

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO  
VISUAL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*  
(CTL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan

**Oleh:**

**ANNA SUNDARI ANDARINI  
NPM: 1911100018**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO  
VISUAL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*  
(CTL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan

**Oleh:**

**ANNA SUNDARI ANDARINI**

**NPM: 1911100018**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M. Pd  
Pembimbing II: Hasan Sastra Negara, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/2024 M**

## ABSTRAK

Media pembelajaran audio visual merupakan sarana untuk mempermudah kegiatan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning* (CTL) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik pada materi pengukuran sudut dan pecahan. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Jatimulyo dan MIN 6 Lampung Selatan.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan metode pengumpulan data berupa angket penilaian untuk menguji kelayakan produk. Uji kemenarikan dilakukan pada skala kecil dan skala besar, kemudian uji kemenarikan oleh pendidik. Pengembangan penelitian ini memperoleh kesimpulan (1) Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 93% dengan kategori “Sangat Layak”, Hasil validasi materi 89,9% dengan kategori “Sangat Layak”, dan Hasil validasi ahli bahasa 92,5% dengan kategori “Sangat Layak” (2) hasil uji coba media pembelajaran skala kecil memperoleh rata-rata 87% dengan kategori “Sangat Baik”, hasil uji coba media pembelajaran skala besar memperoleh rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Baik”, hasil uji kemenarikan oleh pendidik memperoleh rata-rata 96,1% dengan kategori “Sangat Baik”. Media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning* (CTL) layak dipergunakan dan dapat dipergunakan sebagai sumber belajar. Hasil uji pemahaman konsep peserta didik skala kecil memperoleh rata-rata nilai sebesar 0,64 dengan kategori “Sedang”, hasil dari tingkat pemahaman konsep matematika peserta didik skala besar memperoleh rata-rata nilai sebesar 0,71 dengan kategori “Tinggi”. Sehingga media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning* (CTL) dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika.

**Kata Kunci :** *Contextual Teaching Learning*, Pemahaman Konsep Matematika

## ABSTRACT

*Audio visual learning media is a means to facilitate the learning process activities. This research aims to find out how to develop contextual teaching learning (CTL)-based audio visual learning media for students' ability to understand mathematical concepts in measuring angles and fractions. Knowing the suitability of learning media and knowing students' responses to these learning media. This research and development uses the research and development (R&D) method with the ADDIE development model. The respondents in this research were class IV students at SDN 2 Jatimulyo and MIN 6 South Lampung.*

*Data collection techniques use questionnaires, tests and documentation. Product validation is carried out by media experts, material experts and language experts using data collection methods in the form of assessment questionnaires to test product suitability. The attractiveness test is carried out on a small scale and large scale, then the attractiveness test is carried out by educators. The development of this research obtained the conclusions (1) The media expert validation results obtained an average of 93% in the "Very Eligible" category, the material validation results were 89.9% in the "Very Eligible" category, and the language expert validation results were 92.5% with the "Very Appropriate" category (2) the results of small-scale learning media trials obtained an average of 87% with the "Very Good" category, the results of large-scale learning media trials obtained an average of 92% with the "Very Good" category, the results The attractiveness test by educators obtained an average of 96.1% in the "Very Good" category. Audio visual learning media based on contextual teaching learning (CTL) is suitable for use and can be used as a learning resource. The results of the concept understanding test for small-scale students obtained an average score of 0.64 in the medium category, the results of the level of understanding of mathematical concepts for large-scale students obtained an average score of 0.71 in the "High" category. So that audio visual learning media based on contextual teaching learning (CTL) can be used to improve the ability to understand mathematical concepts.*

**Keywords:** Contextual Teaching Learning, Understand Mathematical Concepts.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anna Sundari Andarini  
NPM : 1911100018  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain kecuali pada bagian telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Januari 2024



**Anna Sundari Andarini**  
**1911100018**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio  
Visual Berbasis *Contextual Teaching Learning*  
(CTL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep  
Matematika Peserta Didik Kelas IV SD/MI**

**Nama : Anna Sundari Andarini**

**NPM : 1911100018**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang  
munoqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**

**Pembimbing II**

**Hasan Sastra Negara, M.Pd**

**NIP. 2016010219841103136**

**Mengetahui,**

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

**NIP. 196810201989122003**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas IV SD/MI**, disusun oleh: **Anna Sundari Andarini, NPM: 1911100018**, Prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah pada hari/tanggal: **Kamis, 04 Januari 2024. Pukul : 10.00-12.00 WIB.**

**TIM PENGUJI**

**Ketua : Sri Latifah, M.Sc** (.....) 

**Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd** (.....) 

**Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd** (.....) 

**Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd** (.....) 

**Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd** (.....) 



## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَفْئِدَةَ وَالْأَبْصَارَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.”*

**(QS. An-Nahl:78)**





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya, dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya, yang telah memberikan banyak nikmat jasmani dan rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa kita sanjungkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan kita dalam menjalani kehidupan. Persembahan tugas akhir ini dan terimakasih ananda hanturkan untuk orang-orang tersayang :

1. Almh. Ibu Poningsih, Seorang ibu yang sangat luar biasa yang selama hidupnya senantiasa memberikan do'a yang luar biasa dan selalu mencurahkan kasih sayang tiada henti. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini, walaupun pada akhirnya saya harus berjuang tertatih sendiri tanpa kau temani lagi.
2. Bapak Sumaliat, seseorang yang darahnya mengalir dalam tubuh saya yang telah dengan sabar dan bangga membesarkan putri bungsunya serta melangitkan do'a-do'a baik demi studi penulis. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk bapak. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama sehingga bapak selalu berada disetiap perjalanan dan pencapaian penulis.
3. Kakak ku Saipul Bahari S.Pd, Terimakasih atas setiap do'a yang selalu kakak panjatkan untuk adikmu ini, serta dorongan, motivasi hingga bisa ke tahap saat ini. Semoga kita menjadi anak yang baik dan dapat membahagiakan kedua orang tua.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah menjadi naungan untuk menuntut ilmu dalam proses meraih gelar Sarjana.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Anna Sundari Andarini, merupakan anak bungsu yang dilahirkan dari pasangan suami istri yaitu Bapak Sumaliat dan Ibu Poningsih. Penulis dilahirkan di Sinar Rejeki pada tanggal 14 Agustus 2001. Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah MIN Ulum Sukamaju diselesaikan pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang MTS Nurul Islam diselesaikan pada tahun 2016 dan melanjutkan ke MAS Nurul Islam yang diselesaikan pada tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan diterima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2019.

Pada tahun 2022 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pancasila Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIT Muhammadiyah Sukarame. Banyak pengalaman dan ilmu pengetahuan baru yang penulis peroleh dari pengalaman KKN dan PPL, semoga ilmunya bermanfaat dan penulis memperoleh pengalaman-pengalaman yang akan menanti dikemudian hari.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum. Wr. Wb*

Dengan mengucapkan alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas IV SD/MI”** guna untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita semua tetap dalam iman dan islam. Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran untuk penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Bapak Hasan Sastra Negara M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran untuk penyelesaian penulisan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang (khususnya jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah) yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak terhingga kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Bapak dan Ibu guru beserta Staf TU dan seluruh peserta didik MIN 6 Lampung Selatan dan SDN 2 Jatimulyo yang telah banyak membantu penulis selama mengadakan penelitian.
8. Teman-teman seperjuanganku Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), khususnya Kelas A (Ambyarrrrr) angkatan 2019 yang telah memberikan banyak cerita kebersamaan di bangku perkuliahan.
9. Kepada keluarga semasa perkuliahan Ajeng Desfitri Nadiya, Ratna Juwita, Annisa Tri Tasti, Yusti Aprilia, Ratna Dwi Anggraini, Amelia Feby Yuslinda, dan Geng Spesialis Sipek yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini dan yang telah berjuang bersama dalam proses memperoleh gelar dan cita-cita.
10. Suci Hartini, Elma Damayanti, Desti Nur, Shela Febry, Lulu', Novita, Roviatus, Arti sebagai sahabat penulis yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis.
11. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.
12. Anna Sundari Andarini, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena telah berusaha keras dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.
13. Semua pihak yang telah membantu dan tak mungkin satu persatu dapat penulis sebutkan.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua serta membalas kebaikan dan keikhlasan semua pihak dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari keterbatasan dan kekurangan yang ada pada skripsi ini, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang

membangun bagi penulis. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat meberi manfaat bagi kita semua.

