA/MA	SMA/MA	SMP	SMP
7.	Kegiatan Coba	Uji Langsung	Langsung	Langsung	Langsung

B. Landasan Teori

Landasan teori berisi konsep atau teori yang bersifat mendukung dan menjadi dasar analisis dari penelitian yang dilakukan.⁹ Yang menjadi landasan teori pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan dan Model Pengembangan

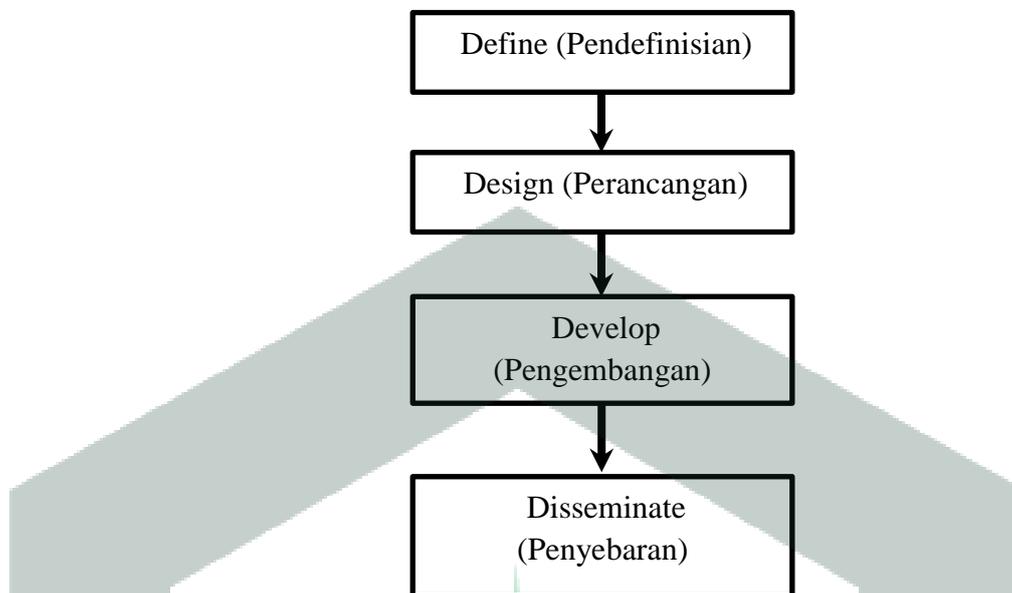
Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa *Inggrisnya* *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan peneliti untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.¹⁰

Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) ada beberapa. Salah satunya model pengembangan yang dapat digunakan yaitu *Four-D*. Model pengembangan *Four-D* dikemukakan oleh S Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I.Semmel pada tahun 1974 terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*.¹¹

⁹Sukirman et al., *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, dan Artikel Ilmiah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo* (Palopo: IAIN PALOPO, 2019), 27.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, cet. 26 (alfabeta, 2017).

¹¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010), 63.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Pengembangan 4D

Adapun rincian tahapan pengembangan sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap awal dalam model *Four-D* ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan dapat dilakukan melalui analisis terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Dalam tahap ini ada lima kegiatan yang bisa dilakukan, meliputi:

(1) *Front-end Analysis* (Analisis awal Akhir)

Analisis awal akhir dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Dalam tahap ini peneliti akan menemukan gambaran fakta dan alternatif penyelesaian sehingga membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat atau media pembelajaran yang akan dikembangkan.

(2) *Learner Analysis* (Analisis peserta Didik)

Analisis peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan media pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud adalah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topic pembelajaran, media, format, dan bahasa.

(3) *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisis ke himpunan keterampilan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini untuk menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

(4) *Concept Analysis* (Analisis konsep)

Dalam analisis konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merindi konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

(5) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dalam model *Four-D* adalah perancangan (*design*). Ada empat langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni:

(1) *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan standar Tes)

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik. Dari hal ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik dan penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat panduan penskoran dan kunci jawaban soal.

(2) *Media Selection* (Pemilihan Media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan pada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan media pembelajaran.

(3) *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber belajar.

(4) *Initial Design* (Rancangan Awal)

Rancangan Awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*).

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan model *Four-D* dalam pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah meliputi:

(1) *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Penilaian ahli merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya revisi. Sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

(2) *Developmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang telah disusun. Uji coba dan revisi dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif dan konsisten.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap terakhir dalam pengembangan model *Four-D* adalah tahap penyebarluasan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok atau system.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai sarana atau alat.¹² Sarana atau alat yang tentunya akan digunakan untuk membantu memudahkan pekerjaan. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photographers*, atau elektronis untuk menangkap, memproses, menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹³ Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan minat belajarnya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh positif penggunaan media sebagai komponen pembelajaran di kelas atau metode utama pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- (1) Pengajaran lebih standar. Setiap siswa yang melihat atau mendengar presentasi melalui media akan menerima pesan yang sama. Meskipun guru menginterpretasikan isi mata kuliah dengan cara yang berbeda, namun melalui

¹²Eko Hadi Wiyono, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, 1st ed. (Palanta, 2007).

¹³Arsyad A, *Media Pembelajaran*, cetakan 19 (jakarta: Rajawali Pers, 2016).3

penggunaan berbagai media hasil interpretasi akan berkurang, sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai dasar untuk evaluasi, praktek dan penerapan selanjutnya.

- (2) Belajar akan menjadi lebih menarik. Media dapat menarik perhatian, sedangkan siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan urutan informasi, daya tarik mengubah gambar, dan penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu dapat menyebabkan peserta didik berfikir, yang semuanya menunjukkan bahwa media tersebut memotivasi dan meningkatkan minat orang.
- (3) Penerapan teori pembelajaran dan prinsip psikologi dalam partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan menjadikan pembelajaran lebih interaktif.
- (4) Karena sebagian besar media dapat disampaikan dalam waktu singkat, maka waktu pembelajaran dapat dipersingkat. Ada banyak informasi atau pesan berupa isi materi yang akan diperoleh peserta didik.
- (5) Jika kata dan gambar diintegrasikan ke dalam media pembelajaran, unsur-unsur pengetahuan dapat tersampaikan dengan terorganisir dengan baik, spesifik dan jelas, dan kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Pembelajaran dapat diberikan pada waktu dan tempat yang dibutuhkan atau sangat penting jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan pribadi.
- (6) Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pengetahuan dan proses pembelajaran.
- (7) Peran guru dapat diubah ke arah yang lebih positif, dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan beban guru dalam mengulang isi mata pelajaran,

sehingga dapat fokus pada aspek penting lainnya dalam proses pembelajaran.

Seperti sebagai konsultan atau penasehat peserta didik.¹⁴

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ali Muhson mengidentifikasi ciri utama dari media menurut Bretz menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Brets juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.¹⁵

Sedangkan menurut Taksonomi Leshin, dkk dalam Arsyad A, menguraikan jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁶

(1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil kesimpulan media berbasis manusia adalah pembelajaran yang

¹⁴Rosdiana, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)," *ResearchGate*, n.d., accessed February 21, 2022, doi:10.24256/akh.v4i1.452.

¹⁵Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (December 1, 2010), doi:10.21831/jpai.v8i2.949.

¹⁶Arsyad.A, *Media Pembelajaran*, Revisi (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016).3

melibatkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Contoh media berbasis manusia adalah pembelajaran dengan metode ceramah.

(2) Media Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal dengan buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembar lepas. Berapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Berdasarkan penjabaran dari atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis cetakan adalah pembelajaran yang dibuat melalui hasil cetakan. Media berbasis cetakan melibatkan perusahaan tertentu, seperti percetakan buku. Menggunakan media pembelajaran ini siswa cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran.

(3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran berbasis visual tersebut dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran ini adalah suatu media pembelajaran yang dapat di lihat. Contoh media berbasis visual adalah belajar secara *outdoor*, dll.

(4) Media Berbasis Audio Visual

Media visual yang menghubungkan penggunaan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan yang penting

yang diperlukan dalam audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual adalah suatu media yang mementingkan pendengaran dan penglihatan. Contoh media berbasis audio visual adalah video interaktif. Penggunaan media berbasis audio visual membuat siswa untuk lebih disiplin karena menuntut konsentrasi lebih tinggi.

(5) Media Berbasis Komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan tetapi ia bukanlah penyampai utama dalam materi pelajaran. Berdasarkan penjabaran di atas media berbasis komputer adalah media pembelajaran dengan menggunakan bantuan komputer. Peserta didik dituntut untuk mandiri dalam menggunakan media berbasis komputer salah satu contohnya adalah belajar materi bangun ruang sisi datar dengan *website* (*e-learning*). *E-learning* adalah suatu program pembelajaran yang memfokuskan peserta didik harus belajar mandiri melalui internet.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang di maksud adalah sesuai dengan kompetensi, sarana dan prasarana yang ada dalam lingkungan pembelajaran.

3. *Vlog* (Video Blog)

Dengan perkembangan zaman dan teknologi mempengaruhi media pembelajaran yang baik, mulai dari media yang sederhana sampai media yang kompleks. Di saat ini, kita dihadapkan dengan adanya covid-19 yang mempengaruhi proses pembelajaran yang mulanya pembelajaran dilakukan dengan metode tatap muka atau konvensional beralih pada metode daring atau secara online. Dalam perkembangan teknologi informasi telah banyak ditemukan jenis-jenis video populer yang tersebar di *youtube* seperti video cover lagu, *vlog* (video blog), video fakta-fakta menarik dan unik, video tutorial, video berupa film pendek, video jenis “*how to*”, video traveling, video tentang game, serta live video. Salah satunya yakni *vlog* yang dapat dikembangkan sehingga lebih kreatif untuk memberikan media pembelajaran sebagai sarana dalam memahami materi.

Vlog atau video blogging merupakan salah satu fasilitas media yang berbasis internet yang menggunakan video sebagai media penyampaian informasi dan audio sebagai sumber utamanya.¹⁷ Dalam pembuatan *vlog* dapat menggunakan beberapa media seperti handphone, handycam, serta kamera yang dilengkapi dengan microphone. *Vlog* juga merupakan sebuah dokumentasi berupa video tentang aktivitas kehidupan maupun berbagai macam opini yang di upload pada sebuah web atau sering kita kenal dengan *youtube*.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *vlog* dapat membantu pendidik untuk lebih kreatif, sehingga peserta didik memiliki daya tarik tersendiri

¹⁷Ronny Yudhi Septa Priana, “Pemanfaatan *Vlog* Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 1, no. 2 (May 30, 2017), doi:<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/313-316>.

untuk memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah.

4. Minat Belajar

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya yang menyuruh.¹⁸ Belajar adalah proses memahami sesuatu yang diamati ataupun yang dilakukan. Minat belajar diartikan sebagai suatu bentuk tingkah laku pada kebutuhan-kebutuhan seseorang pada kebutuhan-kebutuhan tertentu.¹⁹

Faktor yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa, diantaranya yaitu minat. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pencapaian belajar siswa yaitu antara lain:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang datangnya dari dalam diri seseorang. Faktor internal diantaranya umur, jenis kelamin, kepribadian, perasaan mampu dan pengalaman.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor kedua yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang datangnya dari luar diri seseorang. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.²⁰

¹⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003).

¹⁹Abraham H Maslow, *Motivasi dan Kepribadian* (Jakarta: PT Pustaka Binawan Presindo, 1993).

²⁰Abdul Rahman Shaleh dan Muhibid Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2014).

Menurut Slameto terdapat beberapa indikator minat belajar yaitu ketertarikan, perhatian, rasa senang dan keterlibatan. Kemudian ada beberapa upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa antara lain:

- a. Menggunakan minat-minat yang ada, mengaitkan pembelajaran dengan sesuatu yang diminati siswa.
- b. Membentuk minat belajar yang baru dengan cara memberikan informasi kepada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang.
- c. Menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita yang sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa.
- d. Memakai inisiatif dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran, maksudnya menggunakan media atau alat yang dapat meningkatkan minat seorang siswa proses pembelajaran.²¹

5. Materi Himpunan

Dalam menyampaikan pokok pembahasan, kita perlu mengetahui Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan kurikulum K13. Berikut ini adalah RPP yang berlaku di sekolah SMP Negeri 1 Bajo kelas VII pada pokok bahasan himpunan.

KI.1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI.2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

²¹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*.

- KI.3: Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4: Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkal, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar		IPK	
3.2	Menjelaskan himpunan, himpunan bagian himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan, dan melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual	3.2.1	Membedakan himpunan dan bukan himpunan
		3.2.2	Menyebutkan contoh himpunan dan contoh bukan himpunan
		3.2.3	Menyajikan himpunan dengan beberapa cara
		3.2.4	Menjelaskan dan menentukan himpunan kosong, himpunan semesta dan diagram venn
		3.2.5	Menentukan kardinalitas suatu himpunan
		3.2.6	Menentukan himpunan bagian dan himpunan kuasa dari suatu himpunan
		3.2.7	Menjelaskan himpunan yang sama
		3.2.8	Menjelaskan definisi tentang irisan, gabungan, selisih dan komplemen
		3.2.9	Menentukan keanggotaan hasil irisan, gabungan, selisih, dan komplemen dua himpunan atau lebih
4.2	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan operasi biner pada himpunan	Memecahkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual	

Sumber: RPP *Guru Matematika SMP Negeri 1 Bajo*

a. Pengertian Himpunan

Dalam matematika istilah himpunan diartikan sebagai kelompok, kumpulan, kelas, maupun gerombolan.²² Himpunan juga adalah sejumlah objek yang berada dalam satu kesatuan.²³ Sifat keterikatan di antara anggotanya disebut sifat himpunan sedangkan objek yang termasuk himpunan disebut anggota himpunan. Jadi dapat kita simpulkan himpunan adalah sekumpulan objek yang dapat didefinisikan secara jelas.

Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menemukan contoh yang termasuk himpunan dan yang bukan himpunan antara lain:

- (1) Kumpulan orang yang memakan siomay (termasuk himpunan)
- (2) Kumpulan buah-buahan berwarna merah (termasuk himpunan)
- (3) Kumpulan makanan yang lezat (bukan termasuk himpunan)
- (4) Kumpulan orang-orang yang pintar (bukan termasuk himpunan)

b. Cara Menyajikan Himpunan

Suatu himpunan ditulis dengan lambang dengan huruf kapital, seperti A, B, C...Z. Kemudian penulisan himpunan harus di antara pasangan kurung kurawal { } yang memuat beberapa anggota atas sifat anggota himpunan tersebut. Dan anggota himpunan ditulis dengan lambang huruf kecil, seperti a, b, c..z. terdapat 3 cara untuk menyajikan suatu himpunan dengan tidak mengubah makna himpunan tersebut.²⁴

²²Abdur Rahman As'ari et al., *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 1*, Revisi (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).113

²³Husein Tampomas, *Matematika 1 Untuk SMP/MTs Kelas VII*, Perpustakaan Nasional (Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2005).162

²⁴Abdur Rahman As'ari et al.117

(1) Menyatakan himpunan dengan menyebutkan anggota-anggotanya (enumerasi)

Dalam menyatakan himpunan dengan menyebutkan anggota-anggotanya ditulis dalam kurung kurawal { } dan jika anggota himpunan sangat banyak maka dapat dituliskan dengan diberi tanda tiga titik (“...”).

Contohnya:

A adalah himpunan bilangan genap yang lebih dari 1 dan kurang dari 8, maka dapat dituliskan:

$$A = \{2, 4, 6\}$$

Himpunan B adalah himpunan hewan yang berkaki dua, maka dapat dituliskan:

$$B = \{\text{Ayam, bebek, burung}\}$$

(2) Menyatakan himpunan dengan kata-kata atau sifat yang dimiliki anggotanya

Contohnya:

$$A = \{3, 5, 7\}$$

Maka jika kita ingin menyatakan dengan kata-kata, ditulis dengan:

A adalah himpunan semua bilangan ganjil yang lebih dari 1 dan kurang dari 8

$$B = \{\text{kambing, sapi, kerbau}\}$$

Maka jika kita ingin menyatakan dengan kata-kata, ditulis dengan:

B adalah himpunan semua hewan yang berkaki empat.

(3) Menyatakan himpunan dengan notasi pembentuk himpunan

Suatu himpunan dinyatakan dengan notasi pembentuk himpunan yaitu dengan menyebutkan atau menyertakan sifat anggota atau syarat keanggotaan himpunannya.²⁵

Notasi ini biasanya berbentuk umum $\{x | P(x)\}$ dimana x mewakili anggota dari himpunan, dan $P(x)$ menyatakan syarat yang harus dipenuhi oleh x agar bisa menjadi anggota himpunan tersebut. Simbol x bias diganti oleh variabel lain, seperti y , z dan lain-lain.

Contohnya:

$$A = \{x | 1 < x < 8, x \text{ adalah bilangan ganjil}\}$$

Dibaca : A adalah himpunan yang anggotanya semua x sedemikian sehingga x lebih dari 1 dan x kurang dari 8, serta x adalah bilangan ganjil.

$$B = \{y | y < 8, y \text{ adalah bilangan genap}\}$$

Dibaca : B adalah himpunan yang anggotanya semua y demikian sehingga y kurang dari 8, serta y adalah bilangan genap.

c. Himpunan Kosong dan Himpunan Semesta

Himpunan kosong adalah himpunan yang tidak memiliki anggota, dilambangkan $\{ \}$ atau \emptyset . Contohnya bilangan cacah yang kurang dari 0, dan bilangan ganjil yang habis dibagi 2.

