

**EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG
MENGUNAKAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
BERDASARKAN MODEL CIPP
(*CONTEXT, INPUT, PROCESS, AND PRODUCT*)**

SKRIPSI

**Oleh:
Ade Rindiani Kurniawan
NIM D74217074**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
OKTOBER 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Rindiani Kurniawan
NIM : D74217074
Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 13 September 2022

Yang membuat pernyataan



Ade Rindiani Kurniawan
D74217074

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

Nama : ADE RINDIANI KURNIAWAN

NIM : D74217074

Judul : EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA
VIDEO INTERAKTIF BERDASARKAN MODEL CIPP (*CONTEXT, INPUT,
PROCESS, AND PRODUCT*)

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Suparto, M.Pd.I

NIP. 196904021995031002

Surabaya, 13 September 2022

Pembimbing II



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.

NIP. 198308212011011009

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh ADE RINDIANI KURNIAWAN ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 27 Oktober 2022

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196301231993031002

Tim Penguji,

Penguji I

Yuni Arrifadah, M.Pd.
NIP. 19730605200012048

Penguji II

Lisanul Uswah Sadiqah, S.Si., M.Pd.
NIP. 198309262006042002

Penguji III

Dr. Suparto, M.Pd.I
NIP. 196904021995031002

Penguji IV

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.
NIP. 198308212011011009



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ADE RINDIANI KURNIAWAN
NIM : D74217074
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Matematika
E-mail address : rindianiadc@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENGGUNAKAN MEDIA

VIDEO INTERAKTIF BERDASARKAN MODEL CIPP (CONTEXT, INPUT, PROCESS,

AND PRODUCT)

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 November 2022

Penulis

(ADE RINDIANI KURNIAWAN)

nama terang dan tanda tangan

EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERDASARKAN MODEL CIPP (*CONTEXT, INPUT, PROCESS, AND PRODUCT*)

Oleh:
Ade Rindiani Kurniawan

ABSTRAK

Sesuai dengan kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) poin ke -2 yaitu proses pembelajaran daring. Dengan adanya peraturan baru ini, guru dituntut untuk memberikan media pembelajaran yang inovatif salah satunya melalui video interaktif. Begitu pula dengan keadaan pasca pandemi Covid yang mana peserta didik harus beradaptasi dengan tetap melakukan pembelajaran secara daring maupun secara luring. Sehingga perlu dilakukan sebuah evaluasi terkait proses pembelajaran. Evaluasi yang digunakan peneliti adalah model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil evaluasi *context, input, process, and product* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif.

Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi (*evaluation research*) dengan jenis deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SMP Nusantara Krian yang terletak di Jl. Raya Sidoarjo-Krian Desa Katerungan. Peneliti menggunakan *purposive sampling* dan jenis data yang didapat pada penelitian ini adalah jenis data kualitatif yang mana data tersebut diperoleh dari data hasil evaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif kelas VIII, dokumen madrasah, angket, hasil observasi serta wawancara.

Hasil evaluasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) evaluasi *context* tergolong baik. Hal ini dilihat dari data profil sekolah yang tergambar jelas dan detail serta kesinambungan antara latar belakang program pembelajaran tatap muka terbatas dengan kegiatan inovasi budaya literasi. (2) evaluasi *input* tergolong sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kompetensi yang dimiliki oleh guru matematika yang tergolong baik. Namun, fasilitas *wifi* sekolah tergolong kurang baik dan memadai. Selain itu, kesiapan peserta didik dalam proses pelaksanaannya terdapat 20% yang belum siap melaksanakan pembelajaran daring maupun luring. (3) evaluasi *process* tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru matematika sudah sesuai dengan proses pembelajaran. (4) evaluasi *product* tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yakni 86,76.

Kata Kunci: Pembelajaran matematika, Video interaktif, Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*)

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional Variabel	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Pembelajaran Matematika melalui Media Video Interaktif	
1. Pembelajaran	9
2. Pembelajaran Matematika	10
3. Media Video Interaktif	12
4. Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif	19

B. Tinjauan tentang Evaluasi Model CIPP (<i>Contexts, Input, Process, and Product</i>)	
1. Evaluasi	19
2. Evaluasi Model CIPP (<i>Context, Input, Process, and Product</i>)	21
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	37
B. Waktu dan Tempat Penelitian	38
C. Subjek Penelitian	38
D. Jenis Data	39
E. Teknik dan Instrumen Penelitian	40
F. Uji Keabsahan Data	65
G. Teknik Analisis Data	65

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
1. Gambaran Umum Objek Penelitian	73
2. Penyajian Data Hasil Penelitian	84
B. Analisis Data	109

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Evaluasi Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif Berdasarkan Model CIPP (<i>Context, Input, Process, and Product</i>)	
1. Pembahasan Evaluasi <i>Context</i> dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif	117
2. Pembahasan Evaluasi <i>Input</i> dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif	118
3. Pembahasan Evaluasi <i>Process</i> dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif	120

4. Pembahasan Evaluasi <i>Product</i> dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif	121
---	-----

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	123
B. Saran	124

DAFTAR PUSTAKA	125
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	128
----------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman Wawancara	42
Tabel 3.2	Lembar Observasi Kompetensi Guru	48
Tabel 3.3	Lembar Observasi Sarana dan Prasarana	55
Tabel 3.4	Lembar Observasi Proses Pembelajaran Matematika	56
Tabel 3.5	Lembar Observasi Media Video Interaktif.....	58
Tabel 3.6	Angket Peserta Didik	61
Tabel 3.7	Lembar Dokumentasi	64
Tabel 3.8	Skala Likert.....	69
Tabel 3.9	Skala Likert.....	69
Tabel 4.1	Keadaan Guru SMP Nusantara Krian Tahun Ajaran 2021/2022	75
Tabel 4.2	Keadaan Tenaga Kependidikan SMP Nusantara Krian.....	77
Tabel 4.3	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Tingkat Pendidikan ...	78
Tabel 4.4	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Agama	78
Tabel 4.5	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Penghasilan Orang Tua	79
Tabel 4.6	Jumlah Ruang Kelas dan Rombongan Belajar	79
Tabel 4.7	Sarana dan Prasarana SMP Nusantara Krian	81
Tabel 4.8	Tabel Mata Pelajaran SMP Nusantara Krian	83
Tabel 4.9	Transkrip Wawancara dengan Kepala SMP Nusantara Krian	86
Tabel 4.10	Transkrip Wawancara dengan Waka Kurikulum SMP Nusantara Krian	89
Tabel 4.11	Transkrip Wawancara dengan Guru Matematika	

SMP Nusantara Krian	92
Tabel 4.12 Data Hasil Observasi Kompetensi Guru	94
Tabel 4.13 Data Hasil Observasi Sarana dan Prasarana.....	100
Tabel 4.14 Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran	
Matematika	101
Tabel 4.15 Data Hasil Observasi Media Video Interaktif	103
Tabel 4.16 Deskripsi Data Hasil Angket Evaluasi Pembelajaran	
Matematika yang Menggunakan Media	
Video Interkatif Berdasarkan Model CIPP	106
Tabel 4.17 Data Nilai Ulangan Harian Kelas VIII-B	
Mata Pelajaran Matematika	107
Tabel 4.18 Data Hasil Dokumentasi SMP Nusantara Krian	108

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Model CIPP	29
Gambar 2.2 Evaluasi Model CIPP	31
Gambar 3.1 Silogisme-Piramida Duduk	66
Gambar 3.2 Bagan Komponen dalam Analisis Data	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.¹ Tentunya untuk mewujudkan tujuan tersebut pemerintah selalu mengadakan perbaikan terhadap komponen pembelajaran. Perbaikan tersebut meliputi aspek kurikulum, sarana dan prasarana, guru, peserta didik, dan strategi pembelajaran termasuk metode dan model pembelajaran. Dengan adanya kualitas pembelajaran yang cukup baik dan efektif maka akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan pula.

Kualitas pembelajaran yang efektif terjadi apabila sistem pembelajaran yang diterapkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Sistem pembelajaran tersebut meliputi kurikulum, metode, media pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas pengajar, dan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran sangat penting untuk dilakukan karena untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran dan program kurikulum, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan peserta didik, serta untuk mengetahui efektivitas pembelajaran.² Evaluasi pembelajaran ini meliputi tujuan, materi, metode, sumber belajar, dan media yang digunakan.

¹ Sekretariat Negara RI., *Undang-undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Undang-undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, cet. Ke II, (Jakarta: Visimedia, 2007), 2.

² Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 12

Namun diakhir tahun 2019, dunia dilanda pandemi virus corona. Pandemi virus corona (Covid-19) membawa perubahan besar dalam dunia ekonomi, sosial, dan pendidikan serta berbagai aspek lain dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat dua dampak terhadap pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama yaitu dampak jangka pendek, yang mana dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia memberikan kejutan khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah namun harus bisa memantau kegiatan belajar mengajar anak. Dampak yang kedua yaitu terkait psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka atau luring (luar jaringan) langsung dengan guru-guru mereka, kini harus bisa membiasakan diri untuk belajar secara *online* atau daring (dalam jaringan). Hal ini sesuai dengan kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) poin ke - 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
2. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic *Covid-19*;
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar peserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
4. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Dengan adanya peraturan baru tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring, maka hal tersebut menuntut seorang guru agar dapat merancang sistem pembelajaran terutama media pembelajaran yang inovatif, efektif, efisien, dan menarik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami

materi pembelajaran dengan mudah dan tidak cepat merasa bosan atau putus asa terhadap pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Agar proses pembelajaran secara daring tetap bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka sekolah harus bisa menguasai ilmu teknologi. Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, salah satu masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring adalah keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa. Kondisi guru di Indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir tahun sebelum 1980-an. Kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media daring. Begitu juga dengan peserta didik yang mungkin masih belum memahami dengan baik terkait pembelajaran daring.³

Semua pihak sekolah tentunya harus bisa beradaptasi dengan model pembelajaran daring. Namun juga harus memikirkan model pembelajaran yang akan dilakukan apabila pandemi Covid-19 telah berkurang (pasca pandemi Covid-19). Kemungkinan pembelajaran akan dilakukan daring maupun luring pasca pandemi Covid-19. Hal ini dilakukan agar tetap bisa berhati-hati menjaga protokol kesehatan agar kasus pandemi Covid-19 tidak melonjak kembali.

Pembelajaran daring maupun luring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi empat komponen esensial dalam proses pembelajaran. Laurillard menyatakan bahwa keempat komponen tersebut meliputi adanya kegiatan diskusi antara peserta didik dan guru (diskursif), guru menyesuaikan interaksi peserta didik dengan lingkungan yang dialami peserta didik (adaptif), peserta didik berinteraksi agar dapat meningkatkan pengalaman mereka (interaksi), dan peserta didik mampu membuat kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilaksanakan (reflektif).⁴

³ Rizqon Halal Syah Aji, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran", *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 7: 5, (2020), 398.

⁴ Risky Oktavian dan Riantina Fitra Aldya, "Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0", <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/327263714.pdf&ved=2ahUKEwj-eu86JzsAhUc4nMBHcbKDngQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw3y5GBmZL5qtb6wOQ9I05bi>, diakses: 2 Oktober 2020 pukul 22.00 WIB

Dalam meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan guru, maka diperlukan metode dan media pembelajaran yang tepat. Karena apabila pemilihan metode dan media pembelajaran kurang tepat, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi/konsep yang diberikan. Dibutuhkan perhatian khusus di dalamnya, terutama pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan penjelasan lebih saat pembelajaran dilakukan secara daring. Bagi peserta didik yang belum bisa memahami pembelajaran dari sekedar membaca materi, maka diperlukan praktik/ilustrasi yang jelas dan kongkrit seperti video interaktif.

Video interaktif adalah bagian dari media pembelajaran yang berbasis pada teknologi yang dapat membantu dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Suatu sistem penyampaian pembelajaran yang menggunakan video rekaman, disajikan dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif terhadap kegiatan pembelajaran.

Dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Fitria dan Maksu dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK” menunjukkan bahwa efektivitas media efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan kategori sangat baik dari hasil belajar sebelum dengan setelah menggunakan media ini. Sehingga media pembelajaran interaktif ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK.⁵ Dalam penelitian lainnya oleh Mustakim dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 pada Materi Pelajaran Matematika” memberikan kesimpulan bahwa peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada

⁵ Julsyam Fitria dan Hasan Maksu, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK”, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4: 1, (2021). 1

(0%) yang menilai sangat tidak efektif.⁶ Dari beberapa hasil jurnal tersebut, peneliti tertarik untuk mengevaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif di SMP Nusantara Krian. Hal ini dikarenakan, SMP Nusantara Krian menerapkan media video interaktif baik pada pembelajaran daring maupun luring sehingga sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti. Evaluasi yang dilakukan peneliti ini menggunakan jenis evaluasi model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*)”.

Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) ini merupakan model yang lebih komprehensif karena mencakup konteks, masukan, proses, dan hasil. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amalina dengan judul “Evaluasi Program Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model *Context, Input, Process, and Product* di SMA Negeri 4 Palopo” menunjukkan bahwa aspek *context* meliputi desain pembelajaran, kualifikasi guru, dan faktor penunjang pembelajaran, aspek *input* meliputi dukungan dari sekolah dan usaha guru, aspek *process* meliputi proses pembelajaran PAI, dan aspek *product* meliputi respon peserta didik. Dari pembagian indikator tersebut menunjukkan bahwa desain pembelajaran PAI berbasis kurikulum 13, kompetensi pedagogik guru dukungan sekolah, usaha guru, dan faktor penunjang kegiatan pembelajaran masih kurang maksimal, serta penggunaan desain pembelajaran PAI menimbulkan respon positif dan negatif dari peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti mengangkat judul dalam penelitiannya yaitu “Evaluasi Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif Berdasarkan Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil evaluasi *context* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif?
2. Bagaimana hasil evaluasi *input* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif?

⁶ Mustakim, “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika”, *Journal of Islamic Education*, 2: 1, (Mei, 2020). 1

3. Bagaimana hasil evaluasi *process* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif?
4. Bagaimana hasil evaluasi *product* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil evaluasi *context* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif.
2. Untuk mengetahui hasil evaluasi *input* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif.
3. Untuk mengetahui hasil evaluasi *process* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif.
4. Untuk mengetahui hasil evaluasi *product* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi guru
Guru dapat mengetahui hasil evaluasi dari pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif berdasarkan model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) yang mana digunakan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran daring.
2. Manfaat bagi peserta didik
Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Manfaat bagi peneliti
Sebagai calon pendidik peneliti mendapat pengalaman mengenai penggunaan media pembelajaran matematika yang sesuai dengan peserta didik dan materi pembelajaran terutama pengaplikasian media yang tepat untuk pembelajaran daring.

E. Batasan Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian di SMP Nusantara Krian Kelas VIII dengan mengambil penelitian hanya pada satu kelas dan pada materi KD 3.7 terkait sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan luas juring lingkaran. Selain itu peneliti mengetahui keberhasilan

siswa dalam menguasai materi melalui media video interaktif berdasarkan dokumen nilai ulangan harian peserta didik

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka penulis mengemukakan definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat mengarahkan serta memberikan pengetahuan sesuai bahan ajar kepada peserta didik.
2. Pembelajaran matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada mata pelajaran matematika yang memiliki karakteristik dan berhubungan dengan ilmu eksak.
3. Media video interaktif merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang berisi materi sesuai dengan bidang studi yang dikemas dalam bentuk rangkaian gambar (visual) maupun materi dengan disertai audio sebagai pelengkap maupun penjelasan secara detail yang bertujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai.
4. Pembelajaran matematika melalui media video interaktif merupakan suatu proses kegiatan mengajar pada mata pelajaran matematika yang dikemas dalam rangkaian penjelasan gambar (visual) disertai dengan audio sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang telah direncanakan.
5. Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan informasi terkait proses atau kinerja suatu hal yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk mengambil suatu keputusan.
6. Evaluasi model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) merupakan kegiatan evaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif terbagi menjadi empat evaluasi:
 - a. *Context Evaluation*
Evaluasi *context* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi profil sekolah, latar belakang program pembelajaran di sekolah, dan tujuan pembelajaran matematika melalui media video interaktif.

b. *Input Evaluation*

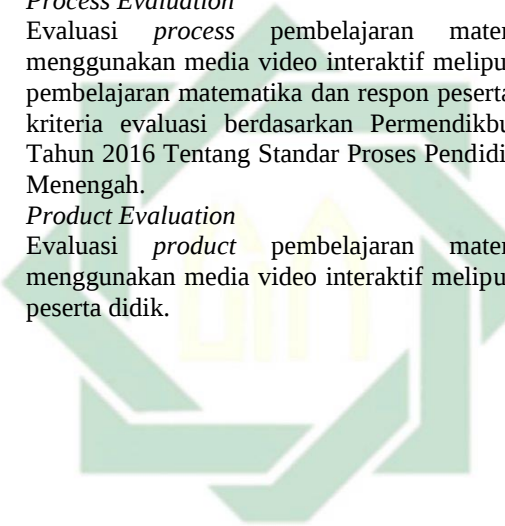
Evaluasi *input* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi peserta didik, kompetensi guru, dan sarana belajar dengan kriteria evaluasi berdasarkan Permendiknas Nomer 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, serta Permendikbud Nomer 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana.

c. *Process Evaluation*

Evaluasi *process* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi pelaksanaan pembelajaran matematika dan respon peserta didik dengan kriteria evaluasi berdasarkan Permendikbud Nomer 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

d. *Product Evaluation*

Evaluasi *product* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi hasil belajar peserta didik.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Pembelajaran Matematika melalui Media Video Interaktif

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha yang melibatkan antara aktivitas guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dalam belajar. Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Maka antara guru dan peserta didik harus bisa berinteraksi dengan baik agar tujuan dalam kegiatan belajar dapat tercapai⁷.

