

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PERBANDINGAN BERBASIS BUDAYA BANJAR UNTUK SISWA SMP KELAS VII

St. Malianor¹, Siti Mawaddah², Rizki Amalia³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat

Surel: st.malianor29@gmail.com, stmawaddah@ulm.ac.id, amaliaziki@ulm.ac.id

Abstrak. Materi perbandingan adalah materi dalam matematika yang mana dapat dikaitkan dengan konteks budaya lokal yang ada di kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan pada wawancara dengan guru matematika di SMPN 1 Bati-bati, ketika mempelajari materi perbandingan siswa kesulitan dalam memahami konsep. Selain itu, pada masa pandemi wabah *COVID-19*, siswa akan kesulitan mempelajari materi perbandingan jika hanya membaca buku, sehingga diperlukan suatu media yang dapat berperan bagi siswa untuk belajar secara jarak jauh dari rumah. Salah satu media yang cocok adalah berupa video pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan video pembelajaran materi perbandingan berbasis budaya Banjar untuk siswa SMP kelas VII dengan kriteria valid. Penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang memakai model 4D yang mencakup tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Namun, tahapan yang dilakukan hanya sampai tahap ketiga yakni sampai pada tahap validasi ahli. Data kualitatif dan kuantitatif adalah jenis data pada penelitian ini. Teknik pengumpulan data memakai lembar validasi. Uji validitas produk oleh dua ahli materi dan satu ahli media. Nilai rata-rata yang didapatkan dari ahli materi ialah 3,58 dengan kategori valid. Kemudian, nilai rata-rata yang didapatkan dari ahli media dari semua aspek mengenai media ialah 3,18 dengan kriteria valid. Sehingga, dihasilkan video pembelajaran yang valid.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Video, Perbandingan, Budaya Banjar

Cara Sitasi: Malianor, St., Mawaddah, S., & Amalia, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Perbandingan Berbasis Budaya Banjar Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurmadikta*, 2(1): 39-47.

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, diperlukan sebuah inovasi yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi selama kegiatan pembelajaran. Matematika yaitu mata pelajaran yang mana tergolong sukar untuk dipahami jika tidak dijelaskan secara terperinci, ditambah lagi siswa akan kesulitan memahami matematika jika hanya memahami sendiri melalui buku saja. Menurut Widdiharto, yang menjadi kesulitan siswa selama pembelajaran matematika ialah kurang berhasilnya siswa ketika memahami prinsip, konsep, dan algoritma untuk penyelesaian suatu masalah, walaupun sebelumnya siswa

telah terus berusaha dalam mempelajarinya (Cahirati dkk, 2020). Selain itu, selama ini permasalahan-permasalahan yang dipelajari siswa ketika belajar matematika kurang selaras dengan keseharian mereka, sehingga dalam memahami konsep matematika siswa merasa kesulitan (Abdullah dkk, 2015). Hasil dari kegiatan wawancara dengan guru matematika di SMPN 1 Bati-bati, kesulitan siswa selama pembelajaran daring adalah kesulitan bertanya ketika tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan serta jaringan yang terkadang kurang mendukung. Kemudian, di kelas VII pada materi matematika berupa perbandingan, kesulitan siswa ialah pemahaman konsep.

Hasil penelitian dari Sari (2020) menunjukkan bahwa siswa tidak memahami konsep dari perbandingan sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soalnya. Selain itu, hasil penelitian Toha, Mirza, dan Ahmad juga menunjukkan bahwa siswa kesulitan membedakan masalah yang termasuk perbandingan senilai dan berbalik nilai (Setyaningrum & Mampouw, 2020). Berdasarkan kesulitan-kesulitan siswa tersebut, perlu adanya sebuah inovasi dalam penyajian materi perbandingan senilai dan berbalik nilai yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Materi perbandingan adalah bagian materi matematika yang melibatkan keseharian siswa dalam penerapannya. Keseharian siswa sendiri tidak jarang berkaitan dengan budaya yang berada di lingkungan sekitarnya.