Himpunan semesta adalah himpunan yang memuat semua anggota ataupun objek himpunan yang sedang dibicarakan, yang dilambangkan dengan huruf kapital "S".

²⁵Husein Tamomas.164

Contohnya

$$A = \{1, 2, 3\}$$

Kita dapat menuliskan himpunan semesta dari himpunan A dengan:

$$S = \{\text{Bilangan asli}\}$$

$$S = \{\text{Bilangan cacah}\}$$

$$S = \{\text{Bilangan bulat}\}$$

d. Diagram Venn

Himpunan juga dapat dinyatakan dengan gambar atau diagram yang disebut dengan Diagram Venn. Diagram Venn diperkenalkan oleh pakar matematika Inggris bernama John Venn (1834-1923). Petunjuk dalam membuat diagram Venn antara lain:²⁶

- (1) Himpunan semesta (S) digambarkan sebagai persegi panjang dan huruf S diletakkan di sudut kiri atas.
- (2) Setiap himpunan yang ada dalam himpunan semesta ditunjukkan oleh kurva tertutup sederhana.
- (3) Setiap anggota himpunan ditunjukkan dengan titik.
- (4) Bila anggota suatu himpunan mempunyai banyak anggota, maka anggota-anggotanya tidak perlu dituliskan.

Contohnya:

Diagram Venn dari himpunan $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$, himpunan $A = \{1, 2, 3\}$ dan $B = \{4, 5, 6\}$ adalah sebagai berikut

²⁶Abdur Rahman As'ari et al., *Matematika SMP/MTs KELAS VII SEMESTER 1*.

Gambar 2.2 Contoh Diagram Venn²⁷

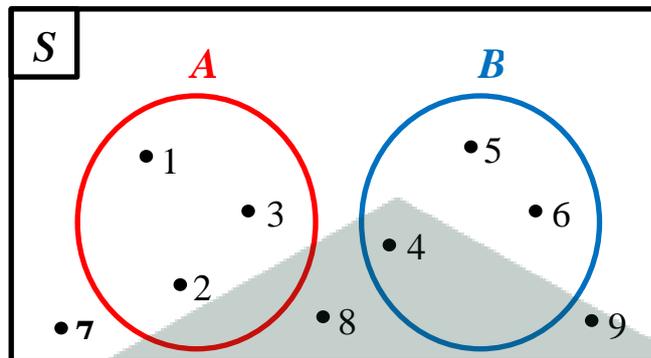
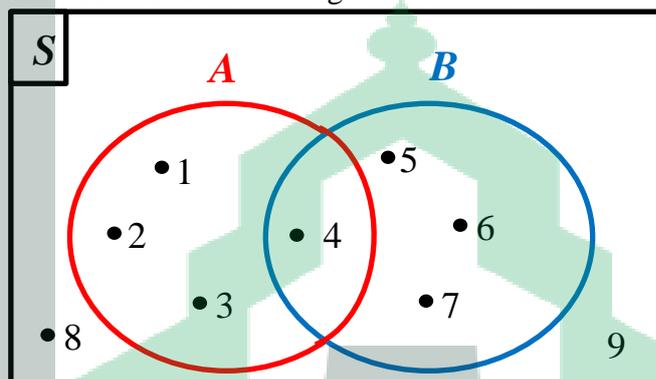


Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$, himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan $B = \{4, 5, 6, 7\}$ adalah sebagai berikut

Gambar 2.3 Contoh Diagram Venn Irisan²⁸



e. Sifat-sifat Himpunan

Sifat-sifat himpunan meliputi kardinalitas himpunan, himpunan bagian, himpunan kuasa, dan kesamaan dua himpunan.²⁹

(1) Kardinalitas Himpunan

Kardinalitas himpunan adalah bilangan yang menunjukkan banyaknya jumlah anggota dari suatu himpunan dan dinotasikan dengan $n(A)$. kardinalitas

²⁷Abdur Rahman As'ari et al.127

²⁸Abdur Rahman As'ari et al.127

²⁹La Iwan, *Matematika Untuk SMP/MTs* (Makassar Sulawesi Selatan: CV. Lontara Pusaka, n.d.).23

himpunan terdiri dari himpunan hingga yang memiliki anggota hingga (finite set) dan himpunan tak hingga yang memiliki anggota tak hingga (infinite set).

Misalnya kardinalitas himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$, yakni $n(A) = 4$ dan

$B = \{\text{apel, anggur, semangka, jeruk, pir}\}$, maka $n(B) = 5$.

(2) Himpunan Bagian

Himpunan bagian adalah himpunan yang menjadi bagian dari himpunan lainnya. Misalnya $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ maka setiap anggota himpunan A merupakan anggota himpunan B , dijelaskan sebagai $A \subseteq B$.

(3) Himpunan Kuasa

Himpunan kuasa dari himpunan A adalah himpunan-himpunan bagian dari A , dilambangkan dengan $P(A)$, banyak anggota himpunan kuasa dari himpunan A dilambangkan dengan $n(P(A))$.

Contohnya:

Jika himpunan $A = \{2, 3, 4\}$, maka tentukan semua himpunan kuasa dari A !

Penyelesaian:

Himpunan-himpunan yang merupakan himpunan bagian dari A adalah sebagai berikut.

Himpunan yang banyak anggotanya 0, yaitu $\{\}$.

Himpunan yang banyak anggotanya 1, yaitu $\{2\}$, $\{3\}$, $\{4\}$.

Himpunan yang banyak anggotanya 2, yaitu $\{2, 3\}$, $\{2, 4\}$, $\{3, 4\}$

Himpunan yang banyak anggotanya 3, yaitu $\{2, 3, 4\}$

(4) Kesamaan Dua Himpunan

Dua himpunan X dan Y dikatakan sama jika dan hanya jika $X \subset Y$ dan $Y \subset X$, dinotasikan dengan $X = Y$. jika $n(X) = n(Y)$, maka himpunan X ekuivalen dengan himpunan Y .

Contohnya:

$X = \{1, 2, 3\}$ dan $Y = \{3, 2, 1\}$, dikatakan kesamaan dua himpunan karena anggota-anggota himpunan dan jumlah anggota himpunan sama.

f. Operasi Himpunan

Himpunan dapat dioperasikan satu dengan lainnya sama seperti pada bilangan. Operasi-operasi himpunan mencakup: (1) Irisan, (2) Gabungan, (3) Selisih, dan (4) Komplemen.³⁰

(1) Irisan

Irisan himpunan adalah himpunan yang anggota-anggotanya ada di himpunan lain. Irisan dua himpunan A dan B adalah himpunan yang anggota-anggotanya ada di himpunan A dan ada juga di himpunan B . yang dilambangkan dengan " \cap "

Contoh:

$A = \{1, 2, 3\}$ dan $B = \{2, 4, 6\}$, pada kedua himpunan tersebut ada satu anggota yang sama yaitu 2, ditulis dengan:

$$A \cap B$$

Dibaca himpunan A irisan himpunan B

³⁰La Iwan. 25-26.

(2) Gabungan

Gabungan himpunan adalah himpunan yang anggota-anggotanya digabungkan dengan himpunan lain. Gabungan dua himpunan A dan B adalah himpunan yang anggota-anggotanya terdiri atas himpunan A dan juga di himpunan B, yang dilambangkan dengan " \cup "

Contoh:

$A = \{1, 2, 3\}$ dan $B = \{2, 4, 6\}$, pada kedua himpunan tersebut ada satu anggota yang sama yaitu $\{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$, ditulis dengan

$$A \cup B$$

Dibaca himpunan A irisan himpunan B

(3) Selisih

Selisih dua himpunan A dan himpunan B adalah himpunan yang anggotanya semua himpunan A tetapi bukan himpunan B, yang di lambangkan dengan " $-$ "

Contoh:

$A = \{1, 2, 3\}$ dan $B = \{2, 4, 6\}$, maka selisih adalah $A - B = \{1, 3\}$

(4) Komplemen

Komplemen himpunan adalah himpunan yang angota-anggotanya bukan anggota himpunan lain, yang dilambangkan dengan " A^c "

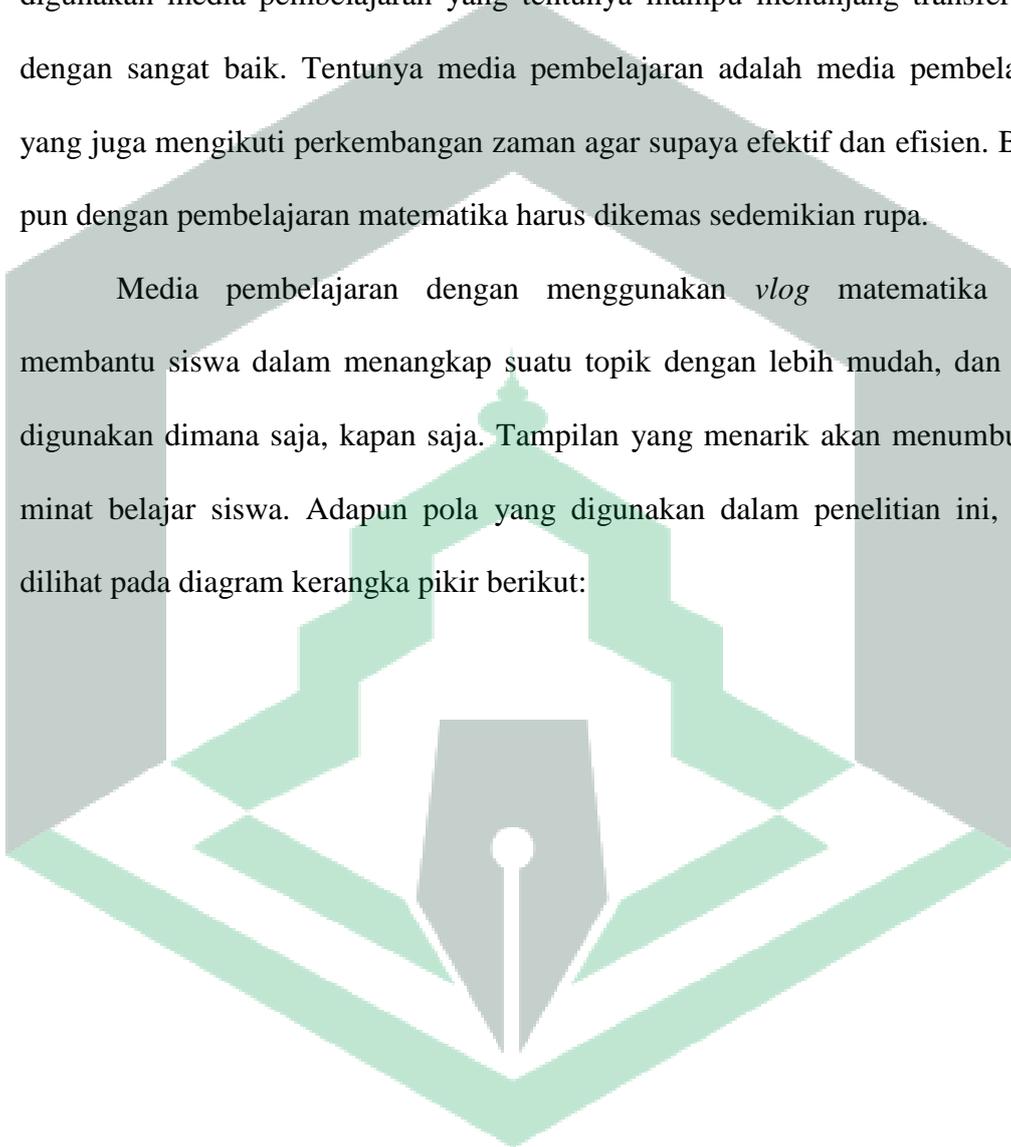
Contoh:

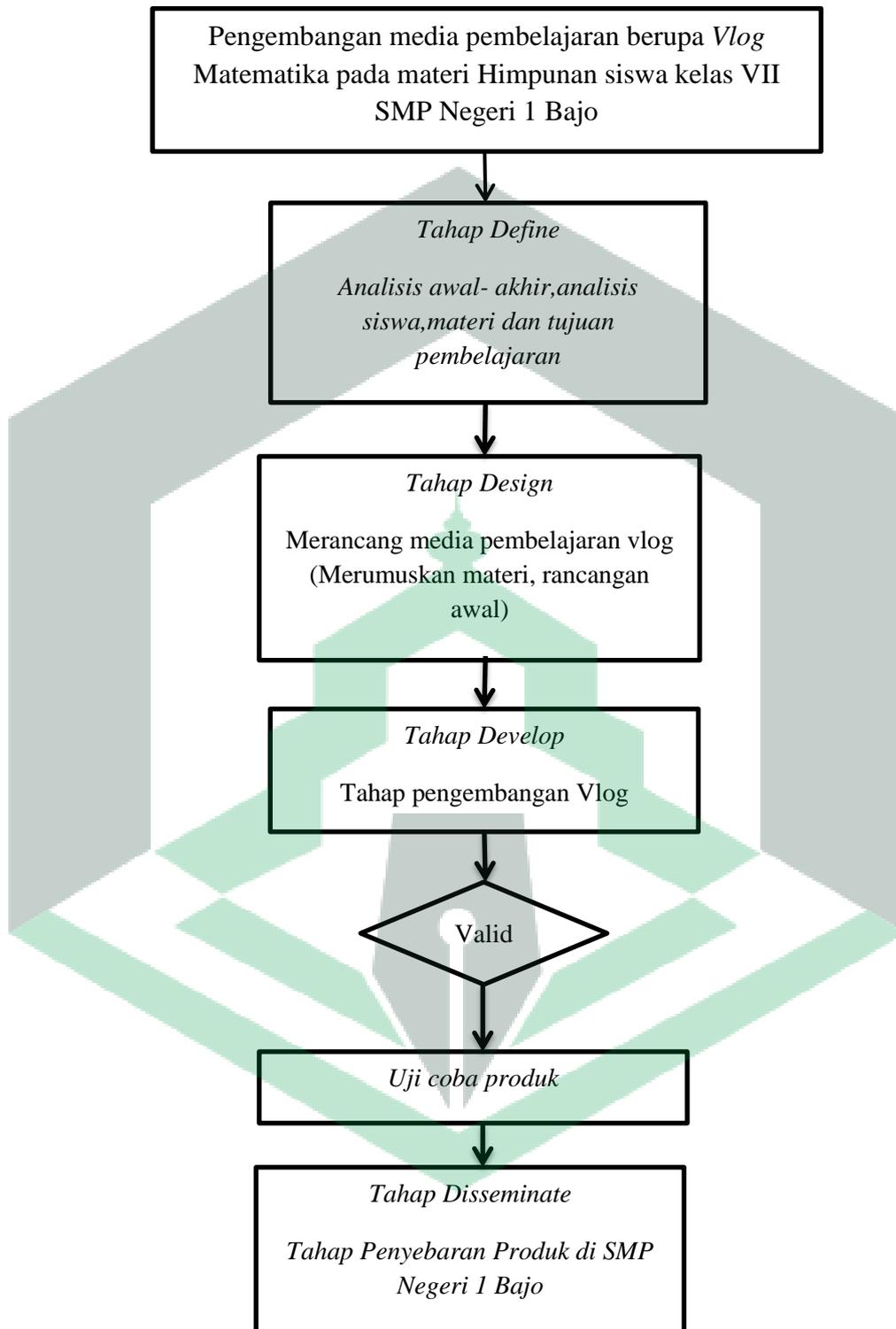
$S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8\}$ dan $A = \{2, 4, 6\}$, maka $A^c = \{1, 3, 5, 7, 8\}$

C. Kerangka Berpikir

Para tenaga pendidik haruslah orang yang benar-benar mampu memberikan pemahaman yang baik secara efektif dan efisien. Untuk itu, maka digunakan media pembelajaran yang tentunya mampu menunjang transfer ilmu dengan sangat baik. Tentunya media pembelajaran adalah media pembelajaran yang juga mengikuti perkembangan zaman agar supaya efektif dan efisien. Begitu pun dengan pembelajaran matematika harus dikemas sedemikian rupa.

Media pembelajaran dengan menggunakan *vlog* matematika dapat membantu siswa dalam menangkap suatu topik dengan lebih mudah, dan dapat digunakan dimana saja, kapan saja. Tampilan yang menarik akan menumbuhkan minat belajar siswa. Adapun pola yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada diagram kerangka pikir berikut:





Gambar 2.4 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang sesuai dengan pedoman penulisan proposal skripsi metode pengembangan IAIN Palopo. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu yang diharapkan mampu berguna bagi siswa kelas VII. Untuk itu maka perlu dilakukan validasi oleh validator terhadap media pembelajaran berupa *vlog* matematika.

