

Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Bermuatan Nilai Keislaman di Kelas III

Yelni Desrina¹, Desty Ayu Anastasha²

yelnidesrina1@gmail.com,

destiayuanastasha@uinmybatusangkar.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Jl. Jenderal Sudirman No.137, Lima
Kaum, Kec. Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat 27217, Indonesia

Diajukan: 25 Februari 2025	Diterima: 12 Juli 2025	Diterbitkan: 30 November 2025
DOI: 10.54604/elm.v2i02.500		

ABSTRAK

Peneliti ini dilatarbelakangi oleh praktik pembelajaran matematika yang masih conventional dan satu arah di SDN 01 Simabur. Peneliti ini mengembangkan video pembelajaran matematika berumatan nilai keislaman untuk kelas III, menggunakan aplikasi canva dan materi pembagian bilangan cacah. Tujuannya adalah menghasilkan video pembelajaran yang efektif dan bermakna. Peneliti ini menggunakan model pengembangan 4-D (Define,Design, Develop, Disseminate) instrumen penelitian berupa lembaran validasi dan angket kepraktisan, divaliadasi oleh dua dosen dan satu pendidik kelas, serta diuji cobakan kepada 18 peserta didik kelas III, analisis data menggunakan analisis validitas dan kepraktisan. Hasil penelitian yg menunjukkan video pembelajaran dinyatakan valid (95% untuk instrument dan 89% untuk video) dan praktis 95% untuk guru dan 84% untuk siswa). video pembelajaran matematika trintegrasi nilai nilai islam yang dikembangkan dengan canva ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Video Pembelajaran Matematika, Nilai-nilai Islam, Canva, Pembagian Bilangan Cacah.

ABSTRACT

This study was motivated by the conventional and one-way mathematics learning practices Still prevalent at SDN 01 simabur. This research developed a mathematics learning video integrad with islamic values for third-grade students,utilizing Canva and focusing ON THE DIVISION OF WHOLE NUMBER.the aim was to produce an effective and meaningful learning video. This resereach employed the 4-D development model (Define,Design,Develop,Dissement).The research instruments consisted of validation sheetsand practicality quenstionnaires, Validated by two lecturers and one classroom teacher, and tested on 18 third-grade students. Data analysis used validity and practicality analysis. The result showed that the learning video was deemed valid (95% for teachers an 84% for student).the developed islamic values-integrated mathematics learning video using Canva Is effective and suitable for use in teaching.

Keywords: Development, Mathematics Learning Video, Islamic, Canva, Division of Whole Numbers.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat penting dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar sendiri dapat dipahami sebagai proses komunikasi, di mana media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar pesan pembelajaran secara efektif. Pendidik membutuhkan berbagai jenis media, mulai dari media cetak sehingga teknologi interaktif, untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan dan menggunakan media yang tepat akan meningkatkan kualitas pengajaran dan pemahaman peserta didik di era digital saat ini, akses terhadap perangkat dan sumber daya menjadi sangat krusial untuk menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut woolfit 2015 melalui susanti dkk., video pembelajaran yang efektif di pendidikan tinggi harus memiliki fungsi pembelajaran yang jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik. media pembelajaran secara umum harus relevan, akurat, mudah dipahami, motivasi dan mendukung evaluasi pembelajaran yang efektif agar menarik dan interaktif sesuai karakteristik peserta didik.

Pendidik perlu menyediakan beragam media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas, sebagaimana Nurgaha (2015) agar pembelajaran lebih bermakna dan relevan dalam lingkungan sekitar. Keterampilan memilih media meliputi kesesuaian dengan standar kompetensi, tema pembelajaran, kemudahan akses dan pembuatan, serta keamanan bagi peserta didik. Namun, keterbatasan biaya, waktu dan pengetahuan tentang beragam media seringkali membuat pendidik hanya mengandalkan papan tulis dan buku LKS, menghasilkan pembelajaran matematika yang optimal.