*Wassalamualaikum. Wr. Wb*

Bandar Lampung, Januari 2024

**Anna Sundari Andarini**

**1911100018**





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Penelitian Yang Relevan.....	10
H. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>17</b>
A. Deskripsi Teoritik .....	17
1. Hakikat Penelitian dan Pengembangan .....	17
2. Media Pembelajaran .....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	19
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	20
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
3. Media Audio Visual .....	25
a. Pengertian Audio Visual .....	25
b. Tujuan Media Audio Visual.....	26
c. Jenis-jenis Media Audio Visual .....	28
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual .....	28
4. Pembelajaran <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	29

a.	Pengertian <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	29
b.	Asas- asas Pembelajaran <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	30
c.	Karakteristik <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	32
d.	Langkah-langkah Penerapan <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	34
e.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	34
5.	Pemahaman Konsep Matematika .....	35
a.	Hakekat Matematika .....	35
b.	Hakekat Matematika di SD/MI.....	37
c.	Pemahaman Konsep Matematika.....	37
B.	Teori Pengembangan Model .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>45</b>
A.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
B.	Desain Penelitian Pengembangan.....	45
C.	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	46
D.	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	49
E.	Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan .....	49
F.	Teknis Pengumpulan Data .....	50
G.	Instrumen Penelitian .....	52
H.	Uji Intrumen Tes.....	58
I.	Teknik Analisis Data .....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>69</b>
A.	Hasil Penelitian Dan Pengembangan .....	69
1.	Analysis ( Analisis ) .....	69
2.	Design ( Perancangan ) .....	70
3.	Development ( Pengembangan ) .....	71
a.	Hasil Validasi Ahli Media.....	75
b.	Hasil Validasi Materi .....	77
c.	Hasil Validasi Bahasa .....	80
4.	Implementation ( Implementasi ) .....	83
a.	Respon Peserta Didik Pada Kelompok Kecil.....	83
b.	Respon Peserta Didik Pada Kelompok Besar .....	84
c.	Respon Pendidik .....	86
d.	Hasil Uji Coba Keefektifan Kelompok Kecil .....	88
e.	Hasil Uji Coba Keefektifan Kelompok Besar .....	89
f.	Hasil Uji Coba Instrumen .....	91

5. Evaluation (Evaluasi).....	97
B. Pembahasan.....	98
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan.....	103
B. Rekomendasi .....	104
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>113</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi.....	53
Tabel 3.2	Kisi Kisi Instrumen Ahli Media .....	54
Tabel 3.3	Kisi Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	55
Tabel 3.4	Kisi Kisi Instrumen Pendidik .....	56
Tabel 3.5	Kisi Kisi Instrumen Peserta Didik.....	57
Tabel 3.6	Kriteria Deskripsi Pemahaman Konsep.....	58
Tabel 3.7	Interpretasi Tingkat Kesukaran .....	60
Tabel 3.8	Klasifikasi Daya Pembeda.....	61
Tabel 3.9	Kriteria Skor Angket Validasi Ahli.....	63
Tabel 3.10	Analisis Persentase Kelayakan .....	63
Tabel 3.11	Kriteria Skor Angket Respon Pendidik .....	64
Tabel 3.12	Analisis Persentase Kelayakan .....	64
Tabel 3.13	Skor Penilaian terhadap Pilihan Jawaban.....	65
Tabel 3.14	Analisis Persentase Kelayakan .....	66
Tabel 3.15	Kriteria Gain.....	67
Tabel 4.1	Media Audio Visual Berbasis CTL yang dikembangkan .....	72
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Data Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4.3	Sebelum dan Sesudah.....	77
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Data Validasi Ahli Materi .....	78
Tabel 4.5	Sebelum dan Sesudah.....	79
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Data Validasi Ahli Bahasa .....	81
Tabel 4.7	Sebelum dan Sesudah.....	82
Tabel 4.8	Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil .....	84
Tabel 4.9	Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar .....	85
Tabel 4.10	Hasil Penilaian Angket Pendidik.....	87
Tabel 4.11	Data Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kecil .....	88
Tabel 4.12	Hasil Analisis N-Gain Kelompok Kecil .....	89
Tabel 4.13	Data Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Besar .....	90
Tabel 4.14	Hasil Analisis N-Gain Kelompok Besar.....	90

Tabel 4.15 Hasil Uji Validitas Soal.....	91
Tabel 4.16 Hasil Uji Daya Pembeda .....	93
Tabel 4.17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	94
Tabel 4.18 Kesimpulan hasil Uji Coba.....	95





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 kerangka berpikir.....	43
Gambar 3.1 diagram model ADDIE.....	46
Gambar 4.1 grafik validasi dari kedua ahli media.....	76
Gambar 4.2 grafik validasi dari kedua ahli materi .....	79
Gambar 4.3 grafik validasi dari kedua ahli bahasa.....	81
Gambar 4.4 grafik data respon peserta didik.....	86
Gambar 4.5 grafik data respon pendidik .....	88



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Pra Penelitian
- Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian
- Lampiran 3 Wawancara Pendidik
- Lampiran 4 Surat Penelitian
- Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6 RPP I
- Lampiran 7 RPP II
- Lampiran 8 Berita Acara Validasi Ahli
- Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media I
- Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media II
- Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi I
- Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi II
- Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa I
- Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Bahasa II
- Lampiran 15 Angket Respon Pendidik I
- Lampiran 16 Angket Respon Pendidik II
- Lampiran 17 Angket Respon Peserta Didik I
- Lampiran 18 Angket Respon Peserta Didik II
- Lampiran 19 Kisi-kisi Soal Tes
- Lampiran 20 Rubrik Penilaian Soal
- Lampiran 21 Soal Pretest dan Posttest
- Lampiran 22 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Skala Besar
- Lampiran 23 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Skala Kecil
- Lampiran 24 Lembar Posttest Peserta Didik
- Lampiran 25 Data Hasil Uji Validitas
- Lampiran 26 Data Hasil Uji Daya Beda
- Lampiran 27 Data Hasil Tingkat Kesukaran

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI” memuat makna dan istilah yang terkandung dalam judul tersebut. Dalam upaya untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang terkandung dalam judul skripsi tersebut.

#### 1. Pengembangan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, dari segi etimologi Penelitian berasal dari bahasa Inggris yaitu *research* yang memiliki asal kata *re* berarti kembali dan *search* yang berarti mencari. Sedangkan, *development* yang memiliki arti pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu permasalahan atau suatu produk yang diteliti, tidak hanya terhadap produk yang benar-benar baru, namun juga terhadap produk yang sudah ada, yang kemudian dikembangkan dan dimodifikasi sehingga menghasilkan tingkat efisiensi yang lebih tinggi dari tahap sebelumnya.<sup>1</sup>

#### 2. Media audio visual

Media audio visual adalah sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam materi pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Risa Nur Sa'adah and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*, ed. Aminal Rosid Abdullah, Cet 1. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020), 11-12.

### 3. *Contextual teaching learning* (CTL)

*Contextual teaching learning* (CTL) merupakan keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata. Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide, gagasan, konsep, dan tersusun secara sistematis guna memperoleh kemampuan pola pikir yang baik.<sup>2</sup>

### 4. Pemahaman konsep Matematika

Pembelajaran matematika memiliki hubungan dengan pemahaman konsep yang dipelajari. Dengan pemahaman konsep yang baik, maka akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari konsep matematika selanjutnya yang lebih kompleks. Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana tidak hanya mengetahui atau mengingat beberapa konsep yang telah dipelajari, tetapi juga dapat mengungkapkannya dalam bentuk lain yang mudah dimengerti.<sup>3</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran ialah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan serta saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>4</sup> Suatu pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik serta segala sumber belajar lainnya. Proses belajar mengajar di kelas dapat mempengaruhi mutu

---

<sup>2</sup> Aulia Ar Rakhman Awaludin et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*, ed. Nurjanah (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 1.