Jenis model Pengembangan penelitian ini yakni *Four-D* dengan tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*. Pemilihan model pengembangan ini karena pertimbangan langkah-langkah pengembangan pada model *four-D* terperinci namun sederhana dan mudah diikuti prosedur pengembangannya. Model pengembangan ini terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kelebihan model pengembangan *four-D* yaitu lebih baik dipergunakan sebagai pokok utama untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran bukan hanya untuk mengembangkan sistem pembelajaran.

B. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian pengembangan direncanakan di SMP Negeri 1 Bajo, Jalan Pendidikan No.19, Kelurahan Bajo, Kecamatan bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan. Adapun alokasi waktu penelitian ini akan dilakukan pada bulan Mei sampai dengan Juli 2022. Adapun tabel waktu pelaksanaan penelitian pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No	Tahap	Waktu pelaksanaan		
		Mei	Juni	Juli
1.	Tahap Define Tahap Awal-akhir Tahap Analisis Siswa Tahap Anaisis materi Tahap Tujuan Pembelajaran	√		
2.	Tahap Design Tahap Perumusan Materi Tahap Rancangan Awal		√	
3.	Tahap Develop Validasi Uji Coba Produk		√	
4.	Tahap Disseminate			√

C. Subjek dan Objek Penelitian

Direncanakan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo, dengan objek yakni pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* (video blog) matematika.

D. Prosedur pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini, prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan *Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate)* yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap awal atau tahap pendefinisian terkait syarat pengembangan, kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis kebutuhan terkait pengembangan produk yang akan dilakukan serta kebutuhan pelajaran untuk siswa kelas VII.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis awal-akhir

Analisis awal akhir ini dilakukan dengan tujuan mengetahui dan menetapkan masalah yang terdapat di SMP Negeri 1 Bajo, khususnya kelas VII dalam proses pembelajaran matematika. Di tahap ini meliputi analisis kurikulum yang disesuaikan dengan RPP dan silabus yang digunakan di SMP Negeri 1 Bajo sebelum melaksanakan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* matematika.

b. Analisis siswa

Analisis siswa ini bertujuan sebagai pertimbangan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* matematika dengan mengamati karakteristik siswa terhadap motivasi belajar, kemampuan, dan pengalaman siswa baik secara individu maupun kelompok.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi komponen materi yang akan dijelaskan dalam proses pengembangan media pembelajaran berupa *vlog*. Yang kemudian disusun secara sistematis dan rinci dalam penyampaian di video blog (*vlog*) matematika. Dalam hal ini telah mencakup analisis tugas dan analisis konsep yang perlu dicapai oleh peserta didik.

d. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengkonversikan tujuan analisis siswa dan analisis materi berdasarkan KI dan KD yang tercantum dalam kurikulum 2013 pada materi himpunan.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap ini dilakukan proses sistematis yang sesuai dengan analisis yang telah di peroleh pada tahap pertama yakni sebagai berikut:

a. Merumuskan materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran kemudian menyusun uraian materi yang akan dijelaskan dalam pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* sehingga dapat dikembangkan.

b. Rancangan awal yang dilakukan yakni rancangan produk yang dibuat sebelum dilakukan uji coba. Rancangan ini adalah media pembelajaran berupa *vlog* matematika.

3. Tahap *Develop* (pengembangan)

Pada tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Dalam melakukan langkah pengembangan dibutuhkan proses validasi oleh para ahli yakni ahli materi dan ahli media, kemudian revisi dan saran dari validator. Tujuan pengembangan ini yakni menghasilkan produk akhir setelah melalui beberapa tahap revisi dari validator.

Pada tahap pengembangan ini, setelah produk dinyatakan telah selesai, kemudian dilakukan uji coba produk dalam kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran berupa *vlog* matematika ini menarik dan efektif meningkatkan minat belajar siswa.

4. Tahap *Disseminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran adalah tahap akhir pengembangan produk. Tahap ini dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, kelompok ataupun system. Pada tahap penyebaran ini dilakukan dengan menyebarkan link produk media pembelajaran ke sekolah yang diteliti yakni SMP Negeri 1 Bajo.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menemukan informasi dan menemukan permasalahan yang diperoleh sebagai masukan untuk proses pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat pada materi himpunan.

2. Angket

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran. Lembar validasi ahli media pembelajaran *vlog* matematika, lembar validasi ahli materi, lembar angket praktikalitas, dan lembar angket minat belajar siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* matematika. adapun instrumen yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti pada salah satu guru Matematika SMP Negeri 1 Bajo terkhusus kelas VII untuk menemukan informasi apa saja media yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika dan metode apa yang digunakan di SMP Negeri 1 Bajo. Wawancara ini dilakukan guna untuk mengetahui data awal yang dapat digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika?	
2.	Metode pelajaran apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran matematika?	
3.	Bagaimana komunikasi matematika siswa kelas VII di sekolah ini?	
4.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi?	
5.	Apa saja fasilitas sekolah yang menunjang pembelajaran matematika ?	

2. Angket

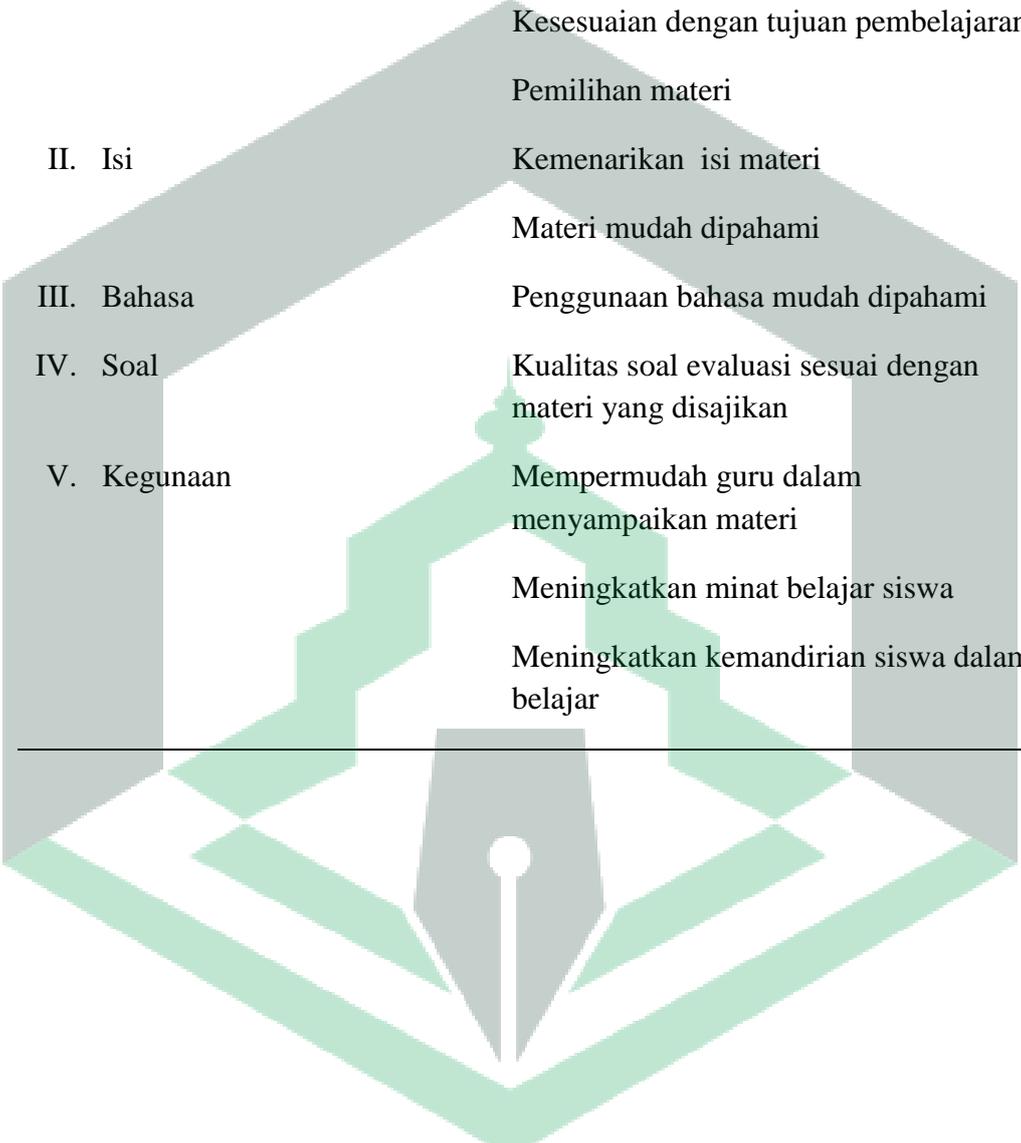
Lembar angket digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran. Lembar validasi ahli media pembelajaran *vlog* matematika, lembar validasi ahli materi, lembar angket praktikalitas, dan lembar angket minat belajar siswa.

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh tenaga ahli. Adapun indikator-indikator tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013
II. Isi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Pemilihan materi
III. Bahasa	Kemenarikan isi materi Materi mudah dipahami
IV. Soal	Penggunaan bahasa mudah dipahami
V. Kegunaan	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan Mempermudah guru dalam menyampaikan materi Meningkatkan minat belajar siswa Meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar



b. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh tenaga ahli. Adapun indikator-indikator tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Tampilan	Tampilan awal produk Ketetapan pemilihan tempat sudah tepat Kualitas tampilan dalam media pembelajaran ini sudah tepat Tata letak gambar sudah tepat
II. Tulisan	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sudah tepat
III. Suara	Kejelasan suara dalam media
IV. Kemudahan	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja dan kapan saja Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami

c. Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket praktikalitas digunakan untuk memperoleh data tentang kepraktisan media pembelajaran berupa *vlog* matematika yang dikembangkan.

Berikut ini kisi-kisi instrumen praktikalitas:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Tampilan	Tampilan media menarik perhatian Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan
II. Materi/Isi	Materi yang disampaikan mudah dipahami Materi yang disampaikan dalam tampilan media menarik dan menyenangkan
III. Kegunaan	Media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar Media pembelajaran membantu dalam memahami materi himpunan Media pembelajaran ini membantu dalam belajar mandiri, karena dapat diakses dengan mudah

d. Lembar Angket Minat Belajar

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar

Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item	
		P	N
I. Kesenangan	Senang menggunakan media pembelajaran ini	1, 19	3, 12
	Senang belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini		
II. Ketertarikan	Tertarik menggunakan media pembelajaran ini	4, 9	2,14, 17
	Tertarik untuk belajar mandiri menggunakan media ini		
III. Perhatian	Menggunakan media pembelajaran ini dapat menambah perhatian siswa memahami materi matematika	5,11, 20	10,16
IV. Keterlibatan	Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran materi matematika menggunakan media ini karena dapat diakses dengan mudah	7,13, 18	6,8, 15
Jumlah		10	10

G. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data mengungkapkan langkah-langkah analisis serta teknik analisis yang akan digunakan dalam setiap tahapan penelitian.³¹ Kegiatan ini dilakukan setelah semua data dari seluruh responden dan data yang lainnya telah dikumpulkan semua. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi bidang matematika, ahli media dan guru matematika. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, masukan, kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan angket dan hasil wawancara. Hasil ini kemudian digunakan untuk merevisi produk *vlog* yang dikembangkan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket validasi *vlog* matematika oleh para ahli. Sebelum *Vlog* Matematika digunakan, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh validator. Validator terdiri dari 3 orang ahli yaitu ahli media, ahli isi/materi dan guru matematika. Validator diberikan lembar validasi untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut:

³¹Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidik & Tenaga Kependidikan*, Cet. II (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 247.

a. Teknik Analisis Data Validitas

Tabel 3.7 Skor Penelitian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validasinya dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori validitas berikut:

Tabel 3.8 Kategori Validasi Ahli³²

Persentase	Kategori
0 – 20 %	Tidak Valid
21 – 40 %	Kurang Valid
41 – 60 %	Cukup Valid
61 – 80 %	Valid
81 – 100 %	Sangat Valid

Hasil persentase yang berada dalam kategori cukup valid, valid, dan sangat valid maka *vlog* matematika yang dikembangkan sudah layak untuk diuji coba.

³²Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, ed. Anwa holid (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.).

b. Teknik Analisis Data Kepraktisan

Teknik analisis data praktikalitas yaitu hasil dari tabulasi oleh siswa kemudian dicari persentasenya dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori kepraktisan berikut:

Tabel 3.9 Kategori Praktikalitas Instrumen Media Pembelajaran³³

Persentase	Kategori
0 – 20 %	Tidak Praktis
21 – 40 %	Kurang Praktis
41 – 60 %	Cukup praktis
61 – 80 %	Praktis
81 – 100 %	Sangat Praktis

c. Teknik Analisis Data Minat Belajar

Teknik analisis data minat belajar siswa menggunakan skala likert. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh empat jawaban yang menunjukkan tingkatan, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (kurang Setuju), TS (Tidak Setuju). Data yang digunakan untuk penskoran ini merupakan data yang diperoleh dari sekelompok subjek atau siswa yang menjawab item pernyataan.

³³Doni Tri and Putra Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik” 19, no.1 (2019): 75-82, <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vil.409>.

Jawaban siswa tersebut dihitung menggunakan skor angket seperti contoh yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.10 Skor Angket Likert³⁴

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Positif	4	3	2	1
2	Negatif	1	2	3	4

Skor dihitung dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai (\%)} = \frac{\sum \text{jumlah skor tiap siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori keefektifan minat belajar berikut:

Tabel 3.11 Skor Kuantitatif Angket Minat Siswa

Persentase	Kategori
$K \leq 20$	Sangat Tidak Baik
$21 < K \leq 40$	Tidak Baik
$41 < K \leq 60$	Cukup Baik
$61 < K \leq 80$	Baik
$81 < K \leq 100$	Sangat Baik

Dikatakan efektif jika rata-rata hasil skor angket minat belajar siswa pada kategori minimal baik.

³⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta.2009) 245.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran materi berupa *vlog* matematika pada materi himpunan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model *Four-D*, terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu, tahap *define* (pendefinisian), tahap *Design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Adapun hasil dalam langkah-langkah pengembangan media pembelajaran pada materi himpunan berupa *vlog* matematika adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* (pendefinisian) ini merupakan tahap awal perkembangan produk, yang dimana diperoleh informasi bahwa dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi berupa *vlog* matematika masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam tahap *define* (pendefinisian) adalah sebagai berikut:

1) Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu peneliti menemukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Bajo. Hal ini, bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini ditemukan masalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, yang hanya terfokus pada media cetak yakni buku paket. Sehingga dianalisis dengan adanya bantuan media pembelajaran berupa *vlog* matematika yang menarik yang mengikuti perkembangan teknologi dan minat dari siswa.

Mengembangkan media pembelajaran yang baik dan menarik, maka media pembelajaran dikembangkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Adapun kompetensi dasar berdasarkan kurikulum 2013 pada materi himpunan kelas VII semester ganjil yaitu: 3.2 Menjelaskan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan, dan melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual dan 4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan operasi biner pada himpunan.