Menurut Duffy dan Roehler, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Gagne dan Briggs menjelaskan bahwa *instruction* atau pembelajaran adalah suatu cara yang memiliki tujuan membantu proses belajar peserta didik, yang meliputi aktivitas atau kegiatan belajar mengajar untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Sedangkan menurut Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar⁸.

Pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses mencapai tujuan belajar. Berikut ini ciri-ciri dari pembelajaran:

- a. Memiliki tujuan yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode, dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- c. Fokus pada materi ajar, terarah, dan terencana dengan baik.

⁷ Akhiruddin, et.al., *Belajar dan Pembelajaran* (Sulawesi: CV Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), 5.

⁸ Ibid., hal. 12

- d. Adanya aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- e. Peran pendidik yang memberikan teladan yang baik
- f. Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing
- g. Adanya batas waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran
- h. Adanya evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat mengarahkan serta memberikan pengetahuan sesuai bahan ajar kepada peserta didik.

2. Pembelajaran Matematika

Menurut Hudoyo dikatakan bahwa “Hakikat Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi, matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Suatu kebenaran matematis dikembangkan berdasarkan alasan logis. Namun, kerja matematis terdiri dari observasi, menebak dan merasa, mengetes hipotesa, mencari analogi, dan sebagaimana yang telah dikembangkan di atas, akhirnya merumuskan teorema-teorema yang dimulai dari asumsi-asumsi dan unsur-unsur yang tidak didefinisikan. Ini benar-benar aktivitas mental”⁹

Matematika disebut sebagai ratunya ilmu bahkan matematika sangat dibutuhkan oleh ilmu-ilmu lainnya, karena matematika berhubungan dengan ilmu eksak yang tidak terlepas dari hitung menghitung, selain itu matematika juga selalu dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari.

Meskipun matematika memiliki pengertian yang beraneka ragam serta tidak ada definisi tunggal yang disepakati, namun jika dicermati ilmu matematika memiliki beberapa

⁹ Susanah, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014).

karakteristik yang terdapat pada pengertian matematika yang telah disebutkan di atas yaitu:

a. Memiliki objek kajian abstrak

Objek dasar tersebut meliputi:

- 1) Fakta, yaitu suatu kesepakatan yang disajikan dalam bentuk simbol. Misalkan kata “dua” disimbolkan dengan “2”, kata “dua pangkat tiga” disimbolkan dengan 2^3 dan lain sebagainya.
- 2) Konsep, yaitu ide abstrak yang memungkinkan orang untuk mengklasifikasikan suatu objek atau memahami suatu definisi terhadap suatu objek/peristiwa. Misalkan “trapesium adalah segi empat yang tepat sepasang sisinya sejajar”.
- 3) *Skill* atau operasi, misalkan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- 4) Prinsip, meliputi teorema, lemma, sifat, hukum dan sebagainya.

b. Bertumpu pada kesepakatan

Kesepakatan matematika meliputi unsur-unsur yang tidak didefinisikan dan aksioma. Unsur-unsur yang tidak didefinisikan ini juga disebut unsur primitif (pengertian pangkal). Contoh unsur-unsur primitif misalnya dalam geometri Euclides, yaitu titik, garis, dan bidang. Sedangkan aksioma atau postulat muncul untuk menghindari pembuktian yang berputar-putar sehingga aksioma ini kebenarannya tidak perlu dibuktikan. Karenanya aksioma juga disebut “pernyataan pangkal”. Salah satu contoh aksioma adalah “melalui dua titik dapat dibuat tepat satu garis”.

c. Berpola pikir deduktif

Pola pikir deduktif secara sederhana dapat diartikan sebagai pemikiran dari hal yang bersifat umum menuju hal yang bersifat khusus. Misalkan seorang siswa SD sudah mengerti makna konsep “persegi panjang” yang diajarkan gurunya. Suatu hari siswa tersebut melihat berbagai macam bentuk pigura yang terdapat pada suatu pameran lukisan. Kemudian siswa tersebut menunjukkan pigura yang berbentuk persegi panjang dan yang bukan persegi panjang. Hal

ini menandakan bahwa siswa tersebut telah menerapkan pemahaman umum tentang persegi panjang ke dalam situasi khusus tentang bentuk pigora. Jadi, siswa itu saat menunjuk pigura telah menggunakan pola pikir deduktif yang tergolong sederhana.

d. Memiliki simbol yang kosong dari arti

Simbol simbol itu dapat berupa huruf, lambang bilangan, lambang operasi dan sebagainya. Namun sebelum jelas ditetapkan semesta yang digunakan, simbol-simbol tersebut kosong dari arti. Misalkan terdapat persamaan $x + y$, huruf x dan y belum dapat ditentukan nilainya sebelum semesta bilangan tersebut diberikan.

e. Memperhatikan semesta pembicaraan (universal)

Seperti halnya dengan kosongnya arti dari simbol-simbol atau tanda-tanda dalam matematika diperlukan juga kejelasan lingkup atau semesta pembicaraan untuk simbol atau tanda yang digunakan. Misalkan Misal terdapat model $2x = 3$ jika semesta pembicaraannya bilangan real maka diperoleh $x = 1,5$, tetapi jika semesta pembicaraannya bilangan bulat maka tidak ada jawaban yang memenuhi atau termasuk himpunan kosong.

f. Konsisten dalam sistemnya

Artinya suatu teorema atau definisi harus menggunakan istilah atau konsep yang telah ditetapkan terdahulu. Konsisten baik makna atau dalam hal kebenarannya.¹⁰

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada mata pelajaran matematika yang memiliki karakteristik dan berhubungan dengan ilmu eksak.

3. Media Video Interaktif

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah memiliki arti perantara

¹⁰ Susanah, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014).

atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Pustekom Depdikbud).¹¹

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui teks, video, gambar, maupun suara.¹² Maka media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari 3 komponen, yaitu:

- a. Alat bantu mengajar,
- b. Alat peraga dalam mengajar, dan
- c. Sumber belajar.

Selain itu media pembelajaran juga bisa berupa kebendaan seperti papan tulis, buku, maupun yang bersifat abstrak, seperti penjelasan dari guru, muatan isi, dan lain-lain.¹³

Secara garis besar, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- a. Membantu guru dalam bidang tugasnya

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi setiap guru atau pendidik, karena dengan media pembelajaran dapat membantu mengatasi kekurangan atau kelemahan guru baik dalam pemberian tugas kepada peserta didik maupun dalam proses kegiatan mengajar yang dilakukan.

- b. Membantu peserta didik

Media pembelajaran yang tepat akan mampu memberikan pemahaman materi yang baik kepada peserta didik. Selain itu dengan media pembelajaran, dapat mengembangkan daya kognitif dan tingkat beripikir peserta didik.