<sup>3</sup> Rizkiana Akmalia and Hayatun Nufus, "Jurnal Malikussaleh Pembelajaran Matematika ( MJML ) Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Machine Translated by Google" 4, no. 2 (2021), 105. <https://ojs.unimal.ac.id/mjml/index>

<sup>4</sup> Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017), 338 . <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/0>.

pendidikan, karena pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang.<sup>5</sup> Kegiatan pembelajaran mencakup: tujuan, bahan, materi, peserta didik, pendidik, dan media.

Dalam pembelajaran proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting yang saling mendukung adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.<sup>6</sup>

Saat ini pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan perilaku, serta kepribadian setiap individu agar menjadi manusia senantiasa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, memiliki keterampilan dan berakal.<sup>7</sup> Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan peserta didik untuk berpikir logis dan kritis dalam

---

<sup>5</sup> Moh Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar," *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017), 98. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/1559>.

<sup>6</sup> Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017), h. 34-35. <https://docplayer.info/59425387-Nurul-hidayah-rifky-khumairo-ulva.html>.

<sup>7</sup> Siska Andriani Fitri Handayani, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bernuansa Islami Dalam Pembelajaran Matematika," *e-DuMath* Vol.5, no. No.1 (2019), 21. <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/download/932/407>.



menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik belajar anak juga harus diperhatikan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Kualitas belajar anak akan meningkat apabila anak merasa senang dan antusias dalam belajar.

Pembelajaran matematika memiliki hubungan dengan pemahaman konsep yang hendak dipelajari. Konsep-konsep matematika saling berakitan satu sama lain sehingga untuk mempelajarinya harus ada koheren dan berkesinambungan. Jika peserta didik telah memahami konsep matematika maka akan memudahkan peserta didik dalam belajar. Sedangkan, pemahaman konsep merupakan sebuah langkah awal untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup> Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep sangat penting dimiliki oleh peserta didik sebagai dasar untuk memahami konsep selanjutnya dan menyelesaikan berbagai masalah matematika.

Dalam proses belajar mengajar dikelas, terdapat hubungan yang erat antara pendidik, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana. Tugas pendidik adalah memilih model dan alat yang tepat sesuai dengan materi yang disajikan untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>9</sup> Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan disekolah hendaknya dibuat menyenangkan agar peserta didik dapat belajar dengan baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.<sup>10</sup> Proses pembelajaran membutuhkan sarana dan prasarana agar dalam pembelajaran dapat berjalan

---

<sup>8</sup> Rizkiana Akmalia and Hayatun Nufus, "Jurnal Malikussaleh Pembelajaran Matematika ( MJML ) Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Machine Translated by Google" 4, no. 2 (2021), 105–116. <https://ojs.unimal.ac.id/mjml/index>

<sup>9</sup> Ariska Destia Putri, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017), 2. <https://docplayer.info/51245049-Peningkatkan-hasil-belajar-matematika-dengan-menggunakan-alat-peraga-jam-sudut-pada-peserta-didik-kelas-iv-sdn-2-sunur-sumatera-selatan.html>.

<sup>10</sup> S. Ifrianti et al., "The Influence of Concept Attainment Models on Students' Conceptual Understanding," *Journal of Physics: Conference Series* 1155, no. 1 (2019), 2. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1155/1/012020/meta>.

lancar, terkendali, efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang mampu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Bentuk media pembelajaran bisa berupa media cetak ataupun audio visual yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik. Animasi dapat menarik perhatian peserta didik, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik.<sup>11</sup> Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pendidik dan di ciptakan untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran.

Media audio visual adalah media pembelajaran tampak dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar dengan unsur penglihatan dapat disajikan secara bersama. Dengan penggunaan media audio visual ini pemakaian tidak terikat oleh waktu dan dapat digunakan berulang-ulang serta dapat diputar kembali sesuai dengan bagian yang diinginkan. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.<sup>12</sup>

*Contextual teaching learning* adalah konsep belajar yang membantu pendidik dalam mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata peserta didik. Melalui pembelajaran ini akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Berkaitan dengan hal itu, firman Allah SWT. Dalam Q.S An-Nisa ayat 66 :

---

<sup>11</sup> Permatasari Iseu Synthia, Hendraceuta Nana, and Pamungkas Aan Subhan, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 6, no. 1 (2019), 37. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/4100>.

<sup>12</sup> Fitra Yurisma Kanti, Bambang Suyadi, and Wiwin Hartanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas x IPS di MAN 1 Jember" 12 (2018), 135. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/7642>.

وَلَوْ أَنَّا كَتَبْنَا عَلَيْهِمْ أَنْ اقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ أَوْ اخْرَجُوا مِنْ دِيَارِكُمْ مَا فَعَلُوهُ إِلَّا قَلِيلٌ مِنْهُمْ ۗ وَلَوْ أَنَّهُمْ فَعَلُوا مَا يُوعَظُونَ بِهِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ وَأَشَدَّ تَثْبِيثًا

*Dan sesungguhnya kalau Kami perintahkan kepada mereka: "Bunuhlah dirimu atau keluarlah kamu dari kampungmu", niscaya mereka tidak akan melakukannya kecuali sebagian kecil dari mereka. Dan sesungguhnya kalau mereka melaksanakan pelajaran yang diberikan kepada mereka, tentulah hal yang demikian itu lebih baik bagi mereka dan lebih menguatkan (iman mereka). (QS. An-Nisa :64)*

Dalam firman Allah SWT. tersebut dinyatakan bahwa segala bentuk ilmu yang kita terima akan lebih berguna apabila kita amalkan karena sebanyak apapun ilmu yang kita peroleh jika tidak kita pergunakan dengan baik maka akan menjadi sia-sia. Dunia pendidikan merupakan salah satu cara peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) ialah konsepsi pengajaran dan pembelajaran yang membantu pendidik dengan menghubungkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik. Artinya pembelajaran tidak hanya berisi tentang pengertian-pengertian yang bersifat teoritis, melainkan bagaimana mengaktualisasikan pengetahuan tersebut menjadi sesuatu yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran *contextual teaching learning* (CTL) akan lebih bermakna jika dilakukan atau dipraktikkan secara langsung oleh peserta didik. Sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam konteks terbatas sedikit demi sedikit dan dapat mengkonstruksi sendiri sebagai bekal dalam memecahkan suatu permasalahan di kehidupan bermasyarakatnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Robiyatun, S.Pd selaku wali kelas IV MIN 6 Lampung

Selatan dan Ibu Rizkya Sandra Gita, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 2 Jatimulyo diperoleh informasi bahwa belum terdapat media audio visual yang digunakan sebagai media pembelajaran karena madrasah/sekolah tersebut hanya menggunakan media ajar berupa buku paket tematik kurikulum 2013 sebagai bahan mengajar pendidik dan pegangan untuk peserta didik. Artinya sampai saat ini pendidik lebih menggunakan buku paket untuk menyampaikan materi pada peserta didik sedangkan di dalam buku paket peserta didik kurikulum 2013 materinya sangat ringkas sehingga membuat pendidik masih harus mencari berbagai materi tambahan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan dalam buku paket tersebut. Sedangkan untuk peserta didiknya juga masih membutuhkan arahan dari pendidik dalam proses pemahaman materi yang lebih mendalam. Sehingga dengan adanya media audio visual berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) proses pembelajaran diharapkan lebih produktif, peserta didik juga lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI” yang diharapkan dapat mengaitkan berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar mudah memahami makna materi pelajaran yang dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut pada konteks kehidupan mereka sehari-hari.

### **C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

Berlandaskan dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang bisa diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat pada pembelajaran matematika.

2. Peserta didik mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika.
3. Pembelajaran matematika masih media cetak berupa buku paket, sehingga keingintahuan peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran masih kurang.
4. Belum terdapatnya media pembelajaran audio visual berbasis *Contextual Teaching Learning (CTL)*.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Contextual teaching learning (CTL)* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IVSD/MI.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning (CTL)* menurut para ahli?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning (CTL)* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik?
3. Apakah media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning (CTL)* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan kegiatan penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :



1. Untuk mengetahui kelayakan media audio visual berbasis *Contextual teaching learning* (CTL) menurut para ahli.
2. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning* (CTL) untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
3. Untuk mengetahui apakah media audio visual berbasis *contextual teaching learning* (CTL) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, harapannya dapat memberi manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, khususnya yang bersangkutan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Memudahkan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut.

Meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Peserta didik dapat fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran dan karena menggunakan media pembelajaran.