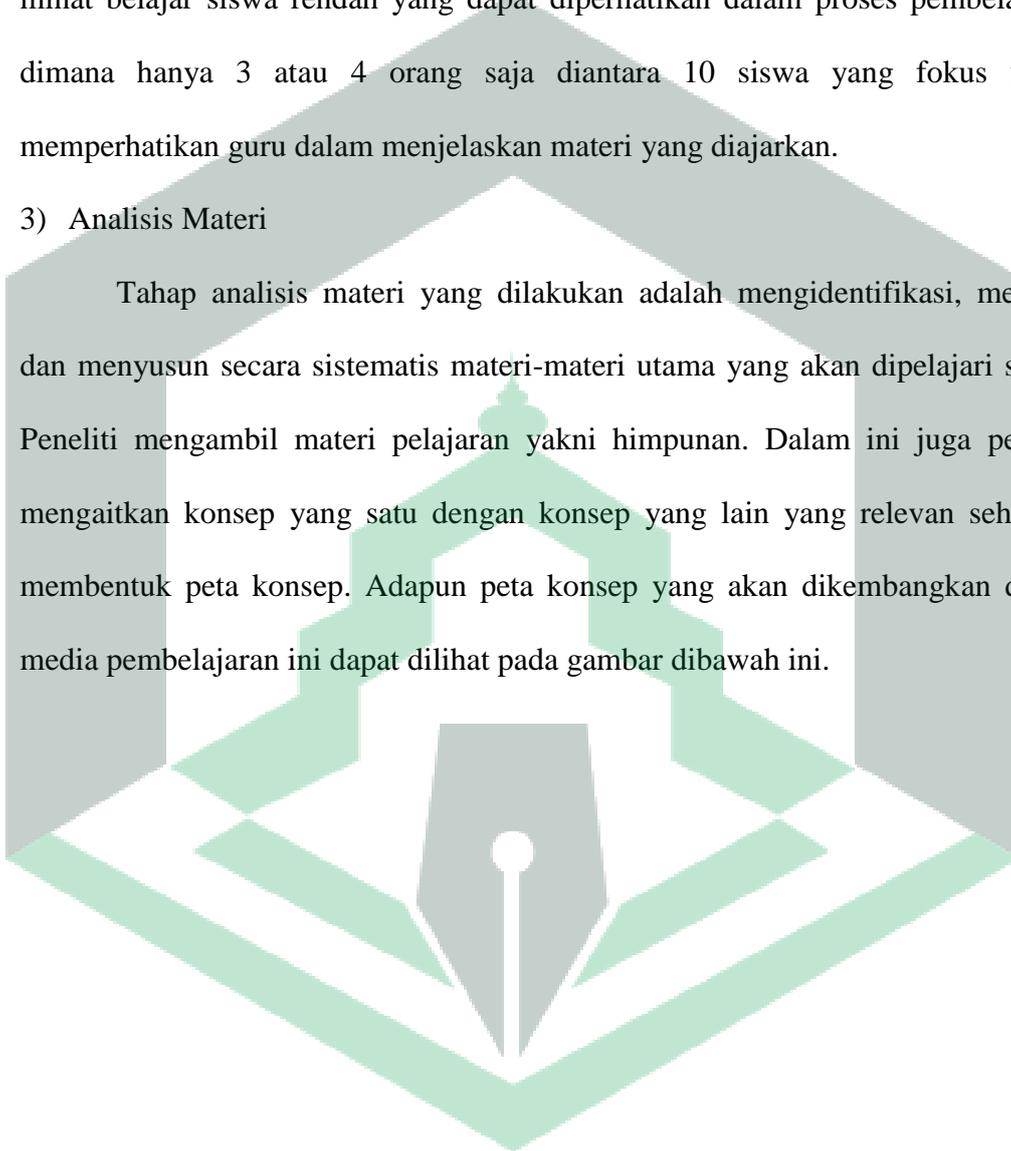
2) Analisis Siswa

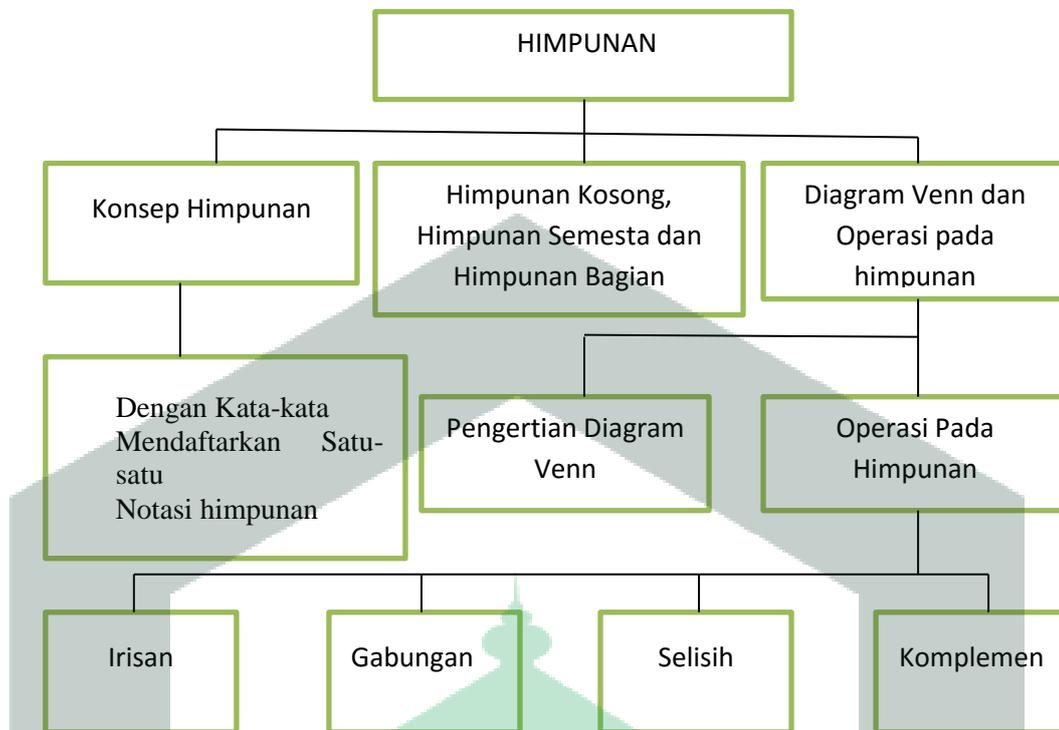
Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui dan menelaah karakteristik siswa sesuai dengan desain media pembelajaran yang akan digunakan. Karakteristik siswa yang beraneka ragam, penasaran dan lebih suka dengan hal-hal yang baru dan menarik. Dari hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo ditemukan fakta bahwa mereka kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan pelajaran matematika yang dianggap rumit sehingga mempengaruhi daya tarik, rasa senang dan perhatian siswa dalam proses

pembelajaran serta kurangnya keterlibatan siswa menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi karena terfokus pada buku paket saja. Serta pada saat wawancara dengan guru pelajaran matematika, ditemukan fakta bahwa minat belajar siswa rendah yang dapat diperhatikan dalam proses pembelajaran dimana hanya 3 atau 4 orang saja diantara 10 siswa yang fokus untuk memperhatikan guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan.

3) Analisis Materi

Tahap analisis materi yang dilakukan adalah mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari siswa. Peneliti mengambil materi pelajaran yakni himpunan. Dalam ini juga peneliti mengaitkan konsep yang satu dengan konsep yang lain yang relevan sehingga membentuk peta konsep. Adapun peta konsep yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.





Gambar 4.1 Peta Konsep Himpunan

4) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengkonversi tujuan analisis materi dan analisis siswa menjadi kompetensi dasar yang dinyatakan dengan tingkah laku. Penyusunan tujuan pembelajaran ini berdasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum 2013. Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar		IPK	
3.3	Menjelaskan himpunan, himpunan bagian himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan, dan melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual	3.3.1	Membedakan himpunan dan bukan himpunan
		3.3.2	Menyebutkan contoh himpunan dan contoh bukan himpunan
		3.3.3	Menyajikan himpunan dengan beberapa cara
		3.3.4	Menjelaskan dan menentukan himpunan kosong, himpunan semesta dan diagram venn
		3.3.5	Menentukan kardinalitas suatu himpunan
		3.3.6	Menentukan himpunan bagian dan himpunan kuasa dari suatu himpunan
		3.3.7	Menjelaskan himpunan yang sama
		3.3.8	Menjelaskan definisi tentang irisan, gabungan, selisih dan komplemen
		3.3.9	Menentukan keanggotaan hasil irisan, gabungan, selisih, dan komplemen dua himpunan atau lebih
4.3	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan operasi biner pada himpunan	Memecahkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual	

Sumber: RPP Guru Matematika SMP Negeri 1 Bajo

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* (perancangan) ini dihasilkan rancangan sebuah media. Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang berbasis teknologi berupa *vlog* matematika pada materi himpunan. Adapun tahapan perancangan ini sebagai berikut:

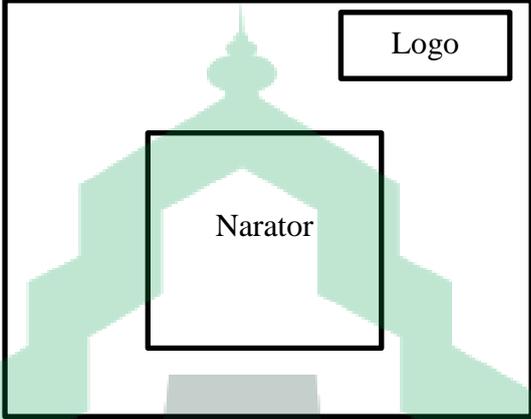
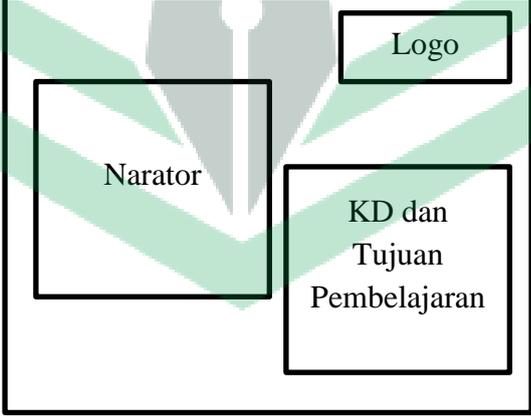
1) Perumusan Materi

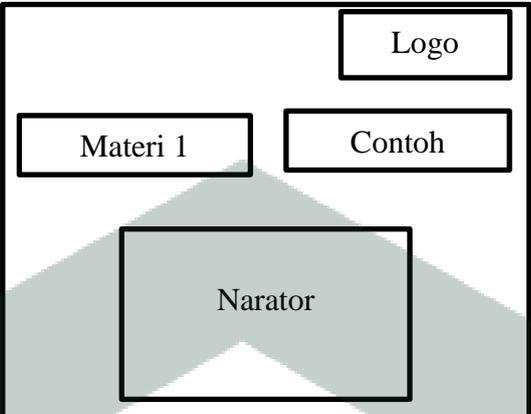
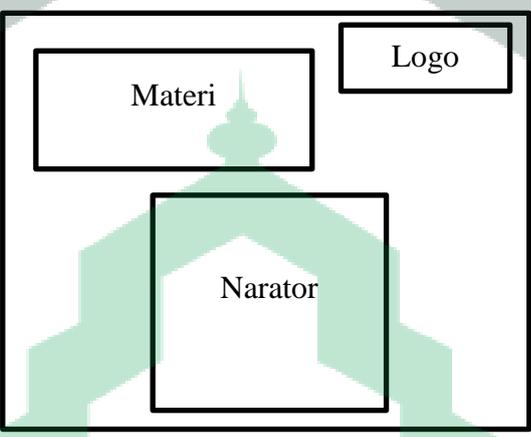
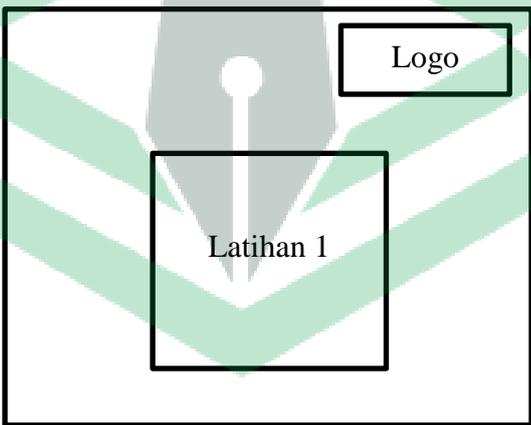
Tahap perumusan materi dilakukan dengan melihat tujuan pembelajaran terkhusus materi himpunan kurikulum 2013 yang sesuai dengan analisis materi dan identifikasi tujuan pembelajaran. Perumusan materi dilakukan dengan mengumpulkan bahan materi baik itu dari buku paket, internet dan buku penunjang lainnya. Pada perumusan materi himpunan, peneliti membagi menjadi empat pokok utama materi yakni:

- a) Konsep Himpunan
 - b) Himpunan Kosong, Himpunan Semesta, dan Cara Menggambar Diagram Venn
 - c) Sifat-Sifat Himpunan
 - d) Operasi Himpunan
- ## 2) Rancangan Awal

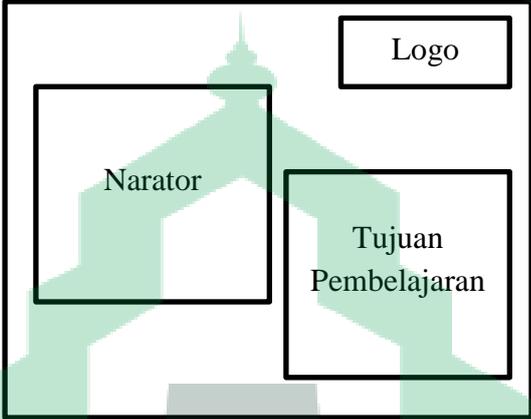
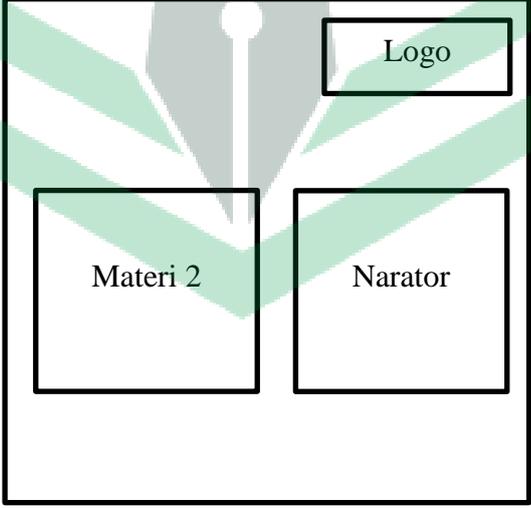
Hasil perancangan awal pada fase ini meliputi rancangan media yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Perancangan media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap *define* (pendefinisian) dan tahap sebelumnya. Adapun rancangan selanjutnya dituangkan dalam bentuk video pembelajaran yang disusun secara berurutan atau biasa disebut *storyboard*. Rancangan *storyboard* yang dibuat pada pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* matematika disajikan pada tabel 4.2 berikut.

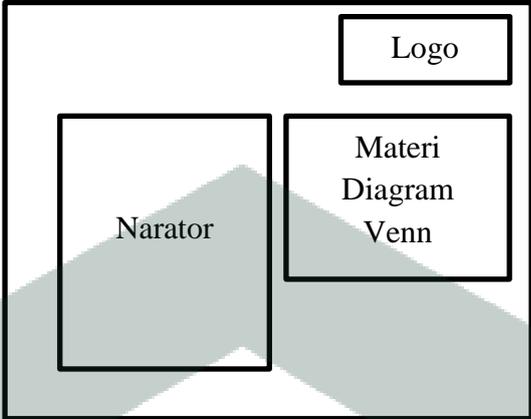
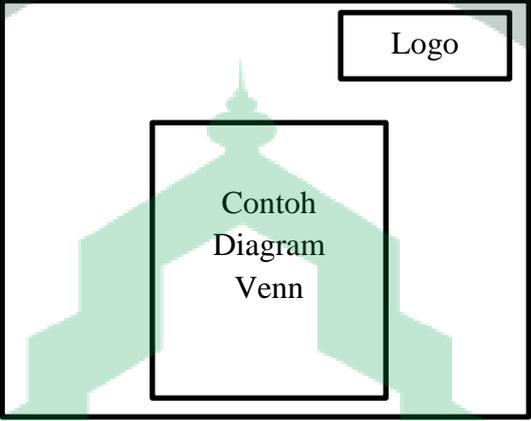
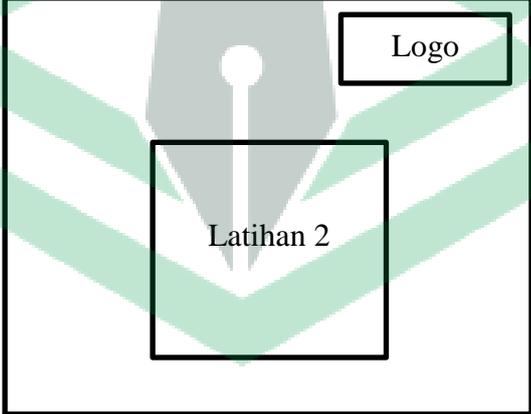
Tabel 4.2 Storyboard Vlog Matematika Part 1

Durasi	Visual	Keterangan
15 Detik		Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan
10 Detik		Mengucapkan Salam dan menjelaskan materi yang akan dijelaskan kemudian disudut kanan atas ditampilkan logo kampus IAIN Palopo
35 Detik		Menjelaskan KD dan tujuan pembelajaran

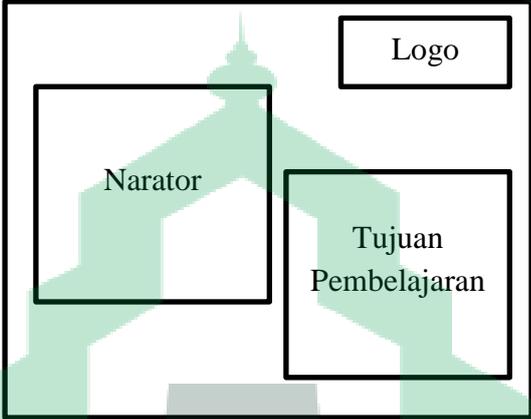
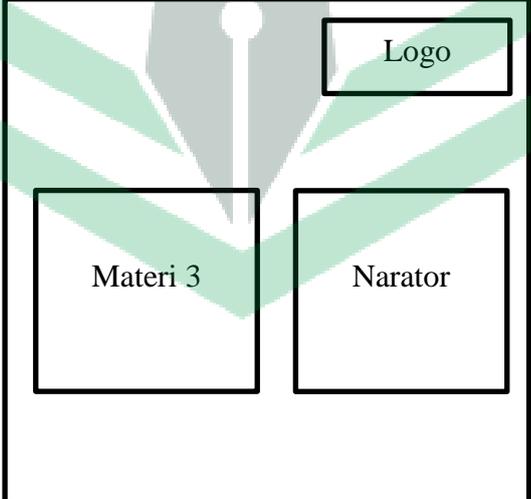
Durasi	Visual	Keterangan
4 Menit		Narator Menjelaskan pengertian himpunan dan menampilkan contoh himpunan
1 Menit 20 detik		Menjelaskan materi cara penyajian himpunan
10 detik		Menampilkan latihan 1 konsep himpunan yang disajikan pada Microsoft Power Point