- c. Memperbaiki kegiatan belajar mengajar

Jika dalam proses belajar mengajar materi yang dijelaskan kurang memberikan pemahaman kepada peserta didik, maka guru akan mengulangi pembelajaran tersebut. Maka dari itu, peran media pembelajaran ini juga sangat membantu dalam proses

¹¹ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 1

¹² Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 2

¹³ Op. cit., hal. 2

kegiatan mengajar karena media pembelajaran yang tepat dan menarik akan memotivasi peserta didik untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.¹⁴

Dalam menggunakan serta memilih media pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang menjadi acuan seorang guru, diantaranya:

- a. Tujuan pembelajaran, yaitu media yang akan diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
- b. Ketepatan dari bahan pelajaran dan media yang digunakan
- c. Metode mengajar, yaitu guru harus bisa menyesuaikan cara mengajar dengan media yang digunakan
- d. Ketersediaan alat mengajar, misalkan media yang digunakan adalah *powerpoint* maka guru sebelumnya telah mempersiapkan laptop, LCD, seta proyektor
- e. Keadaan peserta didik, yaitu penggunaan media harus menyesuaikan dengan kemampuan dan kesiapan peserta didik¹⁵

Berikut ini jenis-jenis media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran dua dimensi, seperti gambar, bagan, peta konsep, dan lain sebagainya.
- b. Media pembelajaran tiga dimensi, yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Misalkan model bangun ruang balok, kubus, dan benda-benda konkret lainnya.
- c. Media audio, seperti radio, *tap recorder*, laboratorium bahasa, dan lain sebagainya.
- d. Media dengan proyeksi, misalkan *slide powerpoint*, film, atau lain sebagainya.
- e. Televisi, misalkan pembelajaran yang disiarkan di TVRI terkait penjelasan materi untuk membantu peserta didik mendapatkan tambahan pengetahuan.¹⁶

¹⁴ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 3

¹⁵ *Ibid.*, hal. 13

¹⁶ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 16

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dijadikan pilihan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang relevan. Selain itu, semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) maka semakin berkembang pula media pembelajaran yang digunakan bahkan semakin kreatif dan inovatif. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomer 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, BAB V yakni tentang standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.¹⁷ Apalagi dalam situasi pandemi seperti saat ini, pembelajaran yang diterapkan masih dalam pembelajaran daring yang mana guru diharuskan memiliki kreatifitas dalam membuat model kegiatan pembelajaran daring yang menarik untuk peserta didik. Dan berdasarkan pengalaman dari peneliti yang pernah melakukan kegiatan PLP II (Pengenaln Lapangan Persekolahan) di SMP Nusantara Krian, bahwa rata-rata guru bidang studi masing-masing melakukan pembelajaran daring menggunakan video interaktif yang disebarluaskan di *youtube* dengan tujuan agar peserta didik dapat mengakses video interaktif tersebut. Namun media video interaktif ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru bidang studi terutama guru bidang studi matematika, karena materi matematika adalah materi yang abstrak, selain itu juga penuh dengan rumus yang mengharuskan untuk bersabar membuat bahan materi menggunakan *equation* untuk dijadikan bahan media pembelajaran matematika melalui video interaktif.

Video adalah rekaman gambar hidup yang ditayangkan melalui pesawat televisi atau dalam bentuk lainnya, atau dengan kata lain, video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang

¹⁷ Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, Departemen Agama Republika Indonesia, 2006, 164

mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan.¹⁸ Sedangkan pembelajaran video interaktif merupakan salah satu media yang penyampaianya dengan mesin mekanis dan elektronik berupa gambar yang diproyeksikan agar terlihat hidup sehingga dapat meningkatkan minat dan referensi belajar, serta membangkitkan daya tarik dan imajinasi dari para siswa.¹⁹

Dalam menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaanya, maka video pembelajaran harus memenuhi karakteristik sebagai berikut:

- a. *Clarity of message* (Kejelasan tujuan)
Dengan menggunakan video, peserta didik dapat memahami tujuan pembelajaran secara keseluruhan.
- b. *Stand alone*
Artinya video pembelajaran yang diberikan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan secara bersamaan dengan bahan ajar lain.
- c. *User friendly*
Media video pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah untuk dimengerti oleh peserta didik.
- d. Representasi isi
Materi yang disajikan harus benar-benar sesuai dengan materi yang diberikan
- e. Visualisasi dengan Media
Materi dikemas dalam bentuk teks, animasi, *sound*, dan video sesuai dengan materi.
- f. Menggunakan kualitas resolusi tinggi
- g. Dapat digunakan secara individual
Artinya dapat digunakan oleh peserta didik dimana saja tidak hanya di sekolah namun juga bisa di rumah.

Video pembelajaran matematika yang interaktif merupakan video yang didalamnya memuat isi dari materi matematika yang disajikan secara jelas, ringkas, dan disertai suara grafik, serta gambar yang bergerak dengan harapan memudahkan siswa

¹⁸ Nanang Sofiyullah, Skripsi : “*Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal sebagai Suplemen untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA*” (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015), 4

¹⁹ Salma Riayah, “Optimalisasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap pemahaman matematis siswa”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4:1, (Juni, 2021), hal. 21

dalam memahami materi yang akan disampaikan. Karakteristik tambahan video pembelajaran interaktif adalah adanya tambahan tombol-tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengoperasikan video pembelajaran.

Video pembelajaran interaktif yang baik, harus memenuhi beberapa kriteria dari segi aspek materi dan juga tampilan media.²⁰

a. Aspek Materi

1) Kebenaran Konsep

Kebenaran konsep dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

- a) Video interaktif dianggap baik, apabila konsep materi yang ada dalam video tidak terdapat penyimpangan, tepat, dan sesuai dengan tahapan pengetahuan peserta didik.
- b) Istilah yang digunakan dalam video interaktif harus jelas, benar, dan sesuai dengan penulisan.
- c) Semua penjelasan materi yang ada dalam video interaktif harus disajikan secara runtut, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Kedalaman dan Keluasan Konsep

Materi yang ada dalam video interaktif sesuai dengan tahapan pengetahuan peserta didik. Dan keluasan konsep artinya mengandung informasi yang baru.

3) Keterlaksanaan

Video interaktif mudah dimengerti dan mampu membantu proses belajar peserta didik

b. Aspek Media

1) Kejelasan Kalimat

Kejelasan kalimat dapat dijabarkan sebagai berikut ini:

- a) Teks atau tulisan mudah dibaca oleh peserta didik

²⁰ Nanang Shofiyullah, Skripsi: *"Pengembangan Video Interaktif Berbasis Materi dan Soal sebagai Suplemen untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA"* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015), 18.

- b) *Font* dan ukuran huruf harus proposional, jelas terbaca, serta tidak mengganggu gambar
- 2) **Kebahasaan**
Kebahasaan dapat dijabarkan sebagai berikut ini:
 - a) Bahasa yang digunakan harus menarik
 - b) Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
 - c) Narasi menggunakan bahasa yang dimengerti, jelas, dan sesuai dengan konsep
- 3) **Penampilan fisik**
Penampilan fisik dapat dijabarkan sebagai berikut ini:
 - a) Desain penataan video interaktif harus menarik
 - b) Desain warna gambar dan tulisan harus sesuai
 - c) Tampilan visual dan audio dalam video interaktif harus sesuai
- 4) **Suara**
Aspek suara dapat dijabarkan sebagai berikut ini:
 - a) Musik dan *dubbing* harus jelas dan sesuai dengan gambar
 - b) Volume *background* dan pengisi suara dalam video interaktif harus sesuai
- 5) **Gambar**
Aspek gambar meliputi:
 - a) Urutan *scene* harus sistematis
 - b) Komposisi gambar dalam video interaktif harus sesuai
- 6) **Kemudahan penggunaan**
Kemudahan penggunaan ini meliputi:
 - a) Media video interaktif harus mudah digunakan
 - b) Media harus dapat dijalankan dengan baik

Dari uraian di atas dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran interaktif yang baik harus memenuhi kriteria dari aspek materi dan juga kriteria dari aspek tampilan medianya. Untuk mengetahui kualitas video pembelajaran interaktif yang telah dibuat, video ini akan dilakukan penilaian oleh penilai dengan berpedoman pada kriteria tersebut.

Media video interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan dari video interaktif:

- a. Merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara
- b. Dapat digunakan secara berulang ulang
- c. Dapat diperlambat maupun dipercepat
- d. Dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas

Disamping memiliki kelebihan, media video interaktif juga memiliki kekurangan. Berikut ini kekurangan dari media video interaktif:

- a. Memerlukan waktu yang cukup atau bahkan lebih untuk fokus dalam pembuatan video interaktif
- b. Terkadang sulit untuk melakukan revisi jika ada bahan materi yang dirasa kurang tepat
- c. Memerlukan keahlian khusus

Maka dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media video interaktif merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang berisi materi sesuai dengan bidang studi yang dikemas dalam bentuk rangkaian gambar (visual) maupun materi dengan disertai audio sebagai pelengkap maupun penjelasan secara detail yang bertujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai.

4. Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif

Dari penjelasan kajian teori pada setiap substansi maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif merupakan suatu proses kegiatan mengajar pada mata pelajaran matematika yang dikemas dalam rangkaian penjelasan gambar (visual) disertai dengan audio sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang telah direncanakan.