#### **b. Bagi Pendidik**

Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama pembelajaran matematika.

Menambah wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung suatu proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual berbasis *Contextual teaching learning* (CTL) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik serta menambah wawasan ilmu pengetahuan peserta didik.

## G. Penelitian Yang Relevan

Penulis yang baik adalah penulis yang memiliki sumber yang relevan sebagai acuan untuk menjadi kerangka berfikir dan untuk menambah wawasan penulis sebelum mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI”. Sumber acuan penulis antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Wahyu Fitri Avania dan Ni'matus Sholikhah dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” tahun 2021. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis kelayakan, serta keefektifan penggunaan media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE. Teknis analisis data yang digunakan meliputi validasi ahli, kuisioner respon peserta didik dan kuisioner motivasi belajar yang dianalisis menggunakan analisis *gain score*. Diperoleh hasil dari pengembangan media audio visual dengan menggunakan pendekatan *contextual teaching learning* (CTL) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 14 Surabaya. Dengan rincian hasil skor validasi akhir sebesar 4,4 yang

berada pada kategori sangat layak, rata-rata sebesar 89,81 hasil respon peserta didik akhir pada kategori sangat layak atau sangat praktis dan hasil *gain score* 0,77 yang masuk dalam kategori peningkatan motivasi belajar yang tinggi. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran audio visual dengan pendekatan *contextual teaching learning* (CTL) memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>13</sup>

2. Penelitian yang dilakukan M. Bhari Arifin dan Yulinda Ari wardani dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan *Contextual Teaching Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP”. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media audio visual pada pembelajaran teks naratif menggunakan model *contextual teaching and learning* serta mengetahui kelayakan media audio visual yang dirancang untuk pembelajaran di SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model pengembangan Alessi & Trollip (2001). Adapun pengumpulan data yang dilakukan dengan metode kuesioner, pengembangan dilakukan dengan tiga tahap yaitu, *palnning* (perencanaan), *design* (mendesain model) ,dan *development* (pengembangan). Hasil dari tiga ahli sebagai berikut, ahli media dengan skor 40 dengan presentase 90,91% dikategorikan sangat layak, ahli bahasa dengan skor sebesar 22 dengan presentase 91,67% dikategorikan sangat layak, dan ahli materi dengan skor sebesar 42 dengan presentase 87,5% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media audio

---

<sup>13</sup> Wahyu Fitri Avania and Ni Sholikhah, “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* ( CTL ) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” 3, no. 5 (2021).  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/885>

visual yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.<sup>14</sup>

3. Penelitian yang dilakukan Novita Purwa Hadi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Android Di Madrasah Ibtidaiyah” tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi tantangan dan peluang di era 4.0. metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Adapun langkah-langkah penulisannya adalah sebagai berikut, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media sebesar 92% dan 93% dengan kriteria sangat layak dan tidak memerlukan revisi. Presentase rata-rata hasil tes daya tarik peserta didik pada media pembelajaran adalah 96%. Berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik terhadap media audio visual dengan pendekatan saintifik berbasis *android*, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dengan sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>
4. Penelitian yang dilakukan Ahlul Jinan, Abdillah, Yuni Mariyati, Haifaturrahman, dan Arpan Islami Bilal dengan judul “Pengaruh Media Audio-visual Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V SD” tahun 2022. Penelitian ini melatarbelakangi dari proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19, proses pembelajaran secara daring. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan satu

---

<sup>14</sup> M Bahri Arifin et al., “Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi Pada Siswa Kelas VII SMP *The Development of Audio-Visual Media Using Contextual Teaching and Learning (CTL) in the Learning of Writing Narrative Paragraph for Class VII Students of Junior High School*” 3 (2020), 383. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/146>.

<sup>15</sup> Novita Purwa Hadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Android Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Madaris : Jurnal Guru Inovatif* 1, no. 1 (2020), 26-40. <https://jurnalmadaris.org/index.php/md/article/view/180>.

kelas sampel sebagai kelas uji coba. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berbasis CTL dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan skor N-gain 0,78 kategori tinggi kemudian dikalikan 100% sehingga diperoleh hasil 79,02% yang dimana apabila dimasukkan kedalam data kualitatif termasuk kriteria “efektif”.<sup>16</sup>

5. Penelitian yang dilakukan Norhayati, Hasanuddin, dan Hartono dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Untuk Memfasilitasi Pemecahan Masalah Siswa Madrasah Tsanawiyah”. Penelitian ini dilatarbelakangi masih terbatasnya media pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu solusi yang perlu dipertimbangkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis CTL yang valid, praktis dan mampu memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VIII MTS AL-Muttaqin Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil uji validitas teruji dengan tingkat kevalidan 88,70% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan kelompok kecil diperoleh skor 84,38% dengan kriteria sangat praktis, tingkat kepraktisan kelompok terbatas yaitu 90,10% dengan kriteria sangat praktis, dan tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik 86,82% dengan kriteria tinggi. Dari hasil tersebut mengidentifikasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan tingkat

---

<sup>16</sup> Ahlul Jinan, Yuni Mariyati, and Arpan Islami Bilal, “Pengaruh Media Audio-Visual Berbasis *Contextual Teaching and Learning* ( CTL ) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD” 1, no. 20 (2022). <http://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/9812>

kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik tinggi.<sup>17</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa bagian, sebagai berikut:

### a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, kemudian terdapat identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan yang terakhir sistematika penulisan.

### b. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini berisi tentang bagian deskripsi teorik dan teori-teori tentang pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *conetxtual teaching learning* CTL) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IV SD/MI.

### c. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian dan pengembangannya, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

---

<sup>17</sup> Norhayati, Hasanuddin, dan Hartono "Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah Media," *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 1, no. 1 (2018), 19. <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v1i1.4771>

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan

Pada Bab ini berisi tentang deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi, analisis data hasil uji coba, uji keefektifan kelompok kecil dan kelompok besar, serta kajian produk akhir.

e. Bab V Penutup

Bagian ini berisikan kesimpulan dan saran yang diberikan oleh peneliti.







## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teoritik

##### 1. Hakikat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, serta telah diuji kelayakan produk tersebut.<sup>18</sup> Sells dan Richey dalam Amir Hamzah mendefinisikan penelitian pengembangan adalah prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi produk, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, Praktis, dan efektif.<sup>19</sup>

Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai metode yang memiliki tujuan dalam menemukan, mengembangkan, menghasilkan, mencari, memperbaiki, menguji, serta menghasilkan suatu produk tersebut terstandarisasi dalam artian layak sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang nantinya akan diraih. Berdasarkan penjelasan tersebut, apabila hendak menciptakan sebuah produk yang digunakan untuk pembelajaran dibutuhkan analisis kebutuhan terlebih dahulu dan untuk menguji kelayakan sebuah produk agar dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah kegiatan yang tersusun secara terarah dan sistematis yang berguna untuk memperbaiki atau menciptakan suatu produk pembelajaran

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, ( Bandung: alfabeta, 2019), 297.

<sup>19</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 1.

yang telah diuji kelayakannya agar produk digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas serta mutu yang terbaik.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media berarti perantara. Jadi secara bahasa media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Azhar arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar ialah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, serta lingkungan sekolah merupakan media.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika, menyebutkan bahwa media segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan, menurut *National Education Assiacion* (NEA) mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya.<sup>21</sup> Scanian (dalam *Ministry of National education*) dalam Ratutman dan Imas Rosmiati mengemukakan bahwa media merupakan seluruh material dan benda fisik yang digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan

---

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 5.

<sup>21</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 4.

pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>22</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat pengantar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pendidik ke peserta didik yang mampu membangkitkan serta mendorong perasaan peserta didik untuk belajar.

### **b. Pinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pemberahuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut mengikuti perkembangan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Mengingat banyaknya jenis media, maka pendidik harus berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.<sup>23</sup> Kemampuan pendidik dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, merupakan pertimbangan penting dalam proses pembelajaran. pemilihan media yang kurang tepat bahkan tidak relevan atau asal pilih dapat mengurangi daya tangkap peserta didik terhadap bahan ajar yang sedang dipelajari.

Brown, Lewin, dan Harcleroad dalam Punaji Setyosari terdapat beberapa prinsip dalam memilih

---

<sup>22</sup> T.G Ratumanan and Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), 266.