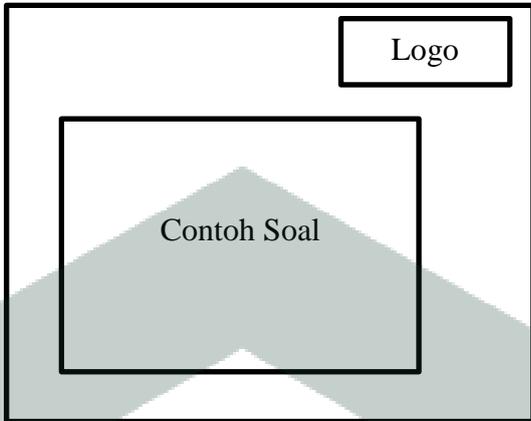
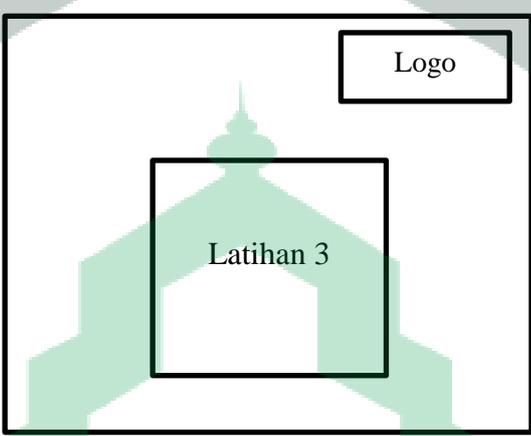
Tabel 4.3 Storyboard Vlog Matematika Part 2

Durasi	Visual	Keterangan
15 Detik	 <p>Judul Media, Judul Materi dan Ucapan Selamat Menyaksikan</p> <p>Foto Narator</p>	Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan
30 Detik	 <p>Logo</p> <p>Narator</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p>	Menjelaskan tujuan pembelajaran
1 Menit 40 Detik	 <p>Logo</p> <p>Materi 2</p> <p>Narator</p>	Menjelaskan Materi Himpunan Kosong, Himpunan Semesta dan diagram venn

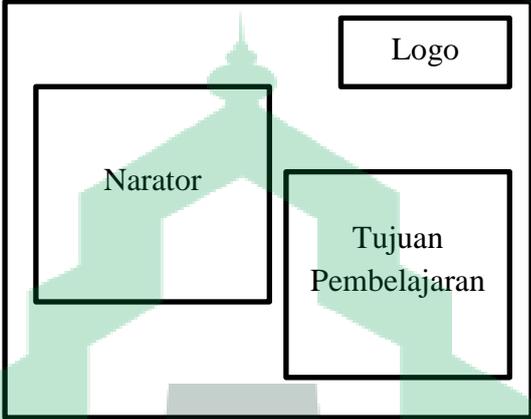
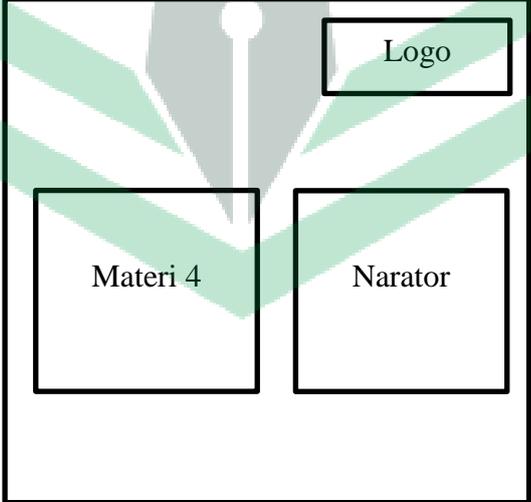
Durasi	Visual	Keterangan
35 Detik	 <p>The screenshot shows a presentation slide with three main elements: a 'Logo' box in the top right, a 'Narator' box on the left, and a 'Materi Diagram Venn' box on the right. A large, faint watermark of a building is visible in the background.</p>	Narator Menjelaskan langkah-langkah diagram venn
1 Menit 15 Detik	 <p>The screenshot shows a presentation slide with two main elements: a 'Logo' box in the top right and a 'Contoh Diagram Venn' box in the center. A large, faint watermark of a building is visible in the background.</p>	Menampilkan contoh Diagram Venn yang disajikan pada Microsoft Power Point
10 Detik	 <p>The screenshot shows a presentation slide with two main elements: a 'Logo' box in the top right and a 'Latihan 2' box in the center. A large, faint watermark of a building is visible in the background.</p>	Menampilkan latihan 2 yang disajikan pada Microsoft Power Point

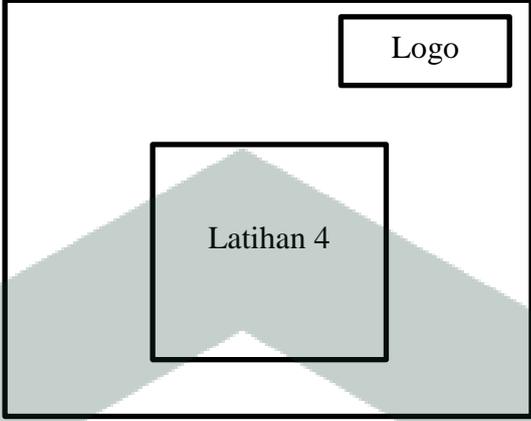
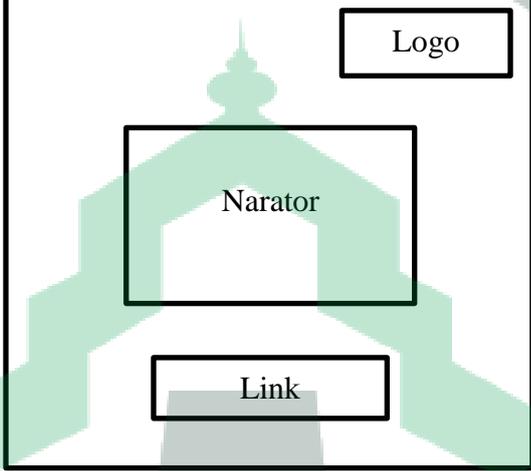
Tabel 4.4 Storyboard Vlog Matematika Part 3

Durasi	Visual	Keterangan
15 Detik	 <p>Judul Media, Judul Materi dan Ucapan Selamat Menyaksikan</p> <p>Foto Narator</p>	Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan
30 Detik	 <p>Logo</p> <p>Narator</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p>	Menjelaskan tujuan pembelajaran
4 Menit	 <p>Logo</p> <p>Materi 3</p> <p>Narator</p>	Menjelaskan Materi sifat-sifat Himpunan

Durasi	Visual	Keterangan
1 Menit 20 Detik	 <p>The screenshot shows a white slide with a black border. In the top right corner, there is a small rectangular box labeled 'Logo'. In the center of the slide, there is a larger rectangular box labeled 'Contoh Soal'. The background of the slide is white.</p>	Menampilkan contoh soal himpunan bagian
10 Detik	 <p>The screenshot shows a white slide with a black border. In the top right corner, there is a small rectangular box labeled 'Logo'. In the center of the slide, there is a larger rectangular box labeled 'Latihan 3'. The background of the slide is white.</p>	Menampilkan latihan 3 yang disajikan pada Microsoft Power Point

Tabel 4.5 *Storyboard Vlog Matematika Part 4*

Durasi	Visual	Keterangan
15 Detik	 <p>Judul Media, Judul Materi dan Ucapan Selamat Menyaksikan</p> <p>Foto Narator</p>	Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan
30 Detik	 <p>Logo</p> <p>Narator</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p>	Menjelaskan tujuan pembelajaran
3 Menit 25 Detik	 <p>Logo</p> <p>Materi 4</p> <p>Narator</p>	Menjelaskan Materi sifat-sifat Himpunan

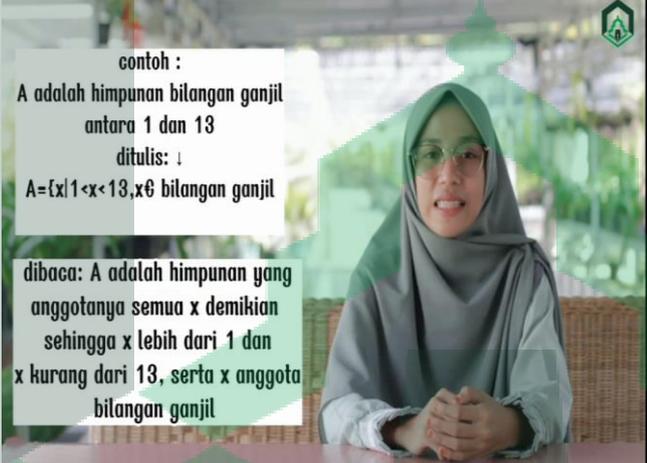
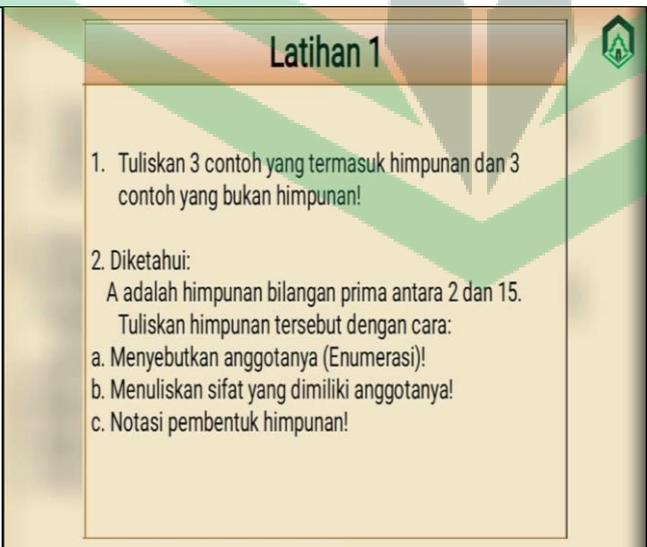
Durasi	Visual	Keterangan
10 Detik		Menampilkan latihan 4 yang disajikan pada Microsoft Power Point
20 Detik		Penutup

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* (pengembangan) ini, rancangan awal media pembelajaran yang dihasilkan dari tahap *design* (perancangan) kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran berupa *vlog* matematika pada materi himpunan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan peningkatan minat belajar siswa dari bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli (validator).

Tabel 4.6 Media Vlog Matematika Part 1

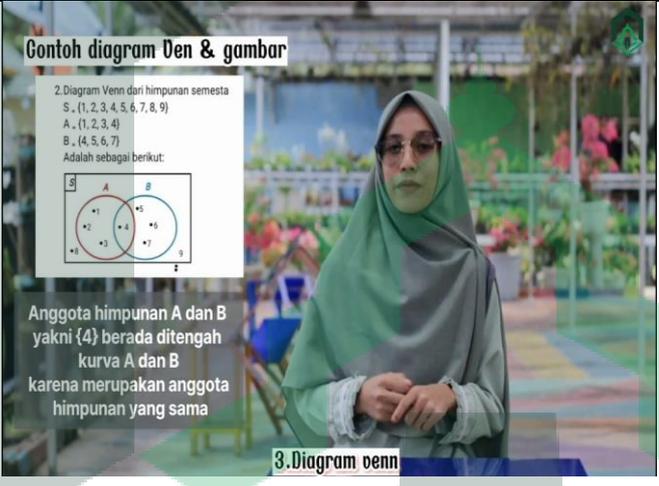
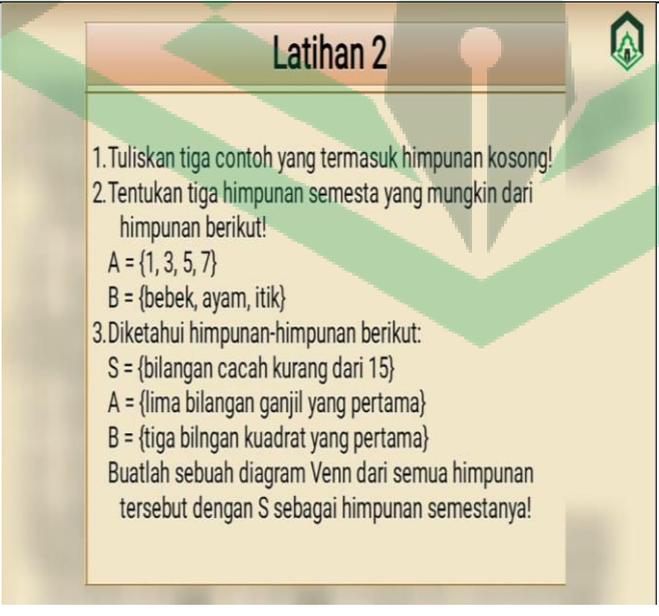
Visual	Keterangan
	<p>Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan</p>
	<p>Mengucapkan Salam dan menjelaskan materi yang akan dijelaskan kemudian disudut kanan atas ditampilkan logo kampus IAIN Palopo</p>
	<p>Menjelaskan KD dan tujuan pembelajaran</p>

Visual	Keterangan
 <p>a. Kelompok tanaman hias</p> <p>b. Kumpulan buah-buahan</p>	<p>Narator Menjelaskan pengertian himpunan dan menampilkan contoh himpunan</p>
 <p>contoh :</p> <p>A adalah himpunan bilangan ganjil antara 1 dan 13 ditulis: $A = \{x \mid 1 < x < 13, x \in \text{bilangan ganjil}\}$</p> <p>dibaca: A adalah himpunan yang anggotanya semua x demikian sehingga x lebih dari 1 dan x kurang dari 13, serta x anggota bilangan ganjil</p>	<p>Narator Menjelaskan cara penyajian himpunan</p>
 <p>Latihan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> Tuliskan 3 contoh yang termasuk himpunan dan 3 contoh yang bukan himpunan! Diketahui: A adalah himpunan bilangan prima antara 2 dan 15. Tuliskan himpunan tersebut dengan cara: <ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan anggotanya (Enumerasi)! Menuliskan sifat yang dimiliki anggotanya! Notasi pembentuk himpunan! 	<p>Menampilkan latihan 1 konsep himpunan yang disajikan pada Microsoft Power Point</p>

Link Part 1: <https://youtu.be/3MKeINLbeTI>

Tabel 4.7 Media Vlog Matematika Part 2

Visual	Keterangan
	<p>Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan</p>
	<p>Menjelaskan tujuan pembelajaran</p>
	<p>Menjelaskan Materi Himpunan Kosong, Himpunan Semesta dan diagram venn</p>

Visual	Keterangan
 <p>1. Himpunan semesta (S) digambarkan sebagai persegi panjang dan huruf S diletakkan di sudut kiri atas</p> <p>3. Diagram venn</p>	<p>Narator Menjelaskan langkah-langkah diagram venn</p>
 <p>Gcontoh diagram Ven & gambar</p> <p>2. Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ $A = \{1, 2, 3, 4\}$ $B = \{4, 5, 6, 7\}$ Adalah sebagai berikut:</p> <p>Anggota himpunan A dan B yakni $\{4\}$ berada ditengah kurva A dan B karena merupakan anggota himpunan yang sama</p> <p>3. Diagram venn</p>	<p>Menampilkan contoh Diagram Venn</p>
 <p>Latihan 2</p> <ol style="list-style-type: none"> Tuliskan tiga contoh yang termasuk himpunan kosong! Tentukan tiga himpunan semesta yang mungkin dari himpunan berikut! $A = \{1, 3, 5, 7\}$ $B = \{\text{bebek, ayam, itik}\}$ Diketahui himpunan-himpunan berikut: $S = \{\text{bilangan cacah kurang dari 15}\}$ $A = \{\text{lima bilangan ganjil yang pertama}\}$ $B = \{\text{tiga bilangan kuadrat yang pertama}\}$ Buatlah sebuah diagram Venn dari semua himpunan tersebut dengan S sebagai himpunan semestanya! 	<p>Menampilkan latihan 2 yang disajikan pada Microsoft Power Point</p>

Link Part 2: https://youtu.be/h4Gh_IymerY

Tabel 4.8 Media Vlog Matematika Part 3

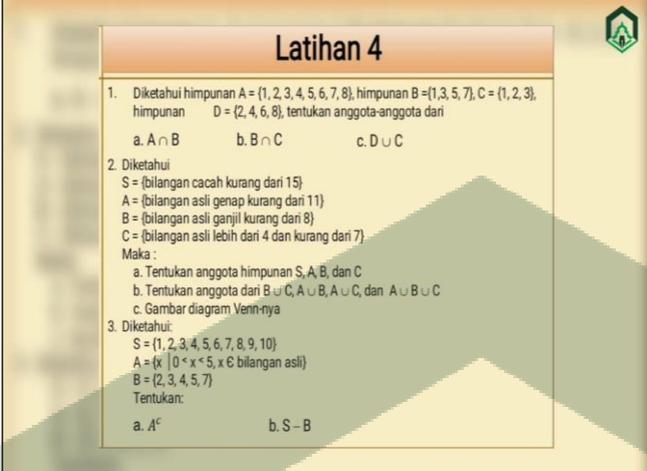
Visual	Keterangan
	<p>Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan</p>
	<p>Menjelaskan tujuan pembelajaran</p>
	<p>Menjelaskan Materi sifat-sifat Himpunan</p>