Berdasarkan hasil Obsevasi yang telah dilaksanakan pada selasa 23 Juli 2024 di SDN 01 Simabur menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya materi pembagian bilangan cacah, masih mengandalkan media sederhana seperti papan tulis, buku teks, dan infokus. Pendidik cendurung menggunakan metode ceramah. Meskipun peserta didik menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang lebih aktif dan visual.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas III mengungkapkan kesulitan dalam menyampaikan materi pembagian bilangan cacah karena konsepnya yang abstrak. Pendidik juga mengakui keterbatasan pengetahuan tentang berbagai media berbagai media pembelajaran dan kendala biaya serta waktu dalam mengembangkan media. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi dan kurangnya motivasi belajar.

Ketika mereka menghadapi situasi dimana pembagian bilangan cacah, mereka perlu memahami, yaitu bagaimana mengubah pembagian bilangan cacah agar memiliki penyebut yang sama. Proses ini memerlukan pemahaman yang lebih dalam tentang pembagian bilangan cacah matematika yang kompleks, yang mungkin memerlukan lebih banyak waktu dan praktik untuk dipahami sepenuhnya. Menggunakan pendekatan atau media yang berbasis pada contoh konkret dan memberikan latihan yang beragam dapat

membantu pendidik memperkuat pemahaman mereka tentang materi tersebut. Media pembelajaran yang digunakan pendidik tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dan media pembelajaran yang dipakai sama pendidik tidak sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Maka pendidik harus maksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran dikelas terutama saat pembelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah.

Gambar 1. Media yang Digunakan dalam Belajar



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

Gambar 2. Media Berupa Buku Peserta Didik



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

Hasil temuan di lapangan yaitu menunjukkan minimnya penggunaan media pembelajaran dan keterbatasan alat-alat pembelajaran di sekolah, mengakibatkan kesulitan peserta didik memahami materi dan kurangnya fokus belajar. pengembangan media pembelajaran yang tepat, relevan dengan materi , dan mampu meningkat minat belajar peserta didik sangat perlu

Intergasi nilai-nilai keislaman dalam media video pembelajaran matematika dihadapkan menghasilkan pembelajaran yang bermutuu, memadukan keilmuan

matematika dan nilai-nilai islam tanpa menghilangkan keunikan masing-masing, sehingga menghindari pembelajaran yang hanya berfokus pada keterampilan teknis tanpa pemahaman mendalam dan konteks nilai.

METODE PENELITIAN

Research & Development (R & D) adalah jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti. Peneliti pengembangan adalah tahap awal dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada sebuah produk yang dihasilkan. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Sugiyono dalam dkk Wulandar (2019). Produk dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian R&D yang didasarkan pada metode dan analisis masalah yang ada. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Model yang digunakan dalam pembahasan ini mengacu pada model kemajuan yang dikmukakan oleh Thiagarajan dan Sammel khususnya 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: tahap pendefenisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), dan tahap penyebaran (Disseminate).

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Simabur Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Simabur pada semeste gasal tahun ajaran 2024/2025. Subjek ini meliputi 18 peserta didik di kelas III SDN 01 Simabur,validator ahli media,validator angket respons guru dan validitas angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data. Kumpulan instrumen peneliti pengembangan ini meliputi lembaran validasi ahli media,lembaran validasi angket respon pendidik dan lembar angket respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini seperti analisis validasi ahli media, analisis respon pendidik dan peserta didik.analisis validitas peneliti didasarkan pada tanggapan angket ahli. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui kwabsahan atau kelayakan media yang dibuat oleh peneliti persentase menurut Nuraisyah ahli untuk setiap komponen diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

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

Tabel 1. Validitas Video Pembelajaran Matematika

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

Sumber: (Nuraisyah,2017)

Analisis angket respon peserta didik menunjukkan valid media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman berdasarkan respon yang diberikan peserta didik. Dari angket jawaban peserta didik, peneliti dapat menentukan adakah peserta didik

dapat memahami materi ketika menggunakan media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai terintegrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran. Pesentase tanggapan respon peserta didik untuk setiap komponen diperoleh dengan :

$$p = \frac{t}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase respon peserta didik

F = jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Pesentase Respon Peserta Didik

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

Sumber: (Nuraisyah, 2017)

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman pada materi pembagian bilangan cacah biasa berpenyebut nya sama. Video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman ini dikembangkan berdasarkan tahapan pada model pengembangan 4-D. Berikut ini yang dilakukan dalam pengembangan video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman, yaitu:

Hasil Tahap Pendefenisian

Tahap Pendefenisian (Define) adalah tahap mengumpulkan informasi yang dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan produk. Aspek tersebut dievaluasi agar peneliti dapat menentukan kebutuhan yang diperlukan sekolah dan memberi saran kepada peneliti apakah media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Informasi tersebut dikumpulkan melalui analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa dan analisis media pembelajaran.

Analisis kebutuhan pendidik dilakukan dengan menganalisis media pembelajaran

yang tersedia di sekolah yang digunakan oleh pendidik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan pendidik kelas III SDN 01 Simabur dengan Ibu (Melyetri A.SPD.) diperoleh informasi bagi peneliti yang berkaitan dengan permasalahan kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Kondisi yang peneliti temukan adalah pada saat pendidik melakukan proses pembelajaran kurang mempersiapkan perencanaan dalam pembelajaran yang akan diajarkan, salah satunya pendidik belum menerapkan media interaktif sesuai dengan karakter peserta didik, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendukung tujuan pembelajaran dapat dicapai serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik yang meliputi kemampuan peserta didik dalam melakukan pembagian bilangan cacah biasa berpenyebut sama. Analisis karakteristik peserta didik yang dimaksud untuk mengetahui kondisi serta kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang akan dirancang tepat sasaran atau sesuai dengan karakter kurikulum Merdeka.

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

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru disekolah yaitu buku paket, LKPD, dan dibantu juga menggunakan papan tulis serta alat-alat tulis lainnya. Pada saat pembelajaran menggunakan buku paket, siswa cenderung bosan karena pembelajaran terfokus pada satu buku paket. Penggunaan buku paket yang diberikan guru, membuat siswa tidak aktif dan tidak tertarik dancenderung bosan, sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran yang terdapat dalam buku paket. Buku paket yang digunakan yaitu buku terbitan kemendikbud Edisi 2022. Karangan Meita Fitrianawati, Ika Surtiani dan Ait Istiandaru. Pada buku paket sudah dipaparkan materi yang disajikan di dalam buku sudah sesuai dengan silabus yang dikembangkan di sekolah. Namun penggunaan buku ini belum mampu meningkatkan minat pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan (Design) dilakukan setelah *define*. Pada tahap perancangan video multimedia video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman menggunakan aplikasi canva. Aplikasi Canva merupakan program desain online yang hadir dalam ramainya dunia teknologi, yang menyediakan beragam kebutuhan peralatan, seperti slide presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva antara lain: presentasi kreatif, presentasi pendidikan, presentasi bisnis, periklanan,

teknologi, dan lainlain (Junaedi, 2021). Aplikasi Canva sebenarnya bukan didesain khusus untuk pembelajaran, namun platform ini juga dapat memfasilitasi penggunaannya bagi pembelajaran, misalnya berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif. Hal tersebut tidak lepas dari ketersediaan ratusan template dalam Aplikasi Canva yang dapat langsung diedit dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang profesional. Dalam Aplikasi Canva tersedia juga fitur perpustakaan virtual yang menyediakan berbagai bahan pendukung seperti gambar, audio, ataupun video. Kekuatan yang dimiliki platform Canva adalah kemudahan dalam menggunakannya. Setiap orang dapat membuat karyanya dengan mudah, pendidik pun dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan kekinian selaras dengan kebutuhan dan selera peserta didik (Yuniastuti, 2021).