<sup>23</sup> Daddy Darmawan and Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit Kencana, 2020), 6.

dan menggunakan media pembelajaran, sebagai berikut:<sup>24</sup>

- 1) Tidak ada satupun media, prosedur, dan pengalaman yang paling baik untuk belajar.
- 2) Percayalah bahwa penggunaan media itu sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran.
- 3) Mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program.
- 4) Mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaannya dengan metode pembelajaran yang digunakan.
- 5) Pemilihan media pembelajaran jangan tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja.
- 6) Media yang paling baik pun apabila tidak dimanfaatkan atau digunakan dalam lingkungan yang baik maka akan berdampak kurang baik dalam pembelajaran.
- 7) Menyadari bahwa pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu, serta gaya belajar dapat berpengaruh terhadap hasil penggunaan media.
- 8) Menyadari bahwa sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah suatu hal yang berkaitan dengan baik atau buruk, tetapi sumber-sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal yang konkret atau abstrak.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media berupa bahan untuk materi yang disampaikan

---

<sup>24</sup> Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), 137-136.

dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Pada awalnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi peserta didik dalam belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami.<sup>25</sup> Adapun fungsi media pembelajaran menurut Asyhar dalam Nunuk Suryani terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.<sup>26</sup>

#### 1) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan makna suatu kata atau istilah. Fungsi semantik yang artinya media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan ide dan membawa kejelasan, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Misalnya, dalam mengajar materi simbol unsur kimia, guru dapat menggunakan media gambar kartu unsur, foto, video dan sebagainya.

#### 2) Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai keadaan, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan dengan berbagai cara untuk mendeksripsikan suatu objek yang tidak dapat dijangkau atau dipresentasikan selama proses pembelajaran.

---

<sup>25</sup> Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE," *Cendekia: Journal of Education and Society* 14, no. 2 (2016), 234. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/610>.

<sup>26</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 10-12.

### 3) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam mengabadikan, merekam, dan menampilkan objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Sebagai contoh, media video dalam pembelajaran sejarah memiliki tetap yaitu mmeutar video pidato proklamasi NKRI kepada peserta didik.

### 4) Fungsi Distributif

Fungsi distributif yang berkaitan dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia.

### 5) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasikan perbedaan sosiokultural yang ada di antara peserta didik disini fungsi media dapat menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan terkait sosiokultural.

### 6) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi psikologis, diantaranya:

- a) Fungsi atensi, berarti fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
- b) Fungsi afektif, berarti media dapat menggugah perasaan, emosi, penerimaan dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- c) Fungsi kognitif, berarti media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman.

- d) Fungsi psikomotorik, berarti media dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik.
- e) Fungsi imajinatif, berarti fungsi media dalam membantu membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif.
- f) Fungsi motivasi, berarti fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan penggunaan media yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi peserta didik lebih giat belajar.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat dalam pendidikan dan pembelajaran. Berikut adalah beberapa macam manfaat media pembelajaran:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- 8) Peran pendidik berubah ke arah positif, artinya pendidik tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.<sup>27</sup>

Sebagai bentuk usaha pendidik dengan mengkondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Pendidik harus mempunyai keterampilan untuk mengajar agar peserta didik dapat menerima dan tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat terkait mendukung pembelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan di kelas.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai macam Jenis-jenis media pembelajaran secara umum yang biasa dipakai pada proses pembelajaran di sekolah, diantaranya:

1) Media visual

Media visual adalah visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan terhadap peserta didik yang bisa dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti, foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar grafis, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

2) Media Grafis

Media grafis termasuk dalam media visual atau gambar. Media grafis dapat mengkomunikasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dengan gambar, pengungkapan bisa berupa diagram, sketsa,

---

<sup>27</sup> T.G Ratumanan and Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), 272.



atau grafik. Kata-kata dan angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik.

### 3) Media Audio

Media audio bersangkutan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan kemudian dimasukkan kedalam lambung auditif baik secara verbal maupun non verbal. Media audio ini meliputi radio, alat perekam pita magnetic, laboratorium bahasa, dan media proyeksi diam.

### 4) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Media video adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi yang akan disampaikan.

## 3. Media Audio Visual

### a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan penggunaan suara dengan gambar bergerak. Azhar Arsyad mengemukakan media audio visual adalah bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sedangkan Ega Rima Wati berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu dalam kaitannya dengan penyampaian pesan atau informasi.<sup>28</sup> Pemanfaatan teknologi dan informasi menjadi daya tarik tersendiri bagi pendidik

---

<sup>28</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactivr Video*, ed. Adi Jarot (Kata Pena, 2016), 44.

dalam pembuatan media pembelajaran, diantaranya penggunaan media dengan unsur audio dan visual. Sementara menurut Basuki dalam Marlina media audio visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound line*.<sup>29</sup>

Berdasarkan uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menayangkan unsur pesan serta informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk menerima pesan dan informasi pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur gambar memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Dari penjelasan tersebut, maka penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yaitu dapat membantu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendengar, dan melakukan demonstrasi. Dengan media audio visual ini juga pendidik dapat dengan mudah untuk menjelaskan materi yang disampaikan, mendapatkan tanggapan, sehingga materi dapat jelas dan dimengerti oleh peserta didik.

#### **b. Tujuan Media Audio Visual**

Menurut Fitria dalam Marlina, tujuan media pembelajaran audio visual, sebagai berikut:

---

<sup>29</sup> Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, ed. Zaki Alfuad, 1st ed. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 118.

- 1) Tujuan kognitif, yaitu:
  - a) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
  - b) Dapat meninjauakan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
  - c) Dapat diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
  - d) Dapat digunakan untuk menunjukan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi peserta didik.
- 2) Tujuan afektif
  - a) Media yang baik untuk menyampaikan informasi.
  - b) Dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- 3) Tujuan psikomotorik
  - a) Media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.
  - b) Dengan alat ini dijelaskan baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan media audio visual yaitu untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik dengan memberikan rangsangan melalui berupa gambar bergerak dan suara yang diperlihatkan, serta dapat mempengaruhi sikap serta emosi peserta didik.

### c. Jenis-jenis Media Audio Visual

Media audio visual terbagi menjadi dua macam, yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni.<sup>30</sup>

#### 1) Audio visual murni

Audio visual murni merupakan media yang memiliki unsur suara maupun unsur gambar yang berasal dari satu sumber. Audio visual murni atau sering disebut dengan audio visual bergerak merupakan sebuah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Beberapa contoh audio visual murni diantaranya *film* bersuara, video, dan televisi.

#### 2) Audio visual tidak murni

Audio visual tidak murni merupakan sebuah media yang unsur suara dan gambar berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual ini sering disebut juga dengan audio visual diam plus suara, yaitu media yang dapat menampilkan suara dan gambar diam, seperti *sound slide* atau film bingkai suara.

### d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

#### 1) Kelebihan media audio visual yaitu sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a) Audio visual dapat melengkapi pengalaman dasar peserta didik.
- b) Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika diperlukan.

---

<sup>30</sup> *Ibid*, 46-49.

<sup>31</sup> Daddy Darmawan and Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit Kencana, 2020), 243-244.

- c) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, audio visual juga dapat menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
  - d) Audio visual yang mengandung nilai-nilai positif, dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik
  - e) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
  - f) Video yang dalam kecepatan normal dapat memakan waktu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
- 2) Kekurangan media audio visual sebagai berikut:
- a) Pembuatan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
  - b) Pada saat ditampilkan gambar-gambar bergerak terus, sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
  - c) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

#### **4. Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL)**

##### **a. Pengertian *Contextual Teaching Learning* (CTL)**

Kata “kontekstual” berasal dari “konteks” yang dalam KBBI mengandung arti: 1) bagian sesuatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna, 2) situasi yang terdapat hubungan dengan suatu kejadian.<sup>32</sup> Elin B. Johnson

---

<sup>32</sup> Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), 17.

dalam Rusman mengatakan bahwa kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna.<sup>33</sup> Pendekatan CTL adalah sebuah proses belajar di mana peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas penting yang membantu mereka menghubungkan pengajaran akademik dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi.<sup>34</sup>

E. Kosasih mengemukakan (*contextual teaching learning* CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan dukungan dan penguatan pada pemahaman peserta didik dalam menyerap sejumlah bahan pembelajaran.<sup>35</sup> Dengan kata lain, peserta didik diharapkan dapat memperoleh makna dari apa yang dipelajari dan mampu menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran berbasis kontekstual atau dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu. Melalui *contextual teaching learning* (CTL) pendidik dapat menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas antara pengetahuan peserta didik dengan penerapan di kehidupan sehari-hari yang melibatkan tujuh komponen utamanya.