Visual	Keterangan
	Menampilkan contoh soal himpunan bagian
	Menampilkan latihan 3 yang disajikan pada Microsoft Power Point

Link Part 3: <https://youtu.be/iYUvWx4bvpl>

Tabel 4.9 Media Vlog Matematika Part 4

Visual	Keterangan
	<p>Pendahuluan yang menampilkan judul media dan judul materi pada video yang akan ditampilkan</p>
	<p>Menjelaskan tujuan pembelajaran</p>
	<p>Menjelaskan Materi sifat-sifat Himpunan</p>

Visual	Keterangan
	Menampilkan latihan 4 yang disajikan pada Microsoft Power Point

Link Part 4: <https://youtu.be/3PbpmCXLpe0>

1) Tahap Validasi Media Pembelajaran

Tahap yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran berupa *vlog* matematika.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa *vlog* matematika adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Nama Validator Media Pembelajaran

No.	Nama	Pekerjaan	Ahli
1	Nurwahida, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Media
2	Tri Wahyuni Rusman P, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Materi
3	Danik Agustina, S.Pd.	Guru Matematika SMP Negeri 1 Bajo	Materi

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Σ Skor per Aspek			Skor Maks	%	Kategori
		I	II	Jumlah			
1	Pembelajaran	11	11	22	24	91,6	SV
2	Isi	7	7	14	16	87,5	SV
3	Bahasa	4	4	8	8	100	SV
4	Soal	4	3	7	8	87,5	SV
5	Kegunaan	10	11	21	24	87,5	SV
	Jumlah	36	36	72	80	90	SV

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh aspek pembelajaran diperoleh jumlah skor 22 dengan skor maksimal 24 persentase 91,6%, aspek isi diperoleh jumlah skor 14 dengan skor maksimal 16 persentase 87,5%, aspek bahasa diperoleh jumlah skor 8 dengan skor maksimal 8 persentase 100%, aspek soal diperoleh jumlah 7 dengan skor maksimal 8 persentase 87,5%, aspek kegunaan diperoleh jumlah 21 dengan skor maksimal 24 persentase 87,5%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 90% dengan jumlah skor 72 dan skor maksimal 80 memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Σ Skor per Aspek	Skor Maks	%	Kategori
1	Tampilan	16	20	80	V
2	Tulisan	2	4	50	CV
3	Suara	9	12	75	V
4	Kemudahan	4	4	100	SV
	Jumlah	31	40	77,5	V

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh aspek tampilan diperoleh jumlah skor 16 dengan skor maksimal 20 persentase 80%, aspek tulisan diperoleh jumlah skor 2 dengan skor maksimal 4 persentase 50%, aspek suara diperoleh jumlah skor 9 dengan skor maksimal 12 persentase 75%, aspek kemudahan diperoleh jumlah skor 4 dengan skor maksimal 4 persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 77,5% dengan jumlah skor 31 dan skor maksimal 40 memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid.

c) Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Angket uji praktikalitas sebelum diberikan ke siswa untuk menilai kepraktisan media pembelajaran, terlebih dahulu diuji validitas angketnya. Uji validitas angket kepraktisan diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu:

Tabel 4.13 Hasil Validasi Uji Praktikalitas

No	Aspek Yang Dinilai	Validator			Jumlah	Skor	%	Kategori
		I	II	III				
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	4	12	12	100	SV
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	3	3	3	9	12	75	V
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	3	10	12	83,3	SV
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	4	3	11	12	91,6	SV
Jumlah		14	15	13	42	48	87,5	SV

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel hasil validasi angket uji kepraktisan yang dianalisis, diperoleh bahwa persentase hasil validasi angket uji kepraktisan siswa adalah 87,5% dengan kategori sangat valid.

2) Revisi Hasil Validasi

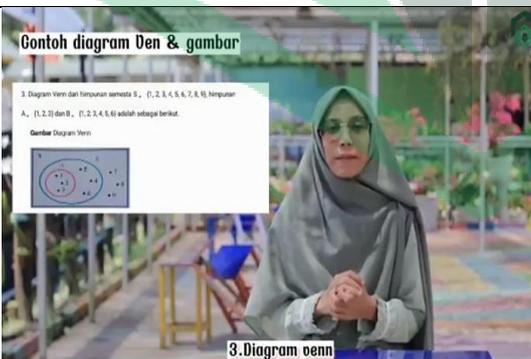
Setelah mendapat dari tim penilai, proses selanjutnya adalah revisi produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan setelah mendapatkan masukan, kritik, dan saran-saran dari tim penilai.

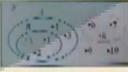
Tabel 4.14 Revisi Saran Validator

Hal yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tulisan	Tulisan yang panjang cukup disingkat dan tulisan diperbesar	Tulisan telah disingkat dan di perbesar
Gambar	Gambar kurang jelas	Gambar telah di perjelas

Hasil validasi yang berupa saran dan kritikan dari validator selanjutnya disajikan acuan dalam merevisi media yang telah dikembangkan. Revisi yang dilakukan peneliti pada tabel 4.15 sebagai berikut:

Tabel 4.15 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Contoh Soal:</p> <p>Diantara kelompok atau kumpulan berikut, tentukan yang termasuk himpunan dan bukan himpunan</p> <ol style="list-style-type: none"> Kumpulan anak laki-laki di kelas 7.1 Kumpulan hewan berkaki dua Kumpulan orang-orang ganteng Kelompok bilangan besa <p>Yang termasuk himpunan adalah Bagian A & B Yang bukan himpunan adalah C & D</p> 	<p>A. Kumpulan Hewan berkaki 4 ✓ B. Kumpulan Hewan berkaki 2 ✓ C. Kumpulan Hewan yang Besar ✓ D. Kumpulan Hewan yang lucu ✓</p> 
<p>Contoh diagram Ven & gambar</p> <p>3. Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ himpunan $A = \{1, 2, 4\}$ dan $B = \{4, 5, 6, 7\}$ adalah sebagai berikut.</p> <p>Gambar Diagram Venn</p>  <p>3. Diagram venn</p>	<p>2. Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan $B = \{4, 5, 6, 7\}$ adalah sebagai berikut.</p>  <p>3. Diagram venn</p>
<p>Contoh diagram Ven & gambar</p> <p>3. Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ himpunan $A = \{1, 2, 3\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ adalah sebagai berikut.</p> <p>Gambar Diagram Venn</p>  <p>3. Diagram venn</p>	<p>3. Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ himpunan $A = \{1, 2, 3\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ adalah sebagai berikut.</p>  <p>3. Diagram venn</p>

<p>Contoh diagram Den & gambar</p> <p>4. Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4\}$ adalah sebagai berikut.</p> <p>Gambar Diagram Venn</p>  <p>3. Diagram venn</p>	<p>Contoh diagram Den & gambar</p> <p>4. Diagram Venn dari himpunan semesta $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4\}$ adalah sebagai berikut.</p> <p>Adalah sebagai berikut.</p>  <p>3. Diagram venn</p>
<p>Latihan 3</p> <p>1. Perhatikan diagram Venn berikut ini:</p>  <ol style="list-style-type: none"> Apakah himpunan A merupakan himpunan bagian dari himpunan S? Jelaskan. Apakah himpunan B merupakan himpunan bagian dari himpunan A? Jelaskan. Apakah himpunan C merupakan himpunan bagian dari himpunan A? Jelaskan. <p>2. Jika himpunan $A = \{5, 6, 7\}$, maka tentukan semua himpunan kuasa dari A!</p> <ol style="list-style-type: none"> Himpunan yang banyak anggotanya 0! Himpunan yang banyak anggotanya 1! Himpunan yang banyak anggotanya 2! Himpunan yang banyak anggotanya 3! 	<p>Latihan 3</p> <p>1. Perhatikan diagram Venn berikut ini:</p>  <ol style="list-style-type: none"> Apakah himpunan A merupakan himpunan bagian dari himpunan S? Jelaskan. Apakah himpunan B merupakan himpunan bagian dari himpunan A? Jelaskan. Apakah himpunan C merupakan himpunan bagian dari himpunan A? Jelaskan. <p>2. Jika himpunan $A = \{5, 6, 7\}$, maka tentukan semua himpunan kuasa dari A!</p> <ol style="list-style-type: none"> Himpunan yang banyak anggotanya 0! Himpunan yang banyak anggotanya 1! Himpunan yang banyak anggotanya 2! Himpunan yang banyak anggotanya 3!

3) Tahap *developmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Tahap *developmental testing* (uji coba pengembangan) dalam model *Four-D* merupakan tahap dimana hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran.

Penelitian kali ini, tahap uji coba pengembangan dilakukan dengan uji coba oleh satu pendidik dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Bajo dengan mengambil 1 kelas sebagai subjek yang berjumlah 23 orang. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

a) Praktikalitas oleh pendidik

Hasil praktikalitas diperoleh dari hasil respon pendidik terhadap media pembelajaran berupa *vlog* matematika. Adapun hasil angket praktikalitas dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Hasil Angket Praktikalitas oleh Pendidik

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kriteria
1	Tampilan	9	12	75	Praktis
2	Materi/Isi	16	16	100	Sangat Praktis
3	Kegunaan	10	12	83,33	Sangat Praktis
	Jumlah	35	40	87,5	Sangat Praktis

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh pendidik kelas VII di SMP Negeri 1 Bajo dalam tabel diatas, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk *vlog* matematika pada materi himpunan diperoleh aspek tampilan jumlah skor 9 dengan skor maksimal 12 persentase 75%, aspek materi/isi diperoleh jumlah skor 16 dengan skor maksimal 16 presentase 100%, aspek kegunaan diperoleh jumlah skor 10 dengan skor maksimal 12 persentase 83,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata dengan jumlah skor 35 dan skor maksimal 40 mendapatkan respon positif dari pendidik sehingga diperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat praktis.

b) Praktikalitas oleh peserta didik

Hasil praktikalitas diperoleh dari hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa *vlog* matematika. Adapun hasil angket praktikalitas dapat dilihat pada tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kriteria
1	Tampilan	221	276	80,07	Praktis
2	Materi/Isi	333	368	90,48	Sangat Praktis
3	Kegunaan	225	276	81,52	Sangat Praktis
	Jumlah	779	920	84,67	Sangat Praktis
	Rata-rata	33,86			

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bajo dalam tabel diatas, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk *vlog* matematika pada materi himpunan diperoleh aspek tampilan jumlah skor 221 dengan skor maksimal 276 persentase 80,07%, aspek materi/isi diperoleh jumlah skor 333 dengan skor maksimal 368 persentase 90,48%, aspek kegunaan diperoleh jumlah skor 225 dengan skor maksimal 276 persentase 81,52%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 33,86 dengan jumlah skor 779 dan skor maksimal 920 mendapatkan respon positif dari siswa sehingga diperoleh persentase 84,67% dengan kategori sangat praktis.

c) Hasil Angket Minat Belajar

Hasil minat belajar diperoleh dari hasil minat peserta didik terhadap media pembelajaran tanpa menggunakan *vlog* matematika dan hasil minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan *vlog* matematika. Maka hasil dari minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.18 Hasil Angket Minat Belajar Tanpa Menggunakan *Vlog* Matematika

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kriteria
1	Kesenangan	251	460	54,56	Cukup Baik
2	Ketertarikan	279	368	75,81	Baik
3	Perhatian	212	460	46,08	Cukup Baik
4	Keterlibatan	354	552	64,13	Baik
	Jumlah	1096	1840	59,56	Cukup Baik

Berdasarkan hasil angket minat belajar oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bajo dalam tabel diatas, tanpa menggunakan media pembelajaran berbentuk *vlog* matematika pada materi himpunan diperoleh aspek kesenangan jumlah skor 251 dengan skor maksimal 460 persentase 54,56%, aspek ketertarikan diperoleh jumlah skor 279 dengan skor maksimal 368 persentase 75,81%, aspek perhatian diperoleh jumlah skor 212 dengan skor maksimal 460 persentase 46,%, aspek keterlibatan diperoleh jumlah skor 354 dengan skor maksimal 552 persentase 64,13%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 59,56% dengan jumlah skor 1096 dan skor maksimal 1840 dengan kategori cukup baik.

Tabel 4.19 Hasil Angket Minat Belajar Menggunakan *Vlog* Matematika

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kriteria
1	Kesenangan	327	460	71,08	Baik
2	Ketertarikan	303	368	82,33	Sangat Baik
3	Perhatian	345	460	75	Baik
4	Keterlibatan	454	552	82,29	Sangat Baik
	Jumlah	1429	1840	77,66	Baik

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil angket minat belajar oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bajo dalam tabel diatas, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk *vlog* matematika pada materi himpunan diperoleh aspek kesenangan jumlah skor 327 dengan skor maksimal 460 persentase 71,08%, aspek ketertarikan diperoleh jumlah skor 303 dengan skor maksimal 368 persentase 82,33%, aspek perhatian diperoleh jumlah skor 345 dengan skor maksimal 460 persentase 75%, aspek keterlibatan diperoleh jumlah skor 454 dengan skor maksimal 552 persentase 82,29%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 77,66% dengan jumlah skor 1429 dan skor maksimal 1840 dengan kategori baik.

d) Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* (penyebaran) merupakan tahap akhir pengembangan model *four-D*, tahap ini dilakukan penyebaran produk atau mempromosikan produk kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo. Penyebaran produk ini dilakukan dengan membagikan link media pembelajaran yang di *upload* di channel *Youtube* peneliti.

Part 1: <https://youtu.be/3MKeINLbeTI>

Part 2: https://youtu.be/h4Gh_IymerY

Part 3: <https://youtu.be/iYUvWx4bvpI>

Part 4: <https://youtu.be/3PbpmCXLpe0>

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berupa *vlog* matematika ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahap, diantaranya yaitu: (1) tahap *define* (pendefinisian), (2) tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan) dan tahap *disseminate* (penyebaran). Media pembelajaran matematika berupa *vlog* matematika pada siswa kelas VII SMP materi himpunan merupakan media pembelajaran berbentuk *audio visual* atau video pembelajaran yang menampilkan video penjelasan mengenai materi himpunan yang dijelaskan oleh narasumber dengan menampilkan beberapa gambar sebagai penunjang materi.

1. Deskripsi Kevalidan *Vlog* Matematika

Tingkat kevalidan media pembelajaran matematika berupa *vlog* matematika yang dikembangkan peneliti sangat penting. Media pembelajaran ini dikatakan valid apabila berada di kategori cukup valid, valid, dan sangat valid

yang telah dilakukan sebelum *vlog* matematika diuji cobakan kepada subjek. Berdasarkan hasil analisis dari ketiga validator yang telah dipaparkan sebelumnya diperoleh bahwa *vlog* matematika yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah Cahyani dan Maya Sari bahwa secara keseluruhan hasil uji kevalidan ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan *vlog* matematika memenuhi kategori sangat valid.³⁵ Pada penelitian ini hasil kevalidan diperoleh dari hasil validasi oleh tiga validator yakni satu validator ahli media dan dua validator ahli materi dengan skor persentase masing-masing 77,5% dan 90%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *vlog* matematika yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada materi himpunan.

2. Deskripsi Kepraktisan *Vlog* Matematika

Setelah dilakukan uji validitas dengan kategori sangat valid, selanjutnya *vlog* matematika dapat di uji praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan kepada seorang pendidik dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Bajo sebanyak 23 orang setelah menggunakan *vlog* matematika. Tingkat kepraktisan di ukur berdasarkan hasil analisis data tiga aspek penilaian yaitu aspek tampilan, materi/isi dan kegunaan produk yang terdiri atas 10 butir pernyataan. Berdasarkan

³⁵Maya Sari and Indah Cahyani, "Pengembangan Vlog (Video Blog) Channel Youtube Berbasis STEM Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI SMA/MA: STEM Pada Materi Laju Reaksi," *Journal of Research and Education Chemistry* 2 (Oktober 2020): 73, doi:10.25299/j rec.2020.vol 2(2).5725.

tabel uji praktikalitas diperoleh hasil pengembangan *vlog* matematika memenuhi kategori sangat praktis.

Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal, Sri Latifah, dan Irwandani sangat praktis untuk menambah antusias dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika.³⁶ Namun pada penelitian ini untuk menguji praktikalitas berbeda dengan penelitian yang relevan yang dimana pada penelitian relevan hanya memberikan angket respon kepada peserta didik sedangkan pada penelitian ini memberikan angket respon tentang *Vlog* matematika kepada pendidik dan peserta didik sehingga hasil praktikalitas lebih meningkat dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang relevan. Hasil praktikalitas diperoleh skor angket pendidik dan peserta didik dengan skor persentase masing-masing 87,5% dan 84,67%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *vlog* matematika yang dikembangkan peneliti sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi himpunan.

3. Deskripsi Minat Belajar Siswa

Salah satu tujuan penelitian ini adalah bertujuan untuk melihat efektif meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berupa *vlog* matematika. Untuk mengukur tingkat keefektifan dalam proses pembelajaran pada siswa dilakukan dengan memberikan angket minat belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran berupa *vlog* matematika dan yang menggunakan media pembelajaran berupa *vlog* matematika.