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

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

Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, dimana peneliti melanjutkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Peneliti memulai pembuatan media dengan penepatan materi, memilih bahan, membuat atau mendesain video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman , dan mengumpulkan gambar yang akan digunakan pada media. Berikut penjelasan dari media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman:

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

Gambar 3.
Desain Pembuatan Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman



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

Gambar 1
(a) Buku Panduan Pendidik Pembelajaran Matematika, (b) Melihat Karna Pembagian Bilangan Cacah



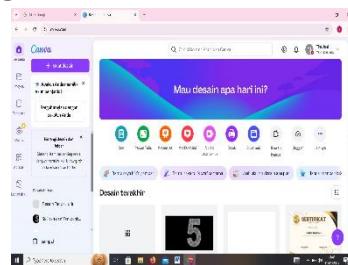
3. Menggumpulkan materi sebagai bahan refensi dari buku paket pendidik dan peserta didik untuk membuat video pembelajaran matematika melalui aplikasi Canva terkait materi pembelajaran Matematika yang akan dibuat dalam produk Video pembelajaran Matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman.

Gambar 2
(a) Bab yang Akan Diajarkan Oleh Pendidik, (b) Fase A Materi yang Diajarkan



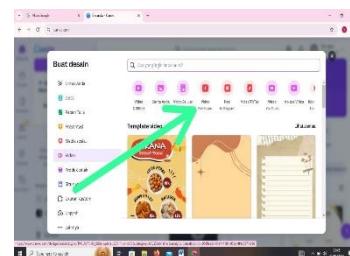
4. Menyediakan alat dan bahan pengembangan video pembelajaran matematika di antara lainnya menggunakan leptop/handphone, aplikasi canva, buku pendidik dan peserta didik
5. Pengeditan video menggunakan aplikasi Canva

Gambar 3. Potongan Video dan Gambar ke dalam Proyek Baru



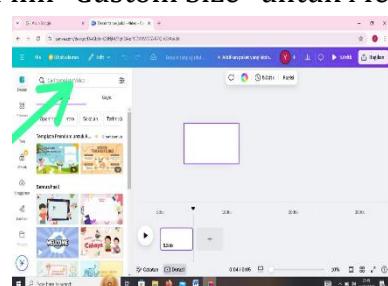
6. Di halaman beranda, cari "Video" pada kolom pencarian atau pilih kategori video.

Gambar 4. Kolom Pencarian Video



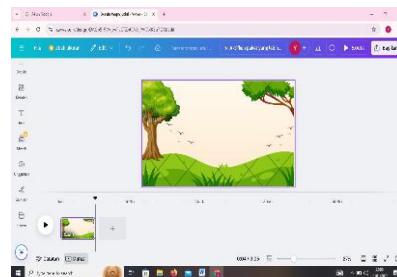
7. Pilih template video yang sesuai dengan kebutuhan Anda, atau pilih "Custom Size" untuk membuat video dengan ukuran khusus.

Gambar 5. Pilih "Custom Size" untuk Membuat Video



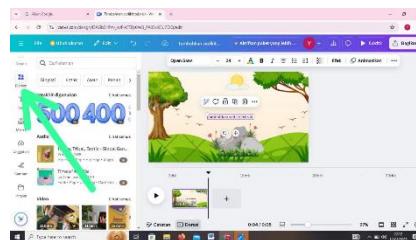
8. Canva menawarkan berbagai template video siap pakai. Pilih template yang Anda suka, atau mulai dengan desain kosong.

Gambar 6. Pemilihan Template Video



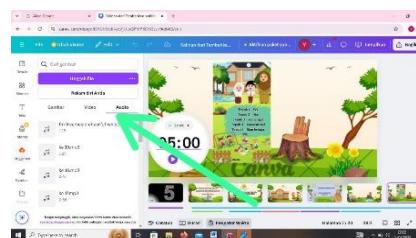
9. Setelah memilih template, kita dapat mulai menyesuaikan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan elemen grafis

Gambar 7. Sesuaikan Elemen dengan Template



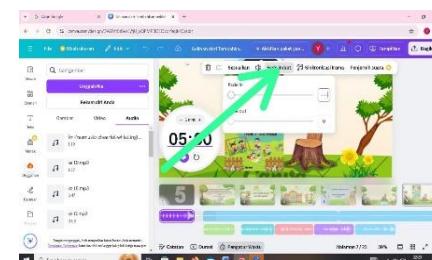
10. Klik "Audio" di menu samping kiri untuk memilih musik atau efek suara dari pustaka Canva, atau unggah file audio dari perangkat Anda.