#### **b. Asas- asas Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL)**

Reigeluth dalam Ali Mudlofir berpendapat bahwa strategi pembelajaran kontekstual memiliki 7

---

<sup>33</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 2nd ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), 187.

<sup>34</sup> Siti Romlah, Noer Hodijah, and Annisa Novianti Taufik, "Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching Learning* Untuk Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Tema *Global Warming*" 6, no. 1 (2022): 279. <https://ejournal.unib.ac.id/pendipa/artcle/view/17981>

<sup>35</sup> E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 193.

(tujuh) asas Yang tidak dapat ditinggalkan dalam aplikasinya, sebagai berikut:<sup>36</sup>

1) *Constructivisme* (Konstruktivisme)

Asas ini berasumsi bahwa membangun pemahaman dilakukan sendiri oleh dari pengalaman baru berdasar pada pengetahuan awal. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan.

2) *Inquiry* (Menemukan)

Asas ini berasumsi bahwa proses perpindahan dari pengamatan adalah menjadi pemahaman. Oleh karena peserta didik belajar menggunakan keterampilan.

3) *Questioning* (Bertanya)

Asas ini berasumsi bahwa kegiatan pendidik untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian peserta didik merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis *inquiry*.

4) *Learning Community* (Masyarakat Belajar)

Asas ini berasumsi bahwa belajar merupakan terdiri dari sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar, bekerja sama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri, bertukar pengalaman, dan berbagi ide.

5) *Modeling* (Pemodelan)

Asas ini berasumsi bahwa proses penampilan suatu contoh adalah penting agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar, serta

---

<sup>36</sup> Ali Mudlofir and Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, 3rd ed. (Depok: Rajawali Pers, 2019), 91-93.

mengerjakan apa yang guru inginkan agar peserta didik mengerjakannya.

6) *Reflection* (Refleksi)

Asas ini berasumsi bahwa seseorang mempunyai cara berpikir tentang apa yang telah dipelajari, mencatat apa yang telah dipelajari, dan membuat jurnal, karya seni, dan diskusi kelompok.

7) *Authentic Assesment* (Penilaian Yang Sebenarnya)

Asas ini berasumsi bahwa kegiatan kontekstual dalam *assesment* adalah mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik, penilaian produk (kinerja), dan tugas yang relevan dan kontekstual.

**c. Karakteristik Contextual Teaching Learning (CTL)**

Priyanti dalam E. Kosasih mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran yang menggunakan strategi *contextual teaching learning* (CTL), sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks yang autentik, artinya pembelajaran diarahkan sedemikian rupa sehingga peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan keperluan hidup mereka sehari-hari.
- 2) Pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna. Tugas yang dimaksud tidak hanya sekedar menguji pemahaman peserta didik. Akan tetapi, tidak kalah pentingnya adalah

---

<sup>37</sup> E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 198.



mengaplikasikan kedalam bentuk tugas-tugas yang terdapat korelasinya terhadap pengalaman, kebiasaan, dan kepentingan peserta didik.

- 3) Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Baik materi yang berkaitan dengan pengetahuan maupun keterampilan selalu dikaitkan dengan kegiatan-kegiatan lapangan.
- 4) Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi (*learning in group*). Dengan demikian, diharapkan akan berkembang sikap-sikap saling menghargai, bekerja sama, dan sikap lainnya yang dibutuhkan di dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Kebersamaan, kerja sama, dan saling memahami satu sama lain secara mendalam merupakan aspek penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- 6) Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan memetingkan kerja sama. Dengan demikian, bahan-bahan yang tersaji harus memuat kegiatan-kegiatan yang mengarah pada peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Mereka sebagai penentu arah pembelajaran, pencarian, dan pengumpulan data, penyimpulan, sampai pada tahap pelaporannya.
- 7) Pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan.
- 8) Penilaian hasil belajar menggunakan penilaian autentik. Dimana dalam kurikulum 2013, penilaian autentik sangatlah disarankan dengan aspek-aspeknya mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

**d. Langkah-langkah Penerapan *Contextual Teaching Learning***

Contextual teaching learning ini dapat diterapkan dalam bidang studi apa saja, kelas yang bagaimanapun keadannya dan bahkan kurikulum apa saja. Secara garis besar, langkah-langkahnya sebagai berikut:<sup>38</sup>

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan serta keterampilan barunya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- 3) Kembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- 6) Melakukan refleksi di akhir pertemuan.
- 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Contextual Teaching Learning***

- 1) Kelebihan pembelajaran *contextual teaching learning*<sup>39</sup>
  - a) Pembelajaran lebih bermakna.
  - b) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep peserta didik.
  - c) Mengutamakan pengalaman nyata.

---

<sup>38</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2019), 6.

<sup>39</sup> Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), 19-20.

- d) Berpikir tingkat tinggi.
  - e) Berpusat pada peserta didik, peserta didik menjadi lebih aktif, kritis dan kreatif.
  - f) Materi pelajaran dapat ditemukan sendiri oleh peserta didik.
  - g) Pengetahuan bermakna dalam kehidupan.
  - h) Dekat dengan kehidupan nyata.
  - i) Memecahkan masalah.
- 2) Kekurangan pembelajaran *contextual teaching learning*
- a) Pendidik harus mempunyai kemampuan untuk memahami secara mendalam dan kompherensif tentang konsep pembelajaran, potensi yang dimiliki peserta didik, dan juga sarana dan kelengkapan pembelajaran yang menunjang aktivitas peserta didik dalam belajar.
  - b) Peserta didik harus memiliki inisiatif dan kreatif dalam belajar.
  - c) Peserta didik harus memiliki wawasan dalam pengetahuan yang memadai dari setiap mata pelajaran.
  - d) Peserta didik yang kurang aktif akan tertinggal karena setiap peserta didik diharuskan memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas.
  - e) Menimbulkan rasa kurang percaya diri bagi peserta didik yang kurang kemampuannya.

## 5. Pemahaman Konsep Matematika

### a. Hakekat Metematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang diambil dari bahasa yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut

mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge science*). Kata *mathematike* berhubungan dengan kata lainnya, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar berpikir. Jadi, matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya).<sup>40</sup> Menurut Hamzah dalam Nurjannah, matematika adalah bidang ilmu yang merupakan alat berpikir, komunikasi, alat untuk memecahkan berbagai masalah praktis, yang unsur-unsurnya adalah logika dan intuisi, analisa dan kontruksi, generalitas dan individualitas serta memiliki cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis.<sup>41</sup> Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir serta bersifat abstrak, asiomatik, dan deduktif.

Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka penggunaan bahasa matematika atau intonasi matematika yang bernilai global. Konsep matematika didapat karena proses berpikir. Oleh karena itu, logika merupakan dasar terbentuknya matematika.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD* (Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja (AURA), 2016), 1.

<sup>41</sup> Aulia Ar Rakhman Awaludin et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*, ed. Nurjanah (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 1.

<sup>42</sup> Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2018), 2. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/88>.

## **b. Hakekat Matematika di SD/MI**

Pembelajaran merupakan sebuah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Dengan demikian pembelajaran menuntut pendidik untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran matematika di SD adalah suatu proses yang sengaja dirancang dengan tujuan menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan peserta didik berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>43</sup>

Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar penalaran tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika yang dirancang hendaknya harus memperhatikan proses pembelajaran, bukan hanya hasilnya. Karena pembelajaran matematika SD menuntut agar peserta didik menemukan sendiri apa yang mereka pelajari dan bukan hanya menerima penjelasan dari guru saja. Hal tersebut dapat tercapai apabila pendidik menggunakan metode, pendekatan, media pembelajaran matematika yang tepat.

## **c. Pemahaman Konsep Matematika**

Pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti sesuatu setelah

---

<sup>43</sup> Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, 10.

sesuatu itu diketahui dan diingat.<sup>44</sup> Menurut Krech, Crutchfield, dan Ballachey dalam Ambar Sri Lestari mengemukakan bahwa pemahaman adalah pengetahuan yang disusun secara selektif dari sejumlah fakta, informasi serta prinsip-prinsip yang dimiliki diperoleh sebagai hasil belajar dan pengalaman.<sup>45</sup> Menurut Ernest Hilargh dalam Dilla ada enam ciri dari belajar yang mengandung pemahaman, yaitu:

- 1) Pemahaman dipengaruhi oleh kemampuan dasar.
- 2) Pemahaman dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya.
- 3) Pemahaman tergantung pada pengaturan situasi.
- 4) Pemahaman memerlukan trial dan error.
- 5) Belajar dengan pemahaman dapat diulangi.
- 6) Belajar dengan pemahaman dapat diterapkan untuk memahami situasi lain.<sup>46</sup>

Konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan atau mengkategorikan sekelompok objek, apakah objek tersebut merupakan contoh konsep ataukah bukan.<sup>47</sup> Menurut Singarimbun dan Effendi dalam Fithrie Soufitri konsep adalah suatu istilah atau definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak suatu peristiwa, keadaan, kelompok, atau individu sebagai suatu objek.<sup>48</sup> Konsep sangat penting dalam pembelajaran matematika karena penguasaan suatu

---

<sup>44</sup> Dilla Desvi Yolanda, *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery* (Bogor: Guepedia, 2020).

<sup>45</sup> Ambar Sri Lestari, *Narasi & Literasi Media* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2021), 42.

<sup>46</sup> *Ibid*, 21.

<sup>47</sup> Hasan Sastra Negara, *Pembelajaran Matematika MI/SD*, Program St. (Bandar Lampung, 2019), 3.

<sup>48</sup> Fithrie Soufitri, *Konsep Sistem Informassi* (Padang: PT Inovasi Pratama Internasional, 2023), 1.

konsep akan sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran lebih ditekankan pada penguasaan pemahaman konseptual peserta didik, agar peserta didik memahami materi yang diajarkan dan mempunyai dasar berpikir yang baik untuk memperoleh kemampuan dasar lainnya seperti komunikasi, menghubungkan, menalar, dan memecahkan masalah.<sup>49</sup>

Menurut Kilpatrick, Swafford, & Findell dalam Siti Ruqqoyah, pemahaman konsep adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika.<sup>50</sup> Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam setiap konsep pelajaran. Pemahaman konsep menunjukkan tiga faktor utama dalam pemahaman, yaitu kemampuan mengenali, menafsirkan dan menarik kesimpulan sebelum menjelaskan sesuatu, peserta didik harus mengetahui apa yang akan dijelaskan. Kemudian dalam menjelaskan suatu hal, peserta didik harus memahami dengan baik agar dapat menjelaskannya pada peserta didik lain.

Konsep matematika adalah segala sesuatu yang berwujud pengertian-pengertian, ciri khusus,

---

<sup>49</sup> Nelpita Ulandari Ratni Yanti, Laswadi, Ferbria Ningsih, Aan Putra, "Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Geogebra Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa A . Pendahuluan Pendidikan Merupakan Usaha Dan Upaya Pendidik Yang Bekerja Secara Interaktif Dengan Peserta Didik Untuk Meningkatkan , Mengembangkan" 10, no. 2 (2019), 181. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i2.4399>

<sup>50</sup> Linda Siti Ruqqoyah, Sukma Murni, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*, ed. Galih Dani Septian Rahayu (Purwakarta Jawa Barat: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), 5.

hakikat dan isi dari materi matematika.<sup>51</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan ide abstrak dalam matematika untuk mengklasifikasikan objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan kedalam contoh suatu konsep yang jelas.

Adapun indikator pemahaman konsep matematis menurut heruman, yaitu: (a) Menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari; (b) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut; (c) Menerapkan konsep secara algoritma; (d) Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari; (e) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representatif matematika; (f) Mengaitkan berbagai konsep matematika; (g) Mengembangkan syarat perlu dan suatu konsep.<sup>52</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka indikator kemampuan pemahaman konsep matematika yang digunakan peneliti yaitu:

- a) Menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari
- b) Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari
- c) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika
- d) Mengklasifikasikan konsep/algoritma ke pemecahan masalah

Terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan bahwa manusia diharuskan untuk berfikir dan

---

<sup>51</sup> Meilinda Eka Sari et al., *Matematika Dasar* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022), 3.

<sup>52</sup> Rd Rina Rosmawati and Teni Sritresna, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari *Self- Confidence* Siswa Pada Materi Aljabar Dengan Menggunakan Pembelajaran Daring" 1 (2021), 276–277. [https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus/article/view/pv1n2\\_07](https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus/article/view/pv1n2_07)



memahami. Pemahaman merupakan salah satu tugas dari setiap manusia yang diberikan akal. Perintah tersebut terdapat dalam surat Al-Ghasyiyah ayat 17-20:

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿١٧﴾

وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾

وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾

وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾

*“Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan, Dan langit, Bagaimana ia ditinggikan?, Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?, Dan bumi bagaimana ia dihamparkan?”*

Berdasarkan ayat diatas bahwa Allah SWT. memerintahkan manusia yang berakal untuk memperhatikan, berfikir, dan memahami segala hal didunia ini. Sehingga sebagai peserta didik wajib untuk memperhatikan, berfikir, dan memahami konsep dari materi yang hendak dipelajarinya.

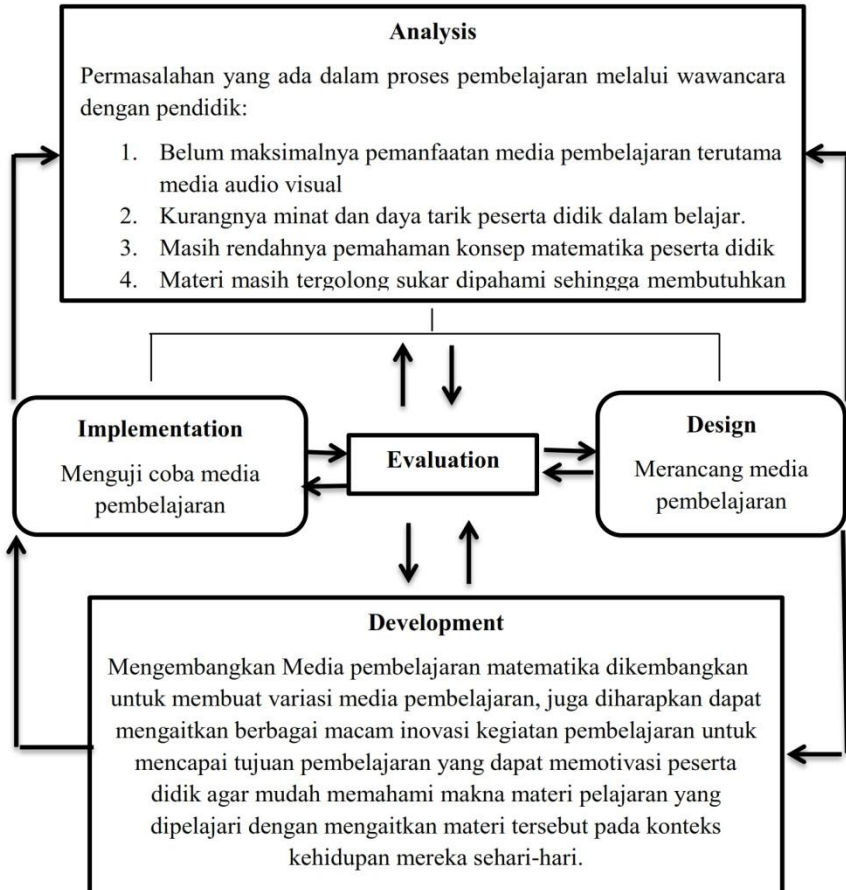
## B. Teori Pengembangan Model

Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan menuntut setiap pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Dengan adanya media ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran baik secara bersama maupun mandiri. Sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya monoton pada media ajar buku cetak saja melainkan adanya inovasi-inovasi penggunaan media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran ini memuat materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 saat ini. Pengembangan media pembelajaran audio visual ini dilakukan dengan menggunakan metode

ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

*Analysis* merupakan tahap awal dari penelitian ini, dimana tujuan media pembelajaran ditentukan, materi pembelajaran ditentukan dan menentukan isi media pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan media pembelajaran audio visual yang berbasis *contextual teaching learning*, yang meliputi produksi media pembelajaran sesuai rencana produksi yang diusulkan, pengumpulan materi pembelajaran yang disajikan kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan produk utuh. Tahap *implementation* merupakan tahap uji lapangan yang melibatkan subjek dalam kelas besar dan melihat respon atau pendapat peserta didik dengan menyebarkan kuesioner atau angket tentang evaluasi produk yang telah dikembangkan. Tahap *evaluation* dilakukan untuk memberikan nilai pada program pembelajaran. Dalam penelitian ini, ini dilakukan sebagai video pembelajaran.