³⁶Hiranandani Hiranandani, Muhammad Iqbal, and Sri Latifah, "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring," *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan* 7 (Agustus 2019): 135, doi:10.35450/jip.v7i2.140.

Pada penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang relevan yang dimana pada penelitian relevan tidak sampai pada tahap menguji keefektifan pengembangan media pembelajaran hanya sampai pada tahap uji kevalidan dan kepraktisan. Sedangkan pada penelitian ini sampai pada tahap keefektifan yang mengukur perbandingan minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa *vlog* matematika dengan minat belajar siswa yang hanya menggunakan buku paket. Pada penelitian ini diperoleh hasil minat belajar siswa menggunakan *vlog* matematika lebih meningkat dibandingkan dengan hasil minat belajar siswa tanpa menggunakan *vlog* matematika dengan persentase skor masing-masing 77,66% dan 59,56%.

Berdasarkan tabel angket minat belajar peserta didik diperoleh hasil pengembangan *vlog* matematika memenuhi kategori baik, sehingga efektif meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga indikator minat belajar siswa menurut Slameto dapat terpenuhi yakni indikator ketertarikan, perhatian, rasa senang dan keterlibatan.³⁷ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *vlog* matematika yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi himpunan.

³⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berupa *vlog* matematika yang dikembangkan peneliti divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dosen kampus IAIN Palopo dan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 1 Bajo diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji praktikalitas pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berupa *vlog* matematika pada materi himpunan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil angket minat belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajo media pembelajaran berupa *vlog* matematika efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran matematika berupa *vlog* matematika ini dapat diaplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Salah satu media pendukung untuk mata pelajaran matematika
2. Salah satu bahan ajar yang mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri bagi siswa

C. Saran

1. Bagi pembaca yang tertarik mengembangkan media pembelajaran matematika berupa *vlog* matematika disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada pokok bahasan yang lain.
2. Guru sebagai pendidik sebaiknya mengikuti perkembangan teknologi khususnya dengan pengembangan media pembelajaran sehingga mampu menyajikan pembelajaran yang menarik untuk siswa, dan proses pembelajaran tidak terasa membosankan.
3. Sebaiknya pemerintah mendorong keterampilan IT.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, and Ibnu Taufiq. *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 1*. Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- Afriyanti, Ice, Wardono Wardono, and Kartono Kartono. "Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi." *Undefined*, 2018. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengembangan-Literasi-Matematika-Mengacu-PISA-Abad-Afriyanti-Wardono/be672b9d3be7f64374ce5728844d784acf39f83e>.
- Arikunto, Suharismi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Arsyad A. *Media Pembelajaran*. Cetakan 19. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Arsyad.A. *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*. Keluarga. Jakarta Timur: Halim Publishing & Distributing, 2013.
- Harahap, Saprida Yani. "Logika (Vlog Matematika): Solusi Dalam Menciptakan Generasi Cerdas Dan Berbudaya." *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (September 24, 2019): 46. doi:10.29300/equation.v2i1.2310.
- Husein Tamomas. *Matematika 1 Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Perpustakaan Nasional. Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2005.
- Indarti, Titik. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa, 2008.
- Irwandani, Irwandani, Muhammad Iqbal, and Sri Latifah. "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring." *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan* 7 (Agustus 2019): 135. doi:10.35450/jip.v7i2.140.
- La Iwan. *Matematika Untuk SMP/MTs*. Makassar Sulawesi Selatan: CV. Lontara Pusaka, n.d.
- Maslow, Abraham H. *Motivasi dan Kepribadian*. Jakarta: PT Pustaka Binawan Presindo, 1993.

- Maya Sari, and Indah Cahyani. "Pengembangan Vlog (Video Blog) Channel Youtube Berbasis STEM Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI SMA/: STEM Pada Materi Laju Reaksi." *Journal of Research and Education Chemistry* 2 (Oktober 2020): 73. doi:10.25299/jrec.2020.vol2(2).5725.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (December 1, 2010). doi:10.21831/jpai.v8i2.949.
- Mukarromah, Lailatul, and Fury Styo Siskawati. "Pengembangan Game Edukasi "HOTSNAKER" Berbantuan Vlog Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal." *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, August 25, 2021, 40–44. doi:https://urbangreen.co.id/proceeding/index.php/library/article/view/8.
- Priana, Ronny Yudhi Septa. "Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 1, no. 2 (May 30, 2017). doi:https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/313-316.
- Rosdiana. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)." *ResearchGate*, n.d. Accessed February 21, 2022. doi:10.24256/akh.v4i1.452.
- Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Edited by Anwa Holid. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.
- Shaleh, Abdul Rahman, dan Muhibid Abdul Wahab. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media, 2014.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rhieneka Cipta, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cet. 26. alfabeta, 2017.
- Sukirman, Muhaemin, Masruddin, Muhammad Hajarul Aswad A, Rusdiansyah, M Ilham, Nurul Khairani Abduh, et al. *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, dan Artikel Ilmiah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*. Palopo: IAIN PALOPO, 2019.

Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidik & Tenaga Kependidikan*. Cet. II. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Tri, Doni, and Putra Yanto. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik" 19, no. 1 (2019): 75-82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vil.409>.

Wijayanti, Septiana, and Joko Sungkono. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (August 8, 2017): 101–10. doi:10.24042/ajpm.v8i2.9656.

Wiyono, Eko Hadi. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. 1st ed. Palanta, 2007.





LAMPIRAN



LAMPIRAN 1
Observasi dan Wawancara

Observasi Lapangan

No	Aspek yang Diamati	Pengamatan	Keterangan
1	letak Sekolah	Letak sekolah di tengah kota	Jalan Pendidikan No.19, Kelurahan Bajo, Kecamatan bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan.
2	Situasi dan Kondisi Sekolah	Situasi sekolah cukup kondusif untuk proses pembelajaran	Terdapat ruang kelas yang cukup
3	Lingkungan Fisik	Sekolah mempunyai fasilitas yang cukup memadai	Setiap kelas terdapat fasilitas yang mendukung pembelajaran
4	Fasilitas Ruang Lab.Komputer	Mempunyai laboratorium computer yang memadai	Untuk penelitian, peneliti membawa laptop untuk memperkenalkan media pembelajaran yang berbasis teknologi serta Speaker

Hasil Wawancara dengan Guru Matematika

1. *Apakah ibu menggunakan media pembelajaran?jika iya, media apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?*
Guru: *Iya nak, kalau media pembelajaran saya sering menggunakan power point saja serta buku paket.*
2. *Metode pelajaran apa yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran matematika?*
Guru: *jika dikelas saya mengajar seperti biasa nak, menjelaskan materi kemudian mempersilahkan siswa untuk bertanya jika kurang mengerti, dan memberikan tugas yang dikerjakan individu maupun kelompok.*

3. *Bagaimana kemampuan komunikasi matematika siswa kelas VII ibu?*
Guru: *jika dilihat dari kemampuan komunikasi mereka masih kurang aktif, karena masih malu dan takut jika salah sehingga mereka kebanyakan diam.*
4. *Apakah ibu menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi berupa vlog matematika?*
Guru: *jarang nak, paling media yang sering media pembelajaran powerpoint.*
5. *Jika ibu lihat apakah media pembelajaran menggunakan powerpoint dapat meningkatkan minat belajar siswa?*
Guru: *kalau dilihat keadaan nak, siswa juga masih kurang aktif karena powerpoint hanya menampilkan tulisan dan gambar saja.*
6. *Apa fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran matematika disekolah ini ibu? (misalnya perpustakaan ataupun alat peraga)*
Guru: *kalau perpustakaan ada nak, dan kalau alata peraga ada namun tidak banyak.*
7. *Apakah ibu tertarik menggunakan media pembelajaran berupa vlog matematika?(sambil menunjukkan vlog yang telah dibuat)*
Guru: *kalau untuk media pembelajaran berupa video pembelajaran seperti itu nak, siswa banyak suka karena dapat menambah daya tarik untuk belajar.*





LAMPIRAN 2
Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VLOG MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : *“Pengembangan Vlog Matematika Pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo”* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang baik”
- 2 : berarti “cukup baik”
- 3 : berarti “baik”
- 4 : berarti “sangat baik”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Tampilan awal produk			✓	
2.	Ketetapan pemilihan tempat sudah tepat				✓
3.	Kualitas tampilan dalam media pembelajaran ini sudah tepat			✓	
4.	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓		
5.	Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan			✓	
6.	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah			✓	
7.	Suara dalam media pembelajaran jelas				✓
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami			✓	
9.	Ketetapan transisi video			✓	
10.	Penggunaan media pembelajaran matematika dapat digunakan kapan saja dan dimana saja			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran

- Sebutnya Tulisanya sedikit dipertbesar.
- Jika ada kalimat yg panjang cukup disingkat saja tulisanya agar tdk nampak kecil.

Palopo,

2022

Validator,



.....sturwahida..... S-pd. M-pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VLOG MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : *“Pengembangan Vlog Matematika Pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo”* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang baik”
- 2 : berarti “cukup baik”
- 3 : berarti “baik”
- 4 : berarti “sangat baik”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013				✓
2.	Materi dalam media pembelajaran matematika sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik			✓	
4.	Kemernarikan isi materi dalam memotivasi pengguna			✓	
5.	Materi dalam media pembelajaran matematika mudah dipahami				✓
6.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓
8.	Penggunaan media pembelajaran matematika mempermudah guru dalam menyampaikan materi				✓
9.	Penggunaan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa			✓	
10.	Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran

Pengulas gambar agar siswa bisa disesuaikan dengan informasi soal atau materi yang disajikan

Palopo,
Validator,

2022


TRI WANYUNI RUSMAN P.Spd.M.Pd

LEMBAR VALIDASI

ANGKET UJI PRAKTICALITAS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERUPA *VLOG* MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : *“Pengembangan Vlog Matematika Pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo”* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang baik”
- 2 : berarti “cukup baik”
- 3 : berarti “baik”
- 4 : berarti “sangat baik”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- ④. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran

Palopo,

2022

Validator,



DANIK AGUETINA, S.pd

LEMBAR VALIDASI

ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERUPA *VLOG* MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : *“Pengembangan Vlog Matematika Pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo”* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang baik”
- 2 : berarti “cukup baik”
- 3 : berarti “baik”
- 4 : berarti “sangat baik”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- ④ Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran

Perhatikan kalimat pernyataan yang telah dicoret-coret. Salahkan di perbaiki

Palopo,

2022

Validator,



Nurwahida, S.pd. M.pd.

LEMBAR VALIDASI

ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERUPA *VLOG* MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : *“Pengembangan Vlog Matematika Pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo”* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang baik”
- 2 : berarti “cukup baik”
- 3 : berarti “baik”
- 4 : berarti “sangat baik”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran

Palopo, 2022

Validator,



TRI WAHYUNI RUSMAN P. S.Pd. M.Pd



LAMPIRAN 3
Lembar Praktikalitas

Hasil Praktikalitas Peserta Didik

No	Nama Siswa	Tampilan			Materi/Isi				Kegunaan		
		1	2	4	3	5	6	7	8	9	10
1	Nurul Azzahra	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4
2	Levy Al Mubarack	3	4	2	4	3	4	3	3	4	4
3	Raihan Risman	3	4	2	2	3	4	2	4	3	4
4	Citra Rahmadani	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
5	Satria Nur Hidayah	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3
6	Syahrul Mubarak	4	4	3	2	4	2	4	4	3	2
7	Muh. Al Imran	3	2	2	3	4	3	4	3	2	4
8	Facril Patwa	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2
9	Nakhwa Anaqah	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
10	Nasrah Yahdi Putri	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4
11	Alisa	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
12	Nur Alisa	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3
13	Sarnia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Inayah Nur Rahmania	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3
15	Amelia Syahrani	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3
16	Rehan	3	4	3	2	4	2	4	3	1	4
17	Jumaidil Justan	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2
18	Algibral	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
19	Andika	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
20	Muh. Arlan Tosampe	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
21	Muh. Febregas	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4
22	Febriansyah	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4
23	Rangga	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
Jumlah		221			333				225		
Skor Maksimal		276			368				276		

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
VLOG MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN**

A. Identitas

Nama Guru : DANIK AGUSTINA, S-pd
NIP : 19790802200512 2009

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan Media Pembelajaran berupa *Vlog* Matematika materi Himpunan. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik			✓	
2.	Media pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga tidak membosankan			✓	
3.	Materi yang disampaikan mudah dipahami				✓
4.	Materi yang disampaikan menarik dan menyenangkan			✓	
5.	Media pembelajaran berupa <i>vlog</i> matematika membantu saya dalam menyampaikan materi himpunan di dalam kelas				✓
6.	Gambar pada media pembelajaran dapat menambah pemahaman siswa pada materi himpunan				✓
7.	Materi yang disampaikan menarik dan menyenangkan				✓
8.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar pada siswa			✓	
9.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam belajar mandiri, karena dapat diakses dengan mudah, kapan saja dan dimana saja				✓
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam menyediakan media pembelajaran yang lain yang lebih menarik			✓	

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERUPA VLOG MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN**

A. Identitas

Nama Siswa : NURUL AZZAHRA
Kelas : 7.7

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan Media Pembelajaran berupa Vlog Matematika materi Himpunan. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik			✓	
2.	Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan			✓	
3.	Materi yang disampaikan mudah dipahami			✓	
4.	Background pada media pembelajaran sangat menarik perhatian saya				✓
5.	Media pembelajaran berupa <i>vlog</i> matematika membantu saya memahami materi himpunan			✓	
6.	Gambar pada media pembelajaran, memudahkan saya memahami materi himpunan			✓	
7.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami			✓	
8.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar saya pada materi himpunan			✓	
9.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam proses pembelajaran, karena dapat diakses dengan mudah, kapan saja dan dimana saja				✓
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari materi himpunan				✓

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERUPA VLOG MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN**

A. Identitas

Nama Siswa : FEBRIANSYAH
Kelas : 7,7

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan Media Pembelajaran berupa Vlog Matematika materi Himpunan. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik			✓	
2.	Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan				✓
3.	Materi yang disampaikan mudah dipahami			✓	
4.	Background pada media pembelajaran sangat menarik perhatian saya				✓
5.	Media pembelajaran berupa vlog matematika membantu saya memahami materi himpunan			✓	
6.	Gambar pada media pembelajaran, memudahkan saya memahami materi himpunan				✓
7.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami			✓	
8.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar saya pada materi himpunan				✓
9.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam proses pembelajaran, karena dapat diakses dengan mudah, kapan saja dan dimana saja				✓
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari materi himpunan				✓



LAMPIRAN 4
Lembar Angket Minat Belajar

Hasil Minat Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Vlog Matematika

No	Nama Siswa	Kesenangan				Ketertarikan					Perhatian				Keterlibatan					
		Positif		Negatif		Positif		Negatif			Positif		Negatif		Positif			Negatif		
		1	19	3	12	4	9	2	14	17	5	11	20	10	16	7	13	18	6	8
1	Nurul Azzahra	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2
2	Levy Al Mubarack	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2
3	Raihan Risman	3	3	4	3	3	3	1	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3
4	Citra Rahmadani	3	2	2	3	1	3	3	1	1	1	2	3	2	2	3	2	3	3	3
5	Satria Nur Hidayah	3	2	3	2	3	1	3	3	1	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3
6	Syahrul Mubarak	3	4	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
7	Muh. Al Imran	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2
8	Facril Patwa	4	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3
9	Nakhwa Anaqah	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2
10	Nasrah Yahdi Putri	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
11	Alisa	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3
12	Nur Alisa	2	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2
13	Sarnia	3	4	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	3	2
14	Inayah Nur Rahmania	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3
15	Amelia Syahrani	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	1	2	1	2	3	3	3	4	2
16	Rehan	2	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3
17	Jumaidil Justan	4	3	3	2	3	3	3	3	1	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3
18	Algibril	2	3	2	2	3	3	3	3	1	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2
19	Andika	4	3	4	2	2	3	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2
20	Muh. Arlan Tosampe	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2
21	Muh. Fabregas	3	2	3	4	2	3	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2
22	Febriansyah	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	3
23	Rangga	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	3
Jumlah		251				279					212				354					
Skor Maksimal		460				368					460				552					