Kebudayaan merupakan sarana rasa, hasil karya, dan cipta dari masyarakat. Salah satu budaya yang menjadi identitas suatu daerah adalah makanan tradisional. Menurut Tyas, makanan tradisional dikatakan sebagai budaya terlihat dari cara pengolahannya dan resep yang dilestarikan secara turun temurun (Maisyaroh & Oktavia, 2018). Makanan khas hampir dimiliki setiap daerah yang ada di Indonesia, salah satunya adalah daerah Kalimantan Selatan yang memiliki makanan khas berupa berbagai jenis kue tradisional. Selain itu, Kalimantan Selatan juga memiliki budaya yang lain yaitu kain sasirangan dan lagu-lagu Banjar. Beragam konteks budaya Banjar dapat dikaitkan ke dalam materi matematika. Salah satunya adalah dalam pembuatan kue khas Kalimantan Selatan. Menurut Kusmaryono, dengan memanfaatkan budaya lokal pada pembelajaran matematika dapat merancang pembelajaran yang kreatif sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan bermakna secara kontekstual (Wandari dkk, 2018). Dengan demikian, mengaitkan materi perbandingan ke dalam konteks budaya Banjar diharapkan siswa akan lebih mudah dalam mempelajari konsep dari perbandingan serta lebih mengenal budaya lokal yang ada.

Selain inovasi materi ajar yang dikaitkan ke dalam konteks budaya Banjar, perlu adanya juga sebuah pengembangan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah berupa video pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran mempunyai *audio* dan *visual* sehingga membuat pelajaran menarik dan tidak membosankan yang dapat membuat siswa atraktif dalam belajar (Putri & Dewi, 2020). Sehingga, dengan adanya materi perbandingan yang dikaitkan dengan konteks kue-kue tradisional khas Kalimantan Selatan dan dikemas dalam bentuk video pembelajaran dengan *background* berupa sasirangan dan *backsound* dari instrumen lagu-lagu Banjar, diharapkan siswa SMP kelas VII dapat lebih mudah memahami materi perbandingan. Mengingat juga, sekarang dalam masa pandemi wabah *covid-19* yang mengharuskan siswa untuk belajar secara jarak jauh dari rumah. Sehingga, sangat cocok ketika siswa diberi materi dalam bentuk media pembelajaran berupa video.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Perbandingan Berbasis Budaya Banjar untuk Siswa SMP Kelas VII”. Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan proses dan hasil Pengembangan Video Pembelajaran Materi Perbandingan Berbasis Budaya Banjar untuk Siswa SMP Kelas VII dengan kriteria valid.

METODE

Produk pada penelitian ini ialah berupa video pembelajaran. Metode yang dipakai yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model yang dipakai yaitu model 4-D yang mencakup tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, karena waktu yang terbatas, sehingga penelitian ini cukup sampai pada tahapan *develop* yakni sampai tahap validasi ahli. Tahap *define* dilakukan dengan tujuan mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran sebagai acuan untuk mengembangkan video pembelajaran materi perbandingan berbasis budaya Banjar. Tahapan ini meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, ditahap *design* kegiatan yang dikerjakan ialah merancang produk seperti menyusun materi dan contoh soal dengan konteks pembuatan kue-kue tradisional khas Kalimantan Selatan dan mengemasnya dalam bentuk video pembelajaran. Pada tahap ini dihasilkan video pembelajaran sebagai rancangan awal. Selanjutnya, pada tahap ketiga yaitu *develop*, video yang dihasilkan pada tahap ini ialah video pembelajaran yang sudah diberi penilaian dan direvisi yang mengikuti saran dari dua ahli materi serta satu ahli media sehingga video siap digunakan pada saat pembelajaran.

Data kualitatif dan kuantitatif merupakan jenis data yang dipakai pada penelitian ini. Data tersebut dipakai untuk menilai dan memperbaiki video pembelajaran berbasis budaya Banjar sehingga memenuhi kriteria valid. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu lembar validasi. Adapun untuk aspek yang dinilai dari ahli materi dan media berbeda. Aspek yang dinilai dari ahli materi yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, serta kebudayaan. Sedangkan ahli media memberi penilaian dari segi aspek tampilan dan suara. Tingkat kevalidan dari video pembelajaran yang dikembangkan akan terlihat dari penilaian ini.