B. Tinjauan tentang Evaluasi Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*)

1. Evaluasi

Terdapat tiga istilah terkait evaluasi, yaitu tes (*evaluation*), pengukuran (*measurement*), penilaian

(*assessment*).²¹ Namun istilah evaluasi ini sering disalahartikan. Secara konsepsional istilah-istilah tersebut sebenarnya berbeda antara satu dengan yang lainnya, meskipun mempunyai keterkaitan yang sangat erat.

Tes (*evaluation*) adalah pemberian suatu tugas atau rangkaian tugas dalam bentuk soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Hasil pengerjaan tugas tersebut digunakan untuk mendapatkan kesimpulan tentang pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran. Pengukuran (*measurement*) adalah suatu proses untuk menentukan kuantitas daripada peserta didik, strategi pembelajaran, sarana prasarana sekolah dan sebagainya. Untuk melakukan pengukuran tentu dibutuhkan alat ukur. Dalam bidang pendidikan, kegiatan pengukuran biasanya menggunakan tes sebagai alat ukur. Sedangkan penilaian (*assessment*) adalah suatu proses sistematis dan berkesinambungan untuk mendapatkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Jika dilihat dalam konteks yang lebih luas, keputusan tersebut meliputi peserta didik (seperti nilai yang akan diberikan), keputusan tentang kurikulum dan program atau juga keputusan tentang kebijakan pendidikan.²²

Stufflebeam dan Shinkfield menyatakan bahwa *evaluation is a systematic investigation of some object's value*. Evaluasi adalah suatu investigasi, penelitian, penyelidikan, atau pemeriksaan yang sistematis terhadap nilai suatu objek. Secara operasional Stufflebeam dan Shinkfield memaparkan evaluasi adalah proses merencanakan, memperoleh, melaporkan, dan menggunakan informasi deskriptif dan mempertimbangkan beberapa manfaat objek, nilai signifikansi dan kejujuran dalam rangka memandu pengambilan keputusan, akuntabilitas, dukungan, menyebarkan praktek-praktek yang efektif serta

²¹ Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 1

²² Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 2

meningkatkan pemahaman tentang fenomena-fenomena yang terlibat.²³

Menurut Sudjana dalam buku *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan* yang mana memaknai evaluasi sebagai kegiatan mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan data untuk masukan dalam pengambilan keputusan mengenai program yang sedang dan atau telah dilaksanakan. Produk evaluasi adalah tersusunnya nilai-nilai (*values*) seperti bermanfaat atau tidak bermanfaat, baik atau buruk, berhasil atau tidak berhasil, diperluas atau dibatasi, dilanjutkan atau dihentikan, dan sebagainya, mengenai program yang sedang atau telah dilaksanakan.²⁴

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan informasi terkait proses atau kinerja suatu hal untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan suatu proses dengan cara mengetahui efektifitas setiap komponennya sehingga dapat mengambil suatu keputusan.

2. Evaluasi Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*)

Dalam ilmu evaluasi program pendidikan, terdapat banyak model yang dapat digunakan untuk mengevaluasi suatu program. Meskipun antara model yang satu dengan model yang lainnya berbeda, namun maksud dan tujuannya sama yaitu untuk mengumpulkan informasi atau data terkait objek yang dievaluasi. Banyak sekali para ahli yang mengelompokkan model-model evaluasi menjadi beberapa bagian. Hal ini dapat mempermudah untuk memilih model evaluasi tertentu.

Kaufman dan Thomas mengelompokkan model evaluasi menjadi delapan yaitu:²⁵

²³ Candra Wijaya, Rusydi Ananda, dan Tien Rafida, *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), 2

²⁴ *Ibid.*, hal. 3

²⁵ Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 40

- a. *Goal Oriented Evaluation Model*, dikembangkan oleh Tyler
- b. *Goal Free Evaluation Model*, dikembangkan oleh Scriven
- c. *Formatif Summatif Evaluation Model*, dikembangkan oleh Michael dan Scriven
- d. *Countenance Evaluation Model*, dikembangkan oleh Stake
- e. *Responsive Evaluation Model*, dikembangkan oleh Stake
- f. *CSE-UCLA Evaluation Model*, menekankan pada “kapan” evaluasi dilakukan
- g. *CIPP (Context, Input, Process, and Product) Evaluation Model*, dikembangkan oleh Stufflebeam
- h. *Discrepancy Model*, dikembangkan oleh Provus

Sedangkan menurut Kifer mengelompokkan model evaluasi menjadi empat yaitu:²⁶

- a. Model evaluasi tradisional
Model evaluasi ini disebut juga dengan *a goal attainment model* yakni suatu model evaluasi yang dijabarkan secara operasional dalam terminologi khusus dalam bentuk perilaku yang terukur. Model ini dikembangkan oleh Ralph Tyler pada tahun 1949.
- b. Model evaluasi studi kasus dan etnografi
Model evaluasi ini disebut juga model *stakeholder* yang menggunakan pendekatan kualitatif. Model ini mengacu pada respon seseorang atau antropologi untuk mengumpulkan fakta terkait objek yang dievaluasi. Model evaluasi studi kasus ini dikembangkan oleh Stake pada tahun 1977.
- c. Model evaluasi *goal free* dan integratif
Model evaluasi ini mengkaji semua hasil akhir secara integratif dalam arti menggunakan cara pandang atau analisis. Model ini dikembangkan oleh Scriven.
- d. Model evaluasi yang berorientasi pada kebijakan
Model evaluasi ini mengkaji seluruh aspek dari objek yang di evaluasi. Hasil dari pengumpulan informasi

²⁶ Candra Wijaya, Rusydi Ananda dan Tien Rafida, Op. cit., hal. 38

atau data akan digunakan untuk menentukan suatu kebijakan atau keputusan. Model evaluasi ini sering disebut dengan model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*).

Model evaluasi yang akan peneliti gunakan dalam mengumpulkan informasi atau data yaitu Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam (1967) di *Ohio State University*. Model CIPP ini dikembangkan oleh Stufflebeam. Model CIPP ini lebih komprehensif dibandingkan dengan model lainnya karena obek evaluasi tidak hanya berpacu pada hasil namun juga mencakup konteks, masukan, proses, dan hasil. CIPP yang merupakan sebuah singkatan dari:

- a. *Context Evaluation* yaitu evaluasi konteks
- b. *Input Evaluation* yaitu evaluasi masukan
- c. *Process Evaluation* yaitu evaluasi proses
- d. *Product Evaluation* yaitu evaluasi hasil

Berdasarkan model CIPP, keberhasilan program pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti: karakteristik peserta didik dan lingkungan, tujuan program dan peralatan yang digunakan, prosedur dan mekanisme pelaksanaan program itu sendiri. Dalam hal ini Stufflebeam melihat tujuan evaluasi sebagai:²⁷

- a. Penetapan dan penyediaan informasi yang bermanfaat untuk menilai keputusan alternatif.
- b. Membantu *audience* untuk menilai dan mengembangkan manfaat program pendidikan atau obyek.
- c. Membantu pengembangan kebijakan dan program.

Empat aspek dalam model evaluasi CIPP yaitu *context*, *input*, *process*, dan *product* dapat membantu pengambil keputusan untuk menjawab empat pertanyaan dasar mengenai:²⁸

- a. Apa yang harus dilakukan (*What should we do?*) mengumpulkan dan menganalisa *need assessment* data untuk menentukan tujuan, prioritas dan sasaran.

²⁷ Ibid., hal. 43

²⁸ Ibid., hal. 45

- b. Bagaimana kita melaksanakannya (*How should we do it?*) sumber daya dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan dan mungkin meliputi identifikasi program eksternal dan material dalam mengumpulkan informasi.
- c. Apakah dikerjakan sesuai rencana (*Are we doing it as planned?*) Ini menyediakan informasi bagi pengambil keputusan tentang seberapa baik program diterapkan. Dengan secara terus-menerus monitoring program, pengambil keputusan mempelajari seberapa baik pelaksanaan telah sesuai petunjuk dan rencana, konflik yang timbul, dukungan staff dan moral, kekuatan dan kelemahan material, dan permasalahan penganggaran.
- d. Apakah berhasil (*Did it work?*); Dengan mengukur *outcome* dan membandingkannya pada hasil yang diharapkan, pengambil-keputusan menjadi lebih mampu memutuskan jika program harus dilanjutkan, dimodifikasi, atau dihentikan sama sekali.