Setelah produk media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning* (CTL) selesai dibuat, dilakukan tahap pengujian yaitu. validasi formatif atau bentuk, validasi konstruk, dan validasi sumatif. Validasi formatif dilakukan oleh ahli materi dan validasi konstruk dilakukan oleh ahli media. Jika dalam proses uji coba masih terdapat saran untuk melakukan perubahan maka media akan direvisi. Setelah mendapat validasi dari ahli media dan materi bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi persyaratan kelayakan maka akan dilakukan validasi sumatif yang dilakukan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Untuk menilai sejauh mana program media pembelajaran audio visual berbasis *contextual teaching learning* ini memenuhi standar maka dilakukan beberapa langkah tahapan yaitu:



**Gambar 1.1**

**Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis  
*Contextual Teaching Learning (CTL)***

## DAFTAR RUJUKAN

- Akmalia, Rizkiana, and Hayatun Nufus. “Jurnal Malikussaleh Pembelajaran Matematika ( MJML ) Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Machine Translated by Google” 4, no. 2 (2021): 105–116.
- Anwar, Moh Khoerul. “Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar.” *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 97.
- Aqib, Zainal. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Avania, Wahyu Fitri, and Ni Sholikhah. “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning ( CTL ) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” 3, no. 5 (2021): 2539–2550.
- Awaludin, Aulia Ar Rakhman, Natalia Rosalina Rawa, Suci Dahlya Narpila, Aska Muta Yuliani, Melkior Wewe, Ega Gradini, Eva Julyanti, Suci Haryanti, Wilibaldus Bhoke, and Bernadus Bin Frans Resi. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*. Edited by Nurjanah. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Baharun, Hasan. “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE.” *Cendekia: Journal of Education and Society* 14, no. 2 (2016): 231.
- Bahri Arifin, M, dan Yulinda Ari Wardani, Universitas Mulawarman, and Samarinda Kalimantan Timur. “PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PARAGRAF NARASI PADA SISWA KELAS VII SMP The Development of Audio-Visual Media Using Contextual Teaching and

Learning (CTL) in the Learning of W<sub>r</sub>” 3 (2020): 373–384.  
<http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/146>.

Benny Agus Pribadi, Dewi A. Padmo Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*. Cet. 1. Banten: Universitas Terbuka, 2019.

Darmawan, Daddy, and Cecep Kustandi. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana, 2020.

Djaali, Prof. Dr. H. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Bunga Sari Fatmawati. Cet. 1. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020.

Fitri Handayani, Siska Andriani. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bernuansa Islami Dalam Pembelajaran Matematika.” *e-DuMath* Vol.5, no. No.1 (2019): 20–31.

Hadi, Novita Purwa. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Android Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Madaris : Jurnal Guru Inovatif* 1, no. 1 (2020): 26–42.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara, 2020.

Hidayah, Nurul, and Rifky Khumairo Ulva. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.

Ifrianti, S., L. Maharani, I. Istihana, H. Komikesari, A. D. Yusandika, and S. Jamilah. “The Influence of Concept Attainment Models on Students’ Conceptual Understanding.” *Journal of Physics: Conference Series* 1155, no. 1 (2019).

Iseu Synthia, Permatasari, Hendracipta Nana, and Pamungkas Aan Subhan. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS.” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 6, no. 1 (2019): 34–48.

Jinan, Ahlul, Yuni Mariyati, and Arpan Islami Bilal. “Pengaruh Media

Audio-Visual Berbasis Contextual Teaching and Learning ( CTL ) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD” 1, no. 20 (2022): 534–538.

Kanti, Fitra Yurisma, Bambang Suyadi, and Wiwin Hartanto. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER” 12 (2018): 135–141.

Kolopita, Cindy Patikasari, Muhammad Rifai Katili, and Rochmat Mohammad Thohir. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL DAN JARINGAN DASAR” 2, no. 1 (2022): 1–12.

Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021.

Lestari, Ambar Sri. *Narasi & Literasi Media*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2021.

Maolani, Rukaesih A., and Ucu Cahyana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet 2. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

Marlina, Abdul Wahab, Susidamiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Surwo Edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriwati, and Eryuni Ramdhayani. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Edited by Zaki Alfuad. 1st ed. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. 3rd ed. Depok: Rajawali Pers, 2019.

Mulyatna, Fauzi, Aziziyah Zahra Jinan, Celia Nurul Amalina, Putri Widyawati, Gusti Alif Aprilita, and Huri Suhendri. “Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika” 7, no. 1 (2023): 107–118.

Negara, Hasan Sastra. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: CV.Anugrah Utama Raharja (AURA), 2016.

- . *Pembelajaran Matematika MI/SD*. Program St. Bandar Lampung, 2019.
- Norhayati, Hasanuddin, dan Hartono. “Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah Media.” *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 1, no. 1 (2018): 19–32.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar Dan Pembelajaran.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333.
- Putri, Ariska Destia. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 1–19.
- Rahmah, Nur. “Hakikat Pendidikan Matematika.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2018): 1–10.
- Ramadhon, Riki. “Lampiran Pengembangan Media Pembelajaran Teks Audio Visual Berbasis ICT Pada Materi Senam Lantai Gulin Depan Dan Belakang Pada Guru SD Negeri Se - Kecamatan Sambung Macan Sragen” (2022): 56–87.
- Ratni Yanti, Laswadi, Ferbria Ningsih, Aan Putra, Nelpita Ulandari. “Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Geogebra Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa A . Pendahuluan Pendidikan Merupakan Usaha Dan Upaya Pendidik Yang Bekerja Secara Interaktif Dengan Peserta Didik Untuk Meningkatkan , Mengembang” 10, no. 2 (2019): 180–194.

- Ratumanan, T.G, and Imas Rosmiati. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
- Romlah, Siti, Noer Hodijah, and Annisa Novianti Taufik. “Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Contextual Teaching Learning Untuk Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Tema Global Warming” 6, no. 1 (2022): 278–284.
- Rosmawati, Rd Rina, and Teni Sritresna. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Self- Confidence Siswa Pada Materi Aljabar Dengan Menggunakan Pembelajaran Daring” 1 (2021): 275–290.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. 2nd ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.
- Sa’adah, Risa Nur, and Wahyu. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Edited by Aminal Rosid Abdullah. Cet 1. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020.
- Sahrul, Andi. “PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 LILIRILAU KABUPATEN SOPPENG.” *Bitkom Research* 63, no. 2 (2018): 1–3.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015.
- Sari, Meilinda Eka, Nur Hasanah, Oktaviana Nirmala Purba, Miduk Tampubolon Richard, Wilminche, Aldi Chya Muhammad Lucy Asri Purwasi, Jini Wilson, and Ilfa Stephane. *Matematika Dasar*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Setyosari, Punaji. *Desain Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara, 2020.
- Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, Linda. *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Edited by Galih Dani Septian Rahayu. Purwakarta Jawa



- Barat: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020.
- Soufitri, Fithrie. *Konsep Sistem Informassi*. Padang: PT Inovasi Pratama Internasional, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- . *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA, 2019.
- Wahyudi Zakasyi, Kurnia Eka Lestari. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactivr Video*. Edited by Adi Jarot. Kata Pena, 2016.
- Wibowo, Edi, and Dona Dinda Pratiwi. “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 147.
- Yolanda, Dilla Desvi. *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Duscovey*. Bogor: Guepedia, 2020.
- Zerri Rahman Hakim, Maulina Agustini Lukman Nulhakim. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CONTEXTUAL LEARNING PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS IV SD.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 2 (2021): 263–278.