Tabel 1 Tingkat Kevalidan

Rentang Nilai	Kriteria
$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_a < 4$	Valid
$V_a = 4$	Sangat Valid

Teknis analisis data digunakan agar dapat melihat tingkat keberhasilan video pembelajaran yang sudah dibuat. Kevalidan video pembelajaran terlihat jika ahli materi dan media menyatakan valid atau sangat valid terhadap video yang telah dikembangkan. Dalam menentukan nilai rata-rata akhir, berdasarkan nilai rata-rata untuk setiap indikator,

aspek, dan keseluruhan aspek. Setelah nilai rata-rata total dari semua aspek sudah didapatkan, maka tingkat kriteria kevalidannya dapat diketahui dengan melihat tabel 1 berikut (Rupaidah & Danaryanti, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Video yang dikembangkan memakai model 4D dengan tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, karena keterbatasan waktu, pengembangan cukup sampai ditahap *develop*, yakni pada tahap validasi ahli.

Di tahap *define*, yang pertama dilakukan ialah analisis awal-akhir dimana kegiatan yang dilakukan yaitu wawancara dengan guru matematika SMPN 1 Bati-bati. Selanjutnya, dilakukan analisis siswa untuk melihat karakteristik dari siswa. Kemudian, analisis tugas dibuat berdasarkan kompetensi dasar serta indikator pencapaian kompetensi yang mana disesuaikan dengan K13 revisi 2017. Lalu, analisis konsep dilakukan untuk merincikan dan menyusun materi secara sistematis untuk dimuat ke dalam video pembelajaran. Kemudian, perumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu, tahap selanjutnya ialah *design* atau perancangan.

Pada tahap *design* yang pertama dilakukan ialah tahap penyusunan tes acuan patokan yang berpatokan pada standar kompetensi yang harus dicapai berdasar pada tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Selanjutnya adalah pemilihan media yang mana media yang dipilih adalah berupa video. Kemudian, pemilihan format yang mana susunan yang termuat dalam video pembelajaran meliputi pendahuluan, isi, dan penutup. Pendahuluan meliputi *cover* video, salam, pengenalan, penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Isi mencakup penyampaian materi dan contoh soal yang disertai jawaban. Kemudian, pada bagian penutup berupa penyampaian ucapan terima kasih. Selanjutnya adalah perancangan awal, langkah pertama yang dilakukan menyusun materi di *Ms. Office Word* yang kemudian dipindahkan *Ms. Office Powerpoint*. Setelah itu, pembuatan video pembelajaran. Video yang telah selesai dibuat selanjutnya dikonsultasikan ke dosen pembimbing. Adapun saran-saran dari dosen pembimbing mengenai video yang telah dibuat tertera pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Saran dan Perbaikan dari Dosen Pembimbing

Saran	Perbaikan
Pengurangan durasi pada video <i>part 1</i>	Pada mulanya video <i>part 1</i> berdurasi 21 menit 8 detik, setelah dikurangkan menjadi 16 menit 18 detik.
Perbesaran ukuran <i>font</i> tulisan	Ukuran <i>font</i> tulisan pada video awalnya adalah 18, setelah dilakukan perbaikan menjadi 27.
Perubahan pembukaan dan penutup serta <i>background</i> .	Pada bagian pendahuluan atau pembukaan terdiri dari <i>cover</i> video, pemunculan nama dosen pembimbing dan nama peneliti,

	penyampaian judul materi, penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Pada bagian isi terdiri dari penyampaian materi dan contoh soal. Kemudian, pada bagian penutup terdiri dari penyampaian kesimpulan, ucapan terima kasih, dan daftar pustaka. Kemudian, pada bagian <i>background</i> dan animasi dibuat lebih bervariasi.
Penambahan materi perbandingan berbalik nilai.	Ditambahkan materi perbandingan berbalik nilai.
Perubahan warna <i>font</i> tulisan.	Pada video awalnya warna <i>font</i> tulisan berwarna putih, setelah disarankan berubah menjadi warna hitam
Perubahan <i>background</i> yang berwarna putih	<i>Background</i> yang berwarna putih disesuaikan dengan warna <i>background</i> yang lain.
Perubahan warna tabel pada video <i>part 1</i>	Warna tabel pada awalnya berwarna hijau, berubah menjadi warna coklat