Gambar 8. Memilih Musik atau Efek Suara



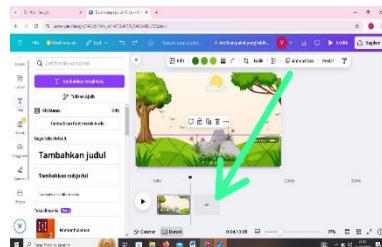
11. Sesuaikan durasi dan volume audio sesuai kebutuhan.

Gambar 9. Menyesuaikan Durasi dan Volume Audio



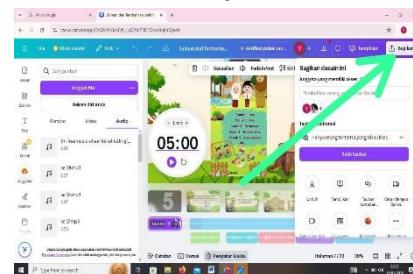
12. Untuk menambah transisi antar slide, pilih elemen yang ingin diberi transisi, lalu pilih efek transisi dari toolbar atas.

Gambar 10. Penambahan Slide



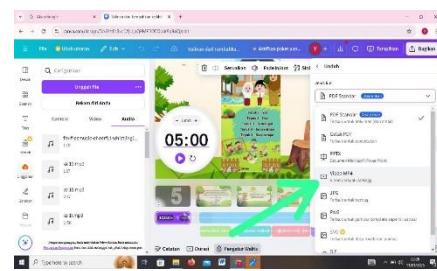
13. Setelah selesai mengedit, klik tombol play (pratinjau) untuk melihat hasil video Anda sebelum mengunduhnya

Gambar 11. Klik Tombol Play untuk Melihat Hasil Video



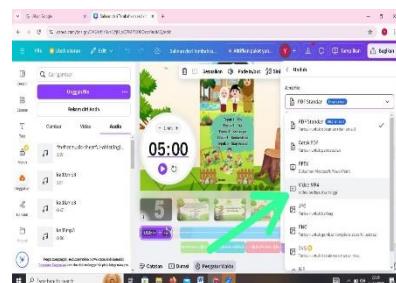
14. Jika sudah puas dengan hasilnya, klik tombol "Unduh" di pojok kanan atas.

Gambar 12. Klik Unduh untuk Melihat Hasil Video



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

Gambar 13. Memilih Format Video



Setelah pembuatan media, peneliti melakukan validasi dengan pakar untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran. Untuk menentukan kualitas produk dan kelayakan media untuk digunakan di sekolah. Terdapat 3 validator yang melakukan validasi media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman . Validator media terdiri dari dua orang dosen Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yaitu Bapak Syaiful Marwan, M.Pd dan Ibu Mega Motavaria, M.Pd satu orang guru kelas III SDN 01 Simabur yaitu Ibu Melyetri A,S.Pd.I.. Sedangkan validator angket praktikalitas terdiri dari satu pendidik kelas III SDN 01 Simabur yaitu Ibu Melyetri A S.Pd.I.

Data hasil penilaian ahli media digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran roda pintar ditinjau dari segi media. Pada uji kelayakan media menggunakan angket dengan jumlah 4 aspek validasi dan 14 butir soal penilaian dan menggunakan skala likert 1- 4

Tabel 3.

Hasil Validasi Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman

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

Hasil validasi media pembelajaran roda pintar dinyatakan valid dengan hasil rata-rata keseluruhan sebesar 89%, berdasarkan data yang diperoleh dari 3 ahli media yang memberikan penilaian kelayakan media.