Berikut ini dapat dijabarkan terkait setiap tahapan dalam mengevaluasi menggunakan Model CIPP:²⁹

- a. *Context Evaluation* (Evaluasi Konteks)
Evaluasi konteks membantu merencanakan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program dan merumuskan tujuan program. Tujuan evaluasi konteks adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sehingga dapat memberikan suatu perbaikan yang diperlukan.
- b. *Input Evaluation* (Evaluasi Masukan)
Evaluasi masukan ini membantu bagaimana cara mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, rencana dan strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan, serta bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya.
- c. *Process Evaluation* (Evaluasi Proses)
Evaluasi proses ini mengacu pada “apa” kegiatan yang dilakukan dalam program, “siapa” orang yang ditunjuk

²⁹ Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 46

sebagai penanggung jawab program, “kapan” kegiatan akan selesai. Maka dari itu pada evaluasi proses ini untuk mengetahui seberapa jauh program telah dilaksanakan.

d. *Product Evaluation* (Evaluasi Hasil)

Pada evaluasi ini, untuk mengetahui hasil terhadap suatu program yang telah sebagaimana dilaksanakan sehingga dapat memberikan suatu kesimpulan atau keputusan.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam buku Arikunto tujuan dari setiap bagian model CIPP adalah sebagai berikut ini:³⁰

a. *Evaluasi Context*

Pada evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan dari suatu program yang dapat dicapai dan yang akan dicapai.

b. *Evaluasi Input*

Evaluasi masukkan terkait dengan sumber, mengatur alternatif pengambilan keputusan rencana dan strategi mencapai tujuan. Widoyoko memetakan komponen masukkan/input meliputi Sumber Daya Manusia, Sarpras, Anggaran dana, dan Peraturan. Dalam kegiatan pendidikan, sumber daya alam yang dimaksud adalah pengajar atau guru. Dalam mengajar guru harus memenuhi kompetensi yang dimiliki. Hal ini telah diatur dalam Permendiknas Nomer 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Terdapat 4 kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang guru, yaitu:

1) *Kompetensi Pedagogik*

Merupakan kemampuan atau keterampilan guru yang bisa mengatur jalannya proses pembelajaran dengan peserta didik. Setidaknya terdapat tujuh aspek dalam kompetensi pedagogik ini:

³⁰ Putra, Okven Pratama, Skripsi: “Evaluasi Program Pembelajaran Tematik Menggunakan Model CIPP (Context, Input, Process, and Product) di Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), 35.

- a) Guru harus bisa memahami karakteristik peserta didik seperti intelektual, emosional, sosial, dan moral
- b) Guru harus bisa menerangkan teori pembelajaran secara jelas kepada peserta didik
- c) Mampu mengembangkan kurikulum pembelajaran
- d) Materi pembelajaran dan sumber materi harus bisa dioptimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- e) Guru harus mampu menganalisis potensi para peserta didik
- f) Guru harus bisa berkomunikasi dengan baik kepada peserta didik
- g) Penilaian hasil dan proses belajar harus berkesinambungan
- 2) Kompetensi Kepribadian
Kompetensi ini berkaitan dengan karakter personal seorang guru
- 3) Kompetensi Profesional
Kemampuan profesional guru untuk menyelesaikan tugas-tugas guru dengan baik seperti menguasai materi yang diampu, menguasai Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, mampu mengembangkan materi pelajaran, mampu bertindak reflektif, mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran
- 4) Kompetensi Sosial
Kompetensi ini berkaitan dengan keterampilan komunikasi, bersikap, dan interaksi secara umum baik dengan peserta didik maupun dengan sesama guru lainnya. Indikator yang ada pada kompetensi ini meliputi mampu bersifat inklusi, objektif, dan tidak melakukan deskriminasi, mampu beradaptasi dan menjalankan tugas sebagai guru diberbagai lingkungan

Dan untuk sarana prasana juga telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomer 24 Tahun 2007. Standar sarana dan prasarana mencakup:

- 1) Kriteria minimum sarana terdiri dari peralatan pendidikan, media pembelajaran, sumber buku atau materi, teknologi informasi dan komunikasi
- 2) Kriteria minimum prasarana terdiri dari lahan, bangunan, instalasi daya dan jasa yang wajib dimiliki oleh sekolah

c. *Evaluasi Process*

Ketika memasuki komponen *process* dalam model evaluasi CIPP berkaitan dengan pengumpulan data terkait rancangan/prosedur, pelaksanaan program pembelajaran untuk dilakukan penilaian dalam pengambilan keputusan. Proses pembelajaran ini juga telah diatur dalam Permendikbud Nomer 65 Tahun 2013. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

1) *Kegiatan Pendahuluan*

- a) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
- b) Memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional
- c) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- d) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dan
- e) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus

2) *Kegiatan Inti*

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik

dan/atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

a) Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas tersebut.

b) Pengetahuan

Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan.

c) Keterampilan

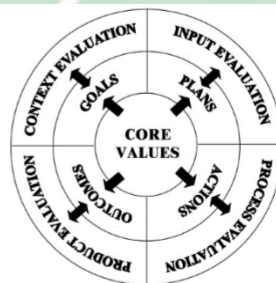
Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan subtopik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong siswa untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung
- b) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran

- c) Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas
 - d) Bik tugas individual maupun kelompok dan
 - e) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
- d. Evaluasi *Product*

Puncak evaluasi *product* model CIPP merupakan salah satu pokok penting terhadap hasil suatu program berupa perubahan yang terjadi. Model CIPP ini bisa diperjelas pada gambar berikut ini,



Gambar 2.1
Komponen Model CIPP

Berdasarkan penjelasan dari berbagai sumber terkait proses evaluasi menggunakan Model CIPP, maka Evaluasi Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) merupakan kegiatan evaluasi yang terbagi menjadi 4 bagian yaitu *Context, Input, Process, and Product* dan peneliti memodifikasi kegiatan evaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif menjadi empat evaluasi beserta indikator berikut ini:

1) *Context Evaluation*

Evaluasi *context* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi latar belakang program pembelajaran di sekolah, dan tujuan pembelajaran matematika melalui media video interaktif.

2) *Input Evaluation*

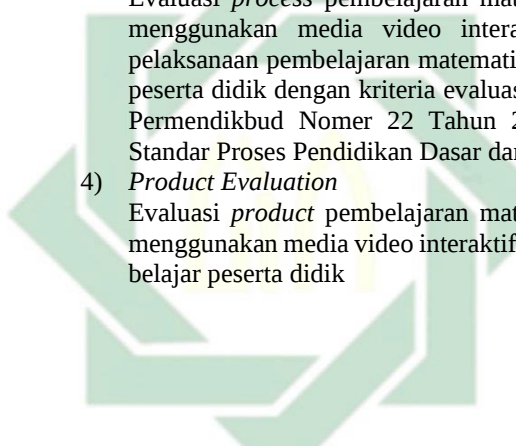
Evaluasi *input* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi peserta didik, kompetensi guru, dan sarana belajar dengan kriteria evaluasi berdasarkan Permendiknas Nomer 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, serta Permendikbud Nomer 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana.

3) *Process Evaluation*

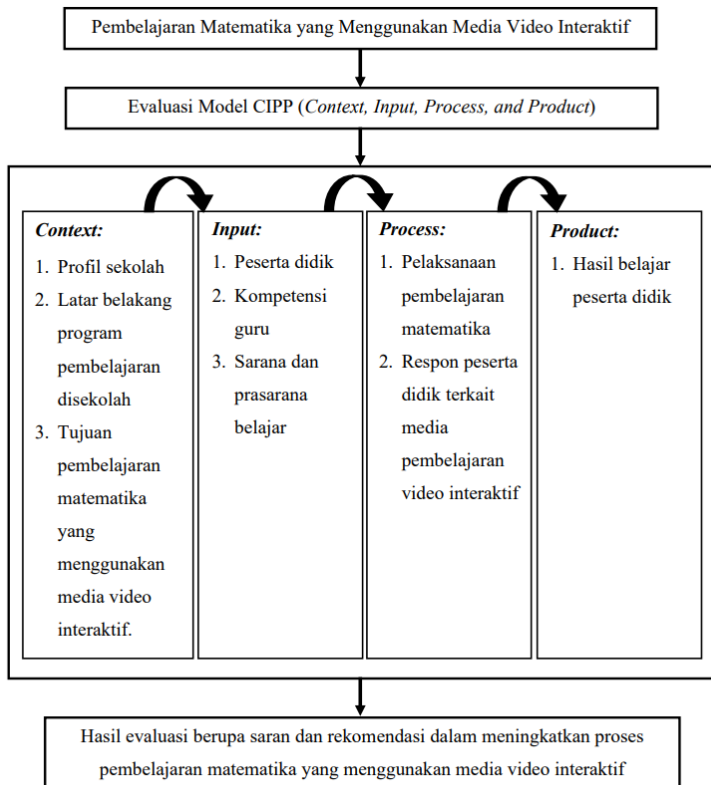
Evaluasi *process* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi pelaksanaan pembelajaran matematika dan respon peserta didik dengan kriteria evaluasi berdasarkan Permendikbud Nomer 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