Setelah selesai memperbaiki video pembelajaran berdasarkan saran-saran dari dosen pembimbing, maka dihasilkanlah video pembelajaran yang dinamakan dengan *draft I*. Selanjutnya, *draft I* diberikan kepada validator untuk diberi penilaian dan saran-saran. Pada tahap *develop*, video pembelajaran yang sudah selesai dikonsultasikan selanjutnya diberikan kepada dua ahli materi serta satu ahli media untuk divalidasi. Pemberian nilai dengan mengisi lembar validasi. Ahli materi memberikan nilai pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, serta kebudayaan. Hasil penilaian tersebut terlihat di tabel 3 berikut.

Tabel 3 Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata Setiap Aspek		A_i	Kriteria
		V_1	V_2		
1	Kelayakan Isi	3,89	3	3,44	Valid
2	Kelayakan Penyajian	3,89	3	3,44	Valid
3	Kebudayaan	3,75	4	3,87	Valid

Perolehan rata-rata dari semua aspek (V_a) oleh ahli materi ialah 3,58 yang mana nilai tersebut tergolong kriteria valid. Jadi, berdasarkan nilai tersebut, maka video pembelajaran materi perbandingan berbasis budaya Banjar untuk siswa SMP Kelas VII termasuk ke dalam kategori valid. Selain itu, saran-saran untuk perbaikan video pembelajaran juga diberikan oleh dua ahli materi. Saran serta perbaikan terlihat ditabel 4 berikut.

Tabel 4 Saran dan Perbaikan Materi

Saran	Perbaikan
Perubahan kapasitas pada video	Resolusi pada video yang awalnya <i>1080p (HD)</i> diubah menjadi <i>720p</i>

Perubahan pada <i>cover</i> video	Pada <i>cover</i> video ditambahkan judul video, nama penyusun, dan nama dosen pembimbing.
Perubahan penulisan tujuan pembelajaran	Penulisan tujuan pembelajaran memuat unsur ABCD
Pertukaran kata “contoh” dan “masalah”	Contoh pada video 2 dan 3 adalah masalah dan sebaliknya masalah pada video 1 adalah contoh
Penyederhanaan contoh pada video <i>part</i> 1	Contoh pada video <i>part</i> 1 lebih disederhanakan
Pengurangan volume <i>backsound</i> pada video	Volume <i>backsound</i> pada video yang awalnya 20% diubah menjadi 10%.

Selanjutnya adalah penilaian oleh ahli media. Sama seperti ahli materi, pemberian nilai dari ahli media juga dengan mengisi lembar validasi. Aspek-aspek yang dinilai ahli media yaitu aspek tampilan dan suara. Penilaian dari ahli media tersebut untuk melihat kevalidan dari video pembelajaran yang dikembangkan pada segi aspek tampilan dan suara. Penilaian oleh ahli media terlihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata Setiap Aspek	Kriteria
1	Tampilan	3,15	Valid
2	Suara	3,33	Valid

Perolehan rata-rata dari semua aspek (V_a) oleh ahli media ialah 3.18 yang mana nilai tersebut tergolong kriteria valid. Jadi, berdasarkan nilai tersebut, maka video pembelajaran materi perbandingan berbasis budaya Banjar untuk siswa SMP Kelas VII termasuk ke dalam kategori valid. Selain itu, saran-saran untuk perbaikan video juga diberikan oleh ahli media. Saran serta perbaikan terlihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Saran dan Perbaikan Media

Saran	Perbaikan
Pengurangan volume <i>backsound</i> pada video	Volume <i>backsound</i> pada video dikurangi, yang awalnya 20% menjadi 10%.
Penambahan kata “SMP dan Kelas VII” pada <i>cover</i> video	Pada <i>cover</i> video ditambahkan kata “SMP dan Kelas VII”

Setelah selesai memperbaiki video pembelajaran berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh semua validator, maka dihasilkan video pembelajaran materi perbandingan berbasis budaya Banjar yang dinamakan dengan *draft II* sebagai produk akhir pengembangan.