Hasil Minat Belajar Siswa Menggunakan Vlog Matematika

No	Nama Siswa	Kesenangan				Ketertarikan					Perhatian				Keterlibatan						
		Positif		Negatif		Positif		Negatif			Positif		Negatif		Positif			Negatif			
		1	19	3	12	4	9	2	14	17	5	11	20	10	16	7	13	18	6	8	15
1	Nurul Azzahra	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	1	4	4	2	4	2	4	4	4
2	Levy Al Mubarack	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4
3	Raihan Risman	4	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
4	Citra Rahmadani	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	4	3	4
5	Satria Nur Hidayah	2	4	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	4	4
6	Syahrul Mubarak	3	4	3	3	2	4	3	3	1	4	2	1	3	3	3	3	2	4	4	4
7	Muh. Al Imran	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4
8	Facril Patwa	4	3	4	1	3	4	3	3	2	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4
9	Nakhwa Anaqah	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	4	3
10	Nasrah Yahdi Putri	4	3	4	3	3	3	4	4	1	3	2	1	3	2	1	4	2	4	4	2
11	Alisa	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	1	4	2	3	3	3	4	3	4
12	Nur Alisa	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3
13	Sarnia	4	3	3	4	2	4	3	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Inayah Nur Rahmania	3	3	4	4	2	2	3	3	2	3	2	1	4	3	3	3	2	3	3	4
15	Amelia Syahrani	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4
16	Rehan	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4
17	Jumaidil Justan	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	1	3	4	3	4	3	4	3	4
18	Algibril	3	4	4	1	1	4	3	2	2	3	4	2	3	2	4	3	2	3	4	1
19	Andika	4	3	1	2	4	4	2	2	2	3	4	4	2	1	4	4	4	3	4	3
20	Muh. Arlan Tosampe	4	3	4	3	4	4	3	1	4	3	4	4	3	1	4	4	4	3	2	2
21	Muh. Fabregas	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	2	3	3	2	2	4	4	2	1	3
22	Febriansyah	3	4	4	3	3	3	1	2	2	4	2	4	1	1	4	3	3	2	4	2
23	Rangga	3	4	4	2	1	4	3	2	2	3	3	4	3	1	4	4	4	3	4	1
Jumlah		327				303					345				454						
Skor Maksimal		460				368					460				552						

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TANPA MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERUPA VLOG MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN**

A. Identitas

Nama Siswa : MUH - AI - IMRAN
Kelas : 7.7

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji keefektifan tanpa menggunakan Media Pembelajaran berupa Vlog Matematika materi Himpunan. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
1.	Mengetahui belajar matematika tanpa menonton video pembelajaran, saya semangat untuk belajar			✓	
2.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru			✓	
3.	Materi yang terdapat di buku paket membuat saya bosan			✓	
4.	Saya tidak berpaling arah (fokus) jika guru menjelaskan materi			✓	
5.	Tanpa menggunakan video pembelajaran, membuat belajar matematika menjadi tidak menyenangkan		✓		
6.	Pertanyaan dalam buku paket tidak pernah saya pedulikan			✓	
7.	Saya berharap sekolah memberi satu hari jam pelajaran khusus belajar matematika tanpa menggunakan video pembelajaran		✓		
8.	Ketika guru menjelaskan, menjadi kesempatan untuk saya belajar sambil bermain game		✓		
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai penjelasan guru, saya langsung membantunya			✓	
10.	Saya merasa cemas mengikuti pelajaran matematika jika menggunakan buku paket			✓	

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
11.	Saya sangat cepat memahami pelajaran matematika menggunakan buku paket		✓		
12.	Saya berharap tanpa menggunakan video pembelajaran matematika belajar menjadi lebih singkat			✓	
13.	Penjelasan yang diberikan membuat saya aktif memperhatikan dan mengerjakan tugas yang diberikan			✓	
14.	Ketika saya tidak mengerti materi setelah dijelaskan, saya tidak menanyakannya kembali kepada guru atau teman			✓	
15.	Pembelajaran matematika menggunakan buku paket hanya akan membuang waktu			✓	
16.	Saya tidak antusias mengikuti pembelajaran matematika tanpa menggunakan video pembelajaran			✓	
17.	Saya akan meminta guru menjelaskan ulang bagian yang saya belum mengerti pada buku paket			✓	
18.	Saya paling aktif di kelas saat pelajaran matematika jika menggunakan buku paket			✓	
19.	Jika ada penjelasan yang kurang mengerti di buku paket, maka akan saya tanyakan sampai paham			✓	
20.	Tampilan materi pada buku paket menunjukkan beberapa masalah kescharian saya		✓		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TANPA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA *VLOG* MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN

A. Identitas

Nama Siswa : *NALIKHA ANAQAH*
Kelas : *VII, 7*

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji keefektifan tanpa menggunakan Media Pembelajaran berupa *Vlog* Matematika materi Himpunan. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
1.	Mengetahui belajar matematika tanpa menonton video pembelajaran, saya semangat untuk belajar		✓		
2.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru			✓	
3.	Materi yang terdapat di buku paket membuat saya bosan			✓	
4.	Saya tidak berpaling arah (fokus) jika guru menjelaskan materi		✓		
5.	Tanpa menggunakan video pembelajaran, membuat belajar matematika menjadi tidak menyenangkan		✓		
6.	Pertanyaan dalam buku paket tidak pernah saya pedulikan			✓	
7.	Saya berharap sekolah memberi satu hari jam pelajaran khusus belajar matematika tanpa menggunakan video pembelajaran		✓		
8.	Ketika guru menjelaskan, menjadi kesempatan untuk saya belajar sambil bermain game			✓	
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai penjelasan guru, saya langsung membantunya			✓	
10.	Saya merasa cemas mengikuti pelajaran matematika jika menggunakan buku paket	✓			

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
11.	Saya sangat cepat memahami pelajaran matematika menggunakan buku paket		✓		
12.	Saya berharap tanpa menggunakan video pembelajaran matematika belajar menjadi lebih singkat			✓	
13.	Penjelasan yang diberikan membuat saya aktif memperhatikan dan mengerjakan tugas yang diberikan			✓	
14.	Ketika saya tidak mengerti materi setelah dijelaskan, saya tidak menanyakannya kembali kepada guru atau teman		✓		
15.	Pembelajaran matematika menggunakan buku paket hanya akan membuang waktu			✓	
16.	Saya tidak antusias mengikuti pembelajaran matematika tanpa menggunakan video pembelajaran			✓	
17.	Saya akan meminta guru menjelaskan ulang bagian yang saya belum mengerti pada buku paket			✓	
18.	Saya paling aktif di kelas saat pelajaran matematika jika menggunakan buku paket		✓		
19.	Jika ada penjelasan yang kurang mengerti di buku paket, maka akan saya tanyakan sampai paham				✓
20.	Tampilan materi pada buku paket menunjukkan beberapa masalah keseharian saya	✓			

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERUPA VLOG MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN**

A. Identitas

Nama Siswa : Nasrah Yahdi Putrih
Kelas : 7.7

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji keefektifan Media Pembelajaran berupa Vlog Matematika materi Himpunan. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
1.	Mengetahui belajar matematika dengan menonton video, saya semangat untuk belajar				✓
2.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang terlewatkan pada video	✓			
3.	Video yang ditampilkan terlihat membosankan	✓			
4.	Saya tidak berpaling arah (focus) saat video pembelajaran ditayangkan			✓	
5.	Menampilkan video, membuat belajar matematika menjadi menyenangkan			✓	
6.	Pertanyaan dalam video tidak pernah saya pedulikan	✓			
7.	Saya berharap sekolah memberi satu hari jam pelajaran khusus menampilkan video matematika			✓	
8.	Ketika video pembelajaran diputar, menjadi kesempatan untuk saya belajar sambil bermain game	✓			
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai pemaparan video, saya langsung membantunya			✓	
10.	Saya merasa cemas mengikuti pelajaran matematika jika menggunakan video		✓		

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
11.	Saya sangat cepat memahami pelajaran matematika saat belajar dengan video		✓		
12.	Saya berharap video pembelajaran matematika berdurasi pendek		✓		
13.	Video yang ditampilkan membuat saya aktif memperhatikan dan mengerjakan tugas yang diberikan				✓
14.	Ketika saya tidak mengerti materi setelah menonton video, saya tidak menanyakannya kembali kepada guru atau teman	✓			
15.	Pembelajaran matematika menggunakan video hanya akan membuang waktu		✓		
16.	Saya tidak antusias mengikuti pembelajaran matematika meskipun menggunakan video pembelajaran		✓		
17.	Saya akan meminta guru menjelaskan ulang bagian yang saya belum mengerti pada video				✓
18.	Saya paling aktif di kelas saat pelajaran matematika jika menggunakan video		✓		
19.	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di video, akan saya tanyakan sampai paham			✓	
20.	Tampilan pada video menunjukkan beberapa masalah kescharian saya	✓			

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERUPA VLOG MATEMATIKA MATERI HIMPUNAN**

A. Identitas

Nama Siswa : *Rangga*
Kelas : *VII.7*

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji keefektifan Media Pembelajaran berupa *Vlog* Matematika materi Himpunan. Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
1.	Mengetahui belajar matematika dengan menonton video, saya semangat untuk belajar			✓	
2.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang terlewatkan pada video		✓		
3.	Video yang ditampilkan terlihat membosankan	✓			
4.	Saya tidak berpaling arah (focus) saat video pembelajaran ditayangkan	✓			
5.	Menampilkan video, membuat belajar matematika menjadi menyenangkan			✓	
6.	Pertanyaan dalam video tidak pernah saya pedulikan		✓		
7.	Saya berharap sekolah memberi satu hari jam pelajaran khusus menampilkan video matematika				✓
8.	Ketika video pembelajaran diputar, menjadi kesempatan untuk saya belajar sambil bermain game	✓			
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai pemaparan video, saya langsung membantunya				✓
10.	Saya merasa cemas mengikuti pelajaran matematika jika menggunakan video		✓		

No	Pernyataan	Respon			
		TS	KS	S	SS
11.	Saya sangat cepat memahami pelajaran matematika saat belajar dengan video			✓	
12.	Saya berharap video pembelajaran matematika berdurasi pendek			✓	
13.	Video yang ditampilkan membuat saya aktif memperhatikan dan mengerjakan tugas yang diberikan				✓
14.	Ketika saya tidak mengerti materi setelah menonton video, saya tidak menanyakannya kembali kepada guru atau teman			✓	
15.	Pembelajaran matematika menggunakan video hanya akan membuang waktu				✓
16.	Saya tidak antusias mengikuti pembelajaran matematika meskipun menggunakan video pembelajaran				✓
17.	Saya akan meminta guru menjelaskan ulang bagian yang saya belum mengerti pada video			✓	
18.	Saya paling aktif di kelas saat pelajaran matematika jika menggunakan video				✓
19.	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di video, akan saya tanyakan sampai paham				✓
20.	Tampilan pada video menunjukkan beberapa masalah keseriusan saya				✓



LAMPIRAN 5
Persuratan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBİYAH & ILMU KEGURUAN**

Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 077A /In.19/FTIK/HM. 01/05/2022 Palopo, 12 Mei 2022
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab. Luwu
di -
Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama : Nuratiqah
NIM : 18 0204 0052
Program Studi : Pendidikan Matematika
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2021/2022

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada Lokasi di SMP Negeri 1 Bajo dengan judul: "Pengembangan Vlog Matematika pada Materi Himpunan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajo". Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,

M. D. Nurdin K, M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP**

Alamat : Jln. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpon : (0471) 3314115

Nomor : 224/PENELITIAN/07.01/DPMPSTP/V/2022
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. SMP Negeri 1 Bajo
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 0774/In.19/FTIK/HM.01/05/2022 tanggal 12 Mei 2022 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nuratiqah
Tempat/Tgl Lahir : Manangalu / 17 Februari 2000
Nim : 18 0204 0052
Jurusan : Pendidikan Matematika
Alamat : Dsn. Manangalu
Lewonu
Kecamatan Burau

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN VLOG MATEMATIKA PADA MATERI HIMPUNAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BAJO

Yang akan dilaksanakan di SMP NEGERI 1 BAJO, pada tanggal 25 Mei 2022 s/d 25 Agustus 2022

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 25 Mei 2022
Kepala Dinas

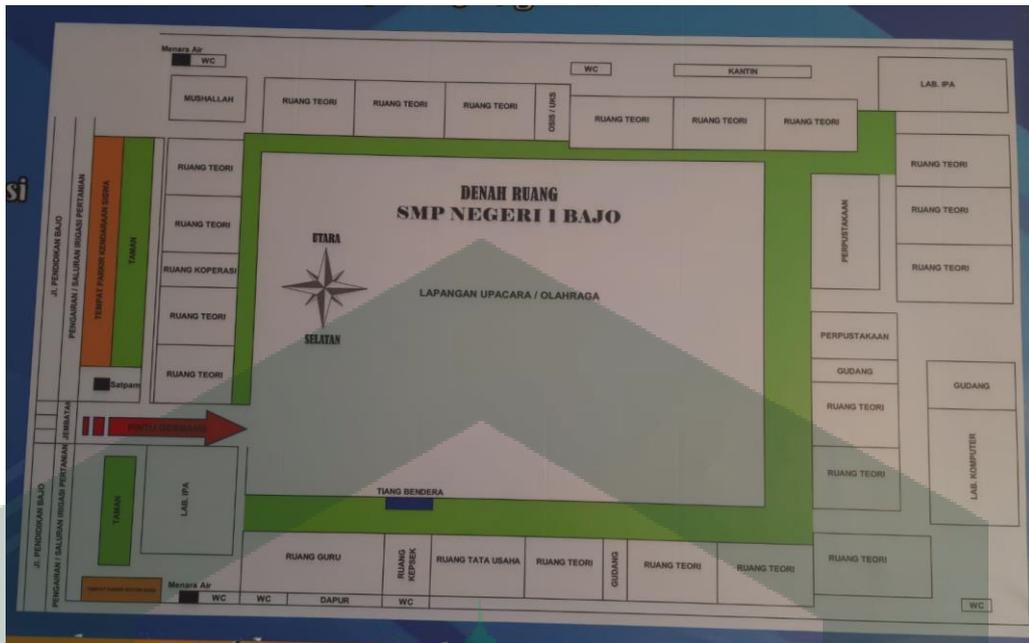
Drs. H. RAHMAT ANDIPARANA
Pangkat : Pembina Tk. I IV/b
NIP. : 196412311994031079

Tembusan :

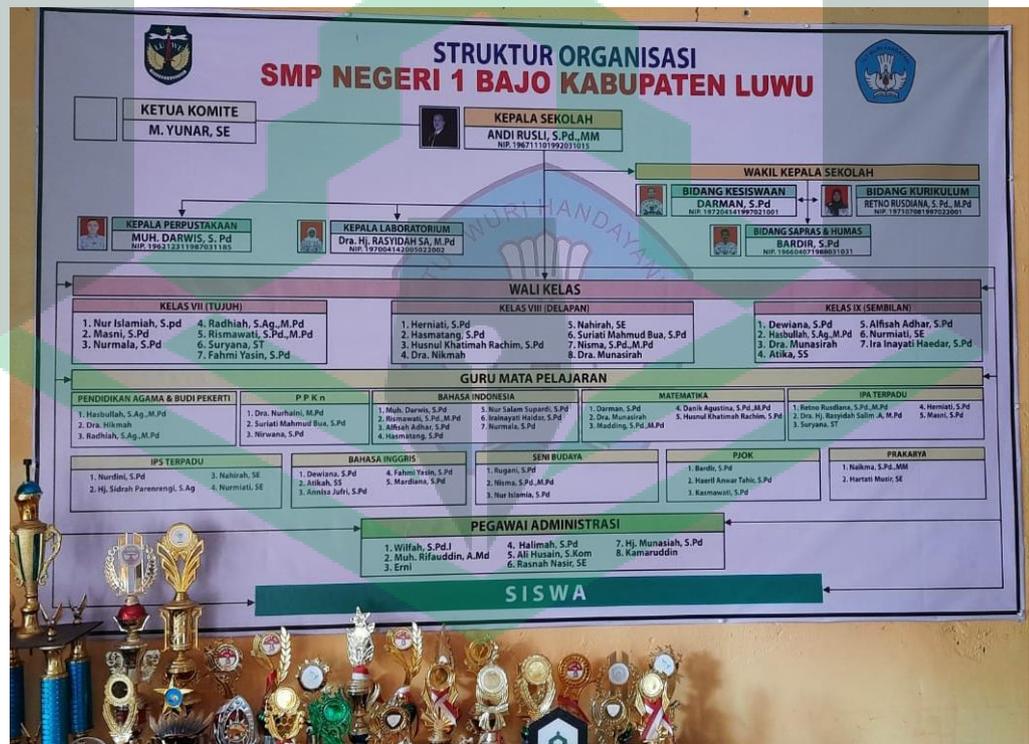
1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Nuratiqah;
5. Arsip.



LAMPIRAN 6
Dokumentasi



(Denah Ruang SMP Negeri 1 Bajo)



(Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Bajo)



(Membagikan Angket Minat Belajar Tanpa Menggunakan Vlog)





(Dokumentasi Pengisian Angket Minat Belajar Tanpa Menggunakan Vlog)





(Dokumentasi Bersama Siswa)





(Dokumentasi Uji Coba Produk)



(Memberikan Petunjuk Pengisian Angket)



(Membagikan Angket praktikalitas dan Minat Belajar)



(Pengisian Angket Praktikalitas)



(Pengisian Angket Minat Belajar Menggunakan Vlog)



(Dokumentasi Bersama Siswa)



RIWAYAT HIDUP



Nuratiqah, lahir di Manangalu pada tanggal 17 Februari 2000. Penulis merupakan anak ketiga dari enam bersaudara dari pasangan seorang ayah yang bernama Rustam Nurdin dan ibu bernama Nurhawi. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Jalan Saile, Desa Lewonu, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2012 di SDN 106 Manangalu. Kemudian pada tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Burau hingga tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Luwu Timur hingga tahun 2018. Setelah lulus SMA di tahun 2018, peneliti melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.