4) *Product Evaluation*

Evaluasi *product* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif meliputi hasil belajar peserta didik



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 2.2
Evaluasi Model CIPP

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti akan lakukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zazilatul Masruroh, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Tahun 2009 dalam memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul “Efektifitas Evaluasi Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi

Pendidikan Islam di SD K. Hasyim Surabaya”. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa evaluasi model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) terhadap hasil belajar siswa pada Bidang Studi Pendidikan Islam di SD K. Hasyim Surabaya sangat efektif. Selain itu, hasil kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dapat dikategorikan baik karena antara guru dan peserta didik dapat berinteraksi dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan yaitu peserta didik memiliki kepribadian yang baik kepada guru, orang tua, dan sesama umat beragama serta pembelajaran yang telah dilakukan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Zazilatul Masruroh memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu memiliki kesamaan tentang evaluasi model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*). Adapun perbedaannya yaitu terletak pada materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dan metode yang digunakan. Penelitian oleh Zazilatul Masruroh menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan non eksperimen dalam bentuk deskripsi melalui penyebaran angket dan menggunakan *Random Sampling* sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan *Purposive Sampling*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kun Farida, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Tahun 2017 untuk memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul “Penerapan Evaluasi Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) terhadap Hasil Belajar pada Program Pembelajaran Fikih Materi Zakat dan Hikmahnya di Kelas X Madrasah Aliyah Paradigma Palembang”. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkan evaluasi model CIPP dalam pembelajaran fikih materi zakat dan hikmahnya menunjukkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik di kelas X MA Paradigma Palembang dapat dikategorikan sedang. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai *mean* peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*. Nilai *mean* pada *pre-test* yaitu 39, sedangkan nilai *mean* pada *post-test* yaitu 61.42. Letak perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Kun Farida dengan peneliti adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan. Pada

penelitian Kun Farida ini menggunakan metode kuantitatif karena sumber data yang diperoleh dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test*. Selain itu penelitian Kun Farida ini hanya berfokus pada satu materi yaitu materi zakat dan hikmahnya saja. Sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dan materinya mencakup materi yang telah dilakukan selama satu semester.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Amalina, Bidang Ilmu Manajemen Pendidikan, Pasca Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Tahun 2016 untuk memenuhi tugas akhir tesis dengan judul “Evaluasi Program Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model (*Context, Input, Process, and Product*) di SMA Negeri 4 Palopo”. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dari aspek *context*, desain pembelajaran PAI yang digunakan oleh Nur Amalia adalah desain pembelajaran PAI yang berbasis kurikulum 2013 yang mana dirumuskan secara individu dan kelompok. Selain itu, kualifikasi guru sudah sesuai dengan latar belakang pendidikannya namun kompetensi pedagogik dari sebagian guru masih kurang maksimal dan faktor penunjang kegiatan pembelajaran yaitu komputer, kertas, dan printer. Ditinjau dari aspek *input*, dukungan dari sekolah dan usaha guru dapat dikategorikan kurang maksimal. Ditinjau dari aspek *process*, penggunaan desain pembelajaran PAI terkadang sesuai dan terkadang juga tidak sesuai. Selain itu, waktu pembuatan desain PAI dilakukan setiap awal semester walaupun terkadang perangkat pembelajaran belum selesai. Ditinjau dari aspek *product*, penggunaan desain pembelajaran PAI menimbulkan dampak positif dan dampak negatif dan respon siswa menimbulkan respon positif dan respon negatif. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Amalina ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu memiliki kesamaan tentang model evaluasi yang digunakan yaitu model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) serta sama dalam hal penggunaan metode penelitian yaitu metode kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada jenjang sekolah yang dipilih serta materi yang digunakan dalam proses evaluasi serta indikator dalam setiap unsur baik *Context, Input, Process, and Product*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh R. Andi Ahmad Gunadi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tahun 2014 dalam jurnal yang berjudul “Evaluasi Pembelajaran Aktif, Efektif, dan Menyenangkan dengan Model *Context, Input, Process, Product*”. Dari penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pada evaluasi konteks, tujuan pembelajaran dan studi kelayakan sekolah, sudah memenuhi standar. Pada evaluasi masukan, pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan peraturan pemerintah. Pada evaluasi proses, kompetensi guru baik dan proses pembelajaran dapat dikategorikan baik. Pada evaluasi produk, hasil belajar dari peserta didik dan tingkat pencapaian perkembangan peserta didik dapat dikategorikan baik. Metode penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Letak perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh R. Andi Ahmad Gunadi dengan peneliti yaitu terletak pada jenjang sekolah yang dipilih. Selain itu penelitian oleh R. Andi Ahmad Gunadi ini menggunakan metode pembelajaran PAKEM sedangkan peneliti berfokus pada pembelajaran matematika melalui media video interaktif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Okven Pratama Putra, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Tahun 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Evaluasi Program Pembelajaran Tematik Menggunakan Model CIPP (*Context, Input, Process, dan Product*) di Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang. Dari penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pada evaluasi *Context* memuat indikator tentang kondisi lingkungan SDN Mangunsari 01 Gunungpati, pemahaman guru tentang tujuan pembelajaran tematik, dan kebutuhan pembelajaran tematik. Pada evaluasi *Input*, memuat indikator tentang rencana pelaksanaan pembelajaran dan ketersediaan fasilitas pembelajaran. Pada evaluasi *Process* mengidentifikasi terkait implementasi dan fasilitas pembelajaran tematik di kelas IV SDN Mangunsari 01 Gunungpati. Pada evaluasi *Product* mengidentifikasi hasil belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Okven Pratama Putra adalah terletak pada indikator setiap unsur dalam model CIPP. Dimana peneliti memodifikasi setiap indikator setiap unsur dari berbagai sumber

yang telah dikumpulkan dan juga mempertimbangkan dari objek yang akan diteliti. Namun dari penelitian ini memiliki kesamaan dalam metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan Teknik *Purposive Sampling*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Nb. Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode dalam suatu penelitian sangat penting, karena dengan menggunakan metode yang tepat maka akan menghasilkan hasil yang tepat pula. Artinya apabila seseorang yang akan melakukan penelitian ilmiah dengan menggunakan suatu metode yang sesuai dengan apa yang akan diteliti maka akan mendapatkan data yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan.³¹

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran melalui media video interaktif sehingga dapat mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu penelitian ini juga merupakan penelitian evaluasi (*evaluation research*).

Selanjutnya berdasarkan tingkat kealamiahannya, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian eksperimen, survei dan naturalistik/kualitatif.³² Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Karena digunakan untuk meneliti pada tempat yang alamiah dan penelitian tidak membuat perlakuan, karena peneliti dalam mengumpulkan data bersifat *emic*, yaitu berdasarkan pandangan dari sumber data, bukan pandangan peneliti.³³

Jenis penelitian yang digunakan peneliti merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif ini adalah salah satu jenis penelitian kualitatif yang mana datanya diperoleh dari keadaan subjek dari sebuah populasi.

³¹ Rusman, Tesis: “Efektivitas Evaluasi Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMA Jati Agung Wage Sidoarjo”, (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2018), 45

³² Ibid, hal. 4

³³ Ibid, hal. 6

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap di SMP Nusantara Krian yang terletak di Jl. Raya Sidoarjo-Krian Desa Katerungan, Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur. Alasan pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian peneliti dikarenakan SMP Nusantara Krian ini adalah sekolah yang menerapkan pembelajaran matematika menggunakan media video interaktif baik pada pembelajaran luring maupun daring.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode evaluasi yaitu model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, and Product*). Bagaimana masing-masing bagian evaluasi tersebut memberikan kesimpulan profil sekolah, latar belakang pembelajaran di sekolah, tujuan pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif, peserta didik, guru, sarana belajar, pelaksanaan pembelajaran matematika, serta hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan “*social situation*” atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.³⁴ Dari pernyataan tersebut maka populasi atau situasi sosial terkait elemen pelaku (*actor*) yang akan peneliti lakukan adalah terhadap peserta didik kelas VIII SMP Nusantara Krian untuk mengambil data hasil nilai peserta didik terkait pembelajaran matematika melalui media video interaktif yang akan dianalisis menggunakan model CIPP.