Pembahasan

Hasil wawancara terhadap guru matematika di SMPN 1 Bati-bati, yang menjadi permasalahan siswa dalam belajar matematika ketika masa pandemi adalah siswa kesulitan bertanya kepada guru yang mengajar. Dikarenakan ketika masa pandemi wabah *covid-19*,

siswa harus belajar secara jarak jauh dari rumah. Dalam mengatasi hal tersebut, selama pembelajaran guru memberi materi dalam bentuk video pembelajaran yang dikirim melalui *Google Classroom*. Namun, konteks yang digunakan pada materi masih menggunakan konteks secara umum, bukan berupa konteks budaya yang ada disekitar lingkungan siswa. Berdasarkan hal itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan video pembelajaran dengan konteks budaya yang ada di daerah Kalimantan Selatan, yaitu budaya Banjar.

Video memuat materi perbandingan yang meliputi perbandingan senilai dan berbalik nilai. Karena hasil wawancara terhadap guru matematika di SMPN 1 Bati-bati, ketika belajar materi perbandingan senilai dan berbalik nilai siswa SMP Kelas VII masih kesulitan dalam memahami konsep. Ditambah lagi, sekarang masa pandemi dimana siswa kesulitan untuk bertanya dengan guru ketika tidak memahami materi. Video pembelajaran yang dibuat berisi materi perbandingan senilai dan berbalik nilai yang melibatkan konteks budaya Banjar. Budaya Banjar yang dimuat pada video pembelajaran adalah pembuatan kue-kue tradisional khas Kalimantan Selatan. Karena kue-kue lebih sering ditemukan pada keseharian siswa. Selain itu, siswa juga akan lebih mengenal nama-nama kue tradisional yang ada di Kalimantan Selatan.

Setelah video selesai dibuat dan direvisi berdasarkan saran-saran dari dosen pembimbing. Video selanjutnya divalidasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media. Nilai rata-rata yang didapatkan dari ahli materi pada aspek kelayakan isi dan penyajian ialah 3.44. Pada aspek kebudayaan didapatkan rata-rata yaitu 3.87. Kemudian, dari ketiga aspek didapatkan rata-rata sebesar 3.58 yang mana perolehan tersebut termasuk kriteria valid. Berdasarkan penilaian ahli materi, terlihat bahwa perolehan nilai rata-rata tertinggi terletak pada aspek kebudayaan, sehingga salah satu kelebihan materi pada video pembelajaran terdapat pada aspek kebudayaan. Hasil penilaian pada aspek kebudayaan ini menandakan bahwa materi perbandingan yang terdapat pada video sudah memuat kebudayaan Banjar berupa pembuatan kue-kue tradisional khas Kalimantan Selatan. Sebagaimana menurut Fujiati dan Mastur, ketika pembelajaran dengan berbasis budaya, lingkungan belajar akan menyenangkan untuk siswa dan guru karena memungkinkan siswa dan guru terlibat dengan budaya yang dikenal, sehingga hasil belajar yang didapatkan optimal (Hasibuan & Hasibuan, 2020). Sehingga, dengan memuat unsur budaya Banjar diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami perbandingan senilai dan berbalik nilai. Kemudian kelebihan yang lain yaitu salah satu ahli materi memberikan penilaian bahwa video dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini menandakan bahwa video dapat dipakai langsung tanpa harus direvisi, sehingga video dapat membantu siswa untuk menangkap materi pembelajaran sebagaimana kelebihan video menurut Johari (Apriansyah dkk, 2020).

Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa untuk penilaian aspek tampilan didapatkan nilai rata-rata sebanyak 3.15 dan untuk aspek suara nilai rata-rata yang didapatkan ialah 3.33. Kemudian, untuk nilai rata-rata yang didapatkan untuk kedua aspek itu ialah 3.18 yang mana termasuk kriteria valid. Jadi, video pembelajaran dari segi penilaian ahli media termasuk kriteria valid. Berdasarkan penilaian ahli media, penilaian pada aspek suara adalah yang tertinggi. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa kelebihan dari video yang dikembangkan terletak pada aspek suara, terutama pada indikator kejelasan suara penyampaian materi dalam video yang mendapatkan nilai 4 dari ahli media.