Hasil penilaian angket praktikalitas digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media video pembelajaran ditinjau matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dari segi media. Pada uji kelayakan media menggunakan angket dengan jumlah 3 aspek pernyataan penilaian dan menggunakan skala likert 1- 4.

Tabel 4. Hasil Angket Praktikalitas Respon Pendidik

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

Hasil praktikalitas media pembelajaran video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dinyatakan praktis dengan hasil rata-rata keseluruhan sebesar 95%, berdasarkan data yang diperoleh dari satu orang pendidik kelas yang memberikan penilaian kelayakan media.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang divalidasi	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Kemudahan penggunaan	251	288	86	sangat Praktis
2.	Daya Tarik	190	216	83	Sangat Praktis
3.	Manfaat	180	216	83	sangat Praktis
Jumlah		621	720	233	
Rata - rata		207	240	84	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa respon peserta didik secara keseluruhan terhadap media video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman yang diberikan adalah sangat praktis, dengan rata-rata skor penilaian sebesar 84 %. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran roda pintar dapat

dikatakan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran video pembelajaran untuk peserta didik kelas III SDN 01 Simabur pada materi pembagian bilangan cacah biasa berpenyebut sama, dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Development, dan Disseminate). Berdasarkan penelitian dan hasil analisis dapat disimpulkan sebagai berikut. Media pembelajaran video untuk materi pembagian bilangan cacah (kelas III SDN 01 Simabur) dengan rata-rata presentase 89% dengan sangat valid. Hasil praktikalitas Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman menggunakan aplikasi Canva pada mata pembelajaran Matematika menggunakan hasil akhir respon pendidik yaitu dengan presentasi 95% yang mendapatkan presentasi sangat praktis, sedangkan hasil dari angka respon peserta didik yaitu dengan persentase 84% dengan kategori praktis

REFERENSI

- Dr. Shoffan Shoffan, SPd., M.pd.,. 2023. *Media pembelajaran*. Sumatera barat. Cv. Afasa pustaka
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- K Rahmawati.2020. *Efektivitas metode ceramah dan small group discussion tentang kesehatan reproduksi terhadap tingkat pengetahuan dan sikap remaja sma muhammadiyah sokaraja. jurna; keperawatan muhammadiyah*
- M.Nurhadi Amri, Al Rasyidin, Ali Imran.2017. *integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran biologi di sma islam al ulum terpadu medan*. Volumen 1. Nomor 4. Jurnal edu Riligia
- Nuraisyah, Mirnawati, Bungawati. 2017. *pengembangan video animasi berbasis powtoon sebagai media pembelajaran di sekolah dasar*. Journal Homepage : <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/>
- Nursifa faujiah, sekar nanda septiani, tiara putri, usep setiawan, . 2022. *kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media*. volume 3, nomor 2. jurnal tekelomunikai,kendali dan listrik.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap PemilihanSuplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19*. Jurnal Kesehatan, 13(1), 65. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Sugiono, S. (2020). *Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation*. Jurnal Keterapian Fisik, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Susanti, Y. (2020). *Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., & Hobri. (2022). *Matematika Buku Panduan Guru*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Riana, Ina Riana , Rida Fironik Kusumadewi, Nuhyal Ulia, 2020 *Tahap Pengembangan Bahan Ajar "Creative Factor" Berbasis Proyek Pada Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Dikelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal riset pendidikan dasar

Riska, Avida Chilvy Zulbryanti, Wahyudi, Dwi Avita Nurhidayah. 2019. *Ropitri: media pembelajaran matematika materi trigonometri untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika ISSN: 2338-2759 (print)<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat>

Wida Rachmiati1, Mansur. 2021. *video pembelajaran matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman untuk mengembangkan pemahaman matematis dan karakter religius siswa* sd. volume 13, nomor . jurnal keilmuan dan kependidikan dasar.

Yuliana Susanti. 2020. *pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa*. jurnal edukasi dan sains. Volume2, nomor 3.