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif, juga bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori. Pada penelitian ini, narasumber yang digunakan adalah Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, petugas tata usaha, guru bidang studi matematika, serta peserta didik. Yang dijabarkan sebagai berikut:

³⁴ Ibid, hal. 215

1. Kepala Sekolah
Sebagai informan atau narasumber utama untuk mengetahui kondisi kualifikasi guru, kondisi latar belakang dan perkembangan peserta didik, jumlah peserta didik, proses pembelajaran yang diterapkan, serta kebijakan sekolah terkait peningkatan motivasi guru dalam menggunakan media yang inovatif
2. Petugas Tata Usaha
Untuk mengetahui profil madrasah dan dokumen-dokumen sekolah lainnya
3. Waka Kurikulum
Sebagai informan atau narasumber utama untuk mengetahui program pembelajaran yang dilakukan, alokasi waktu pembelajaran, perangkat pembelajaran, tujuan pembelajaran media video interaktif, serta kelebihan dan kekurangan media video interaktif
4. Guru Bidang Studi
Sebagai informan atau narasumber utama untuk mengetahui tujuan pembelajaran media video interaktif, pengaplikasian visi dan misi dalam media pembelajaran, proses pembelajaran matematika, serta proses pembuatan media pembelajaran
5. Peserta didik
Untuk mengetahui respon peserta didik terkait pembelajaran peserta dengan hasil pembelajaran matematika yang ada.

Sedangkan dalam teknik pengambilan sampel, penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Peneliti menggunakan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita teliti sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.³⁵

D. Jenis Data

Jenis data yang didapat pada penelitian ini adalah jenis data kualitatif yang mana data tersebut didapatkan dari data hasil evaluasi

³⁵ Ibid, hal. 218

pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif kelas VIII, dokumen-dokumen madrasah, angket, hasil observasi serta wawancara.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara dimana peneliti mendapatkan informasi atau data yang diharapkan dari penelitiannya. Teknik pengumpulan data diklasifikasikan menjadi dua yaitu berdasarkan sumber data dan cara pengumpulan data. Berdasarkan sumber datanya, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

- a. Sumber data primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau peneliti berupa wawancara dengan informan dan angket
- b. Sumber data sekunder, yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data atau peneliti dalam artian sumber data tersebut berupa dokumen madrasah dan lembar observasi yang digunakan peneliti

Sedangkan berdasarkan cara pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan informan (kepala madrasah, waka kurikulum, dan guru bidang studi matematika) yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi, ataupun fakta dari objek penelitian dan terlibat dalam proses belajar mengajar di sekolah. Data yang dikumpulkan melalui wawancara yaitu profil sekolah, latar belakang program pembelajaran di sekolah, tujuan pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif, peserta didik, guru, sarana belajar di SMP Nusantara Krian, dan proses pembelajaran matematika menggunakan media video interaktif. Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti ini merupakan jenis wawancara semi terstruktur. Yang dalam hal ini peneliti mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

- b. Observasi
Melakukan pengamatan terkait tempat penelitian, pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media video interaktif di SMP Nusantara Krian. Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipasi pasif yang mana peneliti datang di tempat kegiatan yang akan diamati, namun tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.
 - c. Angket
Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang pilihan jawabannya sudah disediakan oleh peneliti kepada responden. Responden yang dimaksud adalah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media video interaktif. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert.
 - d. Dokumentasi
Pengumpulan data melalui studi dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data pendukung tentang penelitian yang dilakukan. Data pendukung tersebut yaitu data nilai peserta didik dan dokumentasi kegiatan pembelajaran luring.
2. Instrumen pengumpulan data
- Dalam penelitian ini, instrumen utamanya adalah peneliti sendiri untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.³⁶ Maka pada penelitian ini peran peneliti adalah sebagai instrumen kunci dalam mengumpulkan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap evaluasi hasil pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif berdasarkan model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*).
- a. Pedoman Wawancara
Instrumen pengumpulan data dalam bentuk lembar pertanyaan yang akan dijadikan panduan dalam melakukan tanya jawab dengan kepala sekolah, petugas tata usaha, dan guru bidang studi matematika pertanyaan yang ditanyakan sesuai dengan indikator pada setiap bagian pada evaluasi

³⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 62

model CIPP. Berikut pedoman wawancara dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Pedoman wawancara

Rumusan Masalah	Indikator	Partisipan	Item pertanyaan
Bagaimana evaluasi <i>context</i> pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif?	- Profil sekolah - Latar belakang program pembelajaran di sekolah - Tujuan pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif	- Kepala SMP Nusantara Krian - Waka Kurikulum SMP Nusantara Krian - Guru matematika	1. Bagaimana sejarah berdirinya SMP Nusantara Krian? 2. Apa visi dan misi SMP Nusantara Krian? 3. Bagaimana program pembelajaran daring yang diterapkan SMP Nusantara Krian? 4. Bagaimana alokasi waktu selama pembelajaran daring? 5. Apakah kelebihan dan kekurangan dari

Rumusan Masalah	Indikator	Partisipan	Item pertanyaan
			pembelajaran daring yang telah diterapkan di SMP Nusantara Krian? 6. Apa bentuk media pembelajaran yang diterapkan oleh mayoritas guru di SMP Nusantara Krian? 7. Apa tujuan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses daring? 8. Bagaimana pengaplikasian visi dan misi dalam pembelajaran matematika yang

Rumusan Masalah	Indikator	Partisipan	Item pertanyaan
			menggunakan media video interaktif ? 9. Bagaimana tujuan pembelajaran matematika yang menggunakan video interaktif? 10. Video interaktif apa yang pernah digunakan ? 11. Bagaimana proses pembuatan video interaktif? Apakah membuat sendiri atau mengambil dari youtube?
Bagaimana evaluasi <i>input</i> pembelajaran matematika yang menggunakan	- Peserta didik - Kompetensi Guru - Sarana dan Prasarana	- Kepala Sekolah	1. Berapa jumlah peserta didik di SMP

Rumusan Masalah	Indikator	Partisipan	Item pertanyaan
media video interaktif?			Nusantara Krian? 2. Bagaimana kondisi latar belakang dan perkembangan peserta didik? 3. Kebijakan apa yang telah diterapkan sehingga dapat mendorong guru untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat dan menggunakan media yang inovatif? 4. Bagaimana kondisi kualifikasi dan kompetensi guru SMP

Rumusan Masalah	Indikator	Partisipan	Item pertanyaan
			Nusantara Krian? 5. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana belajar peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran daring?
Bagaimana evaluasi <i>process</i> pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif?	- Pelaksanaan pembelajaran matematika	- Guru matematika	1. Apakah media video interaktif diterapkan pada setiap materi? 2. Apakah video interaktif tersebut dapat diakses oleh peserta didik melalui <i>youtube</i> atau dikirimkan melalui

Rumusan Masalah	Indikator	Partisipan	Item pertanyaan
			<i>group whatsapp?</i> 3. Apakah kendala disetiap proses pembelajaran yang menggunakan media video interaktif? 4. Bagaimana proses pembelajaran berlangsung? 5. Bagaimana antusias peserta didik dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif? 6. Apa saja solusi yang dilakukan oleh guru apabila

Rumusan Masalah	Indikator	Partisipan	Item pertanyaan
			terdapat peserta didik yang belum bergabung pada pembelajaran daring?

b. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan daftar atau catatan yang akan dijadikan acuan dalam mengamati pokok permasalahan yang akan diteliti. Lembar observasi ini terbagi menjadi tiga yaitu lembar observasi kompetensi guru, sarana dan prasarana, proses pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif, serta lembar observasi media video interaktif.

1) Lembar observasi kompetensi guru

Berikut lembar observasi untuk kompetensi guru:

Tabel 3.2
Tabel Lembar Observasi Kompetensi Guru

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					S B	B	T B	S T B
Input	Kompetensi pedagogik	Menguasai karakteristik peserta didik	1.	Guru mengenali setiap peserta didik				
			2.	Guru mengenali kemampuan belajar peserta didik				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
					S B	B	T B	S T B
		Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik	3.	Guru memastikan bahwa semua peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran				
			4.	Guru menggunakan berbagai teknik untuk memotivasi kemauan belajar peserta didik				
			5.	Guru menggunakan media pembelajaran yang tepat				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
					S B	B	T B	S T B
			6.	Guru memperhatikan respon peserta didik yang belum/kurang memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan menggunakannya untuk memperbaiki rancangan pembelajaran berikutnya.				
		Pengembangan kurikulum	7.	Guru dapat menyusun silabus dan RPP yang sesuai dengan kurikulum				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
					S B	B	T B	S T B
		Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan sopan dengan peserta didik	8.	Guru merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan silabus untuk membahas materi ