

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN
PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN APLIKASI
KINEMASTER TERHADAP SISWA KELAS X SMK NEGERI 3
PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

DIFTY ALFAYET

1810013211003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2022

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Difty Alfayet

NPM : 1810013211003

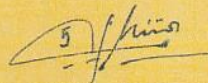
Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan
Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Aplikasi Kinemaster
Terhadap Siswa Kelas X SMK N 3 Payakumbuh

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing,



Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd

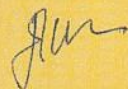
Mengetahui:

Dekan,



Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Jurusan,



Puspa Amelia, S.Si., M.Si

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Dua Puluh Lima** bulan

Juli tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** bagi:

Nama : Difty Alfayet

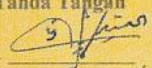
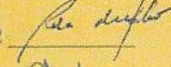

NPM : 1810013211003

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan
Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Aplikasi Kinemaster
Terhadap Siswa Kelas X SMK N 3 Payakumbuh

Tim Penguji,

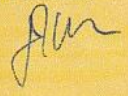
No	Nama		Tanda Tangan
1	Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd	(Ketua)	1 
2	Dra. Rita Desfitri, M.Sc	(Anggota)	2 
3	Fauziah, S.PdI., M.Pd	(Anggota)	3 

Mengetahui:

Dekan,


Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Jurusan,


Puspa Amelia, S.Si., M.Si

ABSTRAK

Difty Alfayet : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Aplikasi Kinemaster Terhadap Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Payakumbuh

Sebagai pengembangan sains (*basic of science*) matematika memiliki peran yang penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi video pembelajaran banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik berbantuan aplikasi kinemaster terhadap siswa kelas X. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik pada materi sistem persamaan linear dua variabel yang valid dan praktis. Video pembelajaran ini dapat diakses di youtube dengan channel youtube “Yuk Belajar”. Pada penelitian ini menggunakan prosedur Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta respon guru dan siswa terhadap video pembelajaran. Hasil analisis validasi materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “valid”, sedangkan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil uji coba produk respon guru memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori “sangat praktis”, dan respon dari siswa memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori “praktis”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan pendekatan realistik layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pendekatan matematika realistik, Video pembelajaran, valid, praktis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Video Pembelajaran.....	14
3. Aplikasi KineMaster.....	15
4. Pendekatan Matematika Realistik	16
5. Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel	20
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III.....	25
METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan	26

C. Uji Coba Produk.....	40
BAB IV	49
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Pengembangan.....	49
1. Penyajian Data Uji Coba	49
B. Pembahasan.....	52
1. Pembahasan Uji Validasi	52
a. Validasi Ahli Materi.....	52
b. Validasi Ahli Media	53
2. Pembahasan Uji Kepraktisan	53
BAB V.....	55
PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57