Berdasarkan penilaian ini, dapat diartikan kejelasan suara pada penyampaian materi di video pembelajaran adalah sangat baik. Selain itu, pada aspek tampilan terkhusus pada butir penilaian animasi tokoh yang ada dalam video tidak menghalangi tulisan juga memperoleh nilai 4 yang mana hal ini juga dikatakan sangat baik. Berdasarkan kelebihan tersebut, dengan demikian, video pembelajaran yang dikembangkan sudah memuat penjelasan yang dapat didengar dan teks yang terlihat dengan jelas untuk siswa. Kemudian, kelebihan lain pada aspek tampilan terutama pada butir penilaian “video dapat diputar dengan mudah” juga memperoleh nilai 4 yang mana dapat diartikan sangat baik. Hal ini juga memenuhi salah satu standar media pembelajaran yang baik dari Mulyanta dan Leong, yaitu kemudahan. Selain itu, karena video dapat diputar dengan mudah, sehingga video juga dapat diulang-ulang ketika masih belum memahami materi yang dijelaskan sebagaimana karakteristik media video menurut Munadi (Fadillah & Bilda, 2019). Saran-saran juga diberikan oleh validasi ahli untuk perbaikan video pembelajaran. Saran diberikan dipakai sebagai patokan untuk memperbaiki video pembelajaran. Setelah memperbaiki sesuai dengan saran-saran dari validator, maka didapatkan video pembelajaran akhir sebagai produk akhir pengembangan.

Selain kelebihan, video pembelajaran yang sudah dikembangkan juga mempunyai kekurangan. Kekurangan video adalah ketika video di unduh melalui *google drive*, proses pengunduhan diperlukan waktu yang sedikit lama. Selain itu, karena penelitian pengembangan sampai pada validasi ahli saja, video pembelajaran tidak sempat untuk diujicobakan kepada siswa di sekolah, sehingga tidak ada penilaian dari siswa secara langsung mengenai video pembelajaran yang dikembangkan.

PENUTUP

Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan video pembelajaran yang valid. Dalam penelitian ini memakai penelitian pengembangan. Model yang dipakai yaitu model 4-D dengan tahap *define, design, develop* dan *disseminate*. Namun, penelitian ini cukup sampai pada tahap *develop*, yakni tahap validasi ahli. Hasil penilaian dari dua ahli materi pada aspek kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kebudayaan menunjukkan bahwa video pembelajaran termasuk ke dalam kategori valid. Kemudian, hasil penilaian satu ahli media untuk aspek tampilan dan suara juga memperlihatkan bahwa video termasuk kriteria valid. Pada penilaian dua ahli materi dan satu ahli media ini, maka video pembelajaran materi perbandingan berbasis budaya Banjar untuk siswa SMP kelas VII termasuk ke dalam kriteria valid. Hendaknya bagi pengembang selanjutnya agar dapat mengembangkan video pembelajaran tidak hanya sampai pada kriteria valid. Namun, juga pada segi keefektifan dan kepraktisan untuk dapat digunakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, D. I., Mastur, Z., & Sutarto, H. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Kemampuan

Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII. *UJME Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(3), 286-291.

Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8-18.

Cahirati, P. E., Makur, A. P., & Fedi, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika yang menggunakan Pendekatan PMRI. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 227-238.

Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.

Hasibuan, S. A., & Hasibuan, S. S. (2020). Efektivitas Bahan Ajar Matematika Berbasis Budaya Mandailing dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 141-152.

Maisyaroh, I., & Oktavia, S. (2018). Griya Boedaya : Komoditas Wahana berliterasi budaya sebagai wujud pengenalan budaya lokal di Jawa Timur. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 7(1), 33-48.

Muis, M. (2020). *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah: Teori dan Penerapannya*. Jawa Timur: Caremedia Communication.

Mulyanta, S., & Leong, M. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39.

Rupaidah, A., & Danaryanti, A. (2013). Pengembangan LKS Dengan Pendekatan Realistik Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 10-17.

Sari, N. M. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Perbandingan Kelas VII SMP Luhur Baladika. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(1), 22-33.

Setyaningrum, D. U., & Mampouw, H. L. (2020). Proses Metakognisi Siswa SMP dalam Pemecahan Masalah Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 275-286.

Wandari, A., Kamid, & Maison. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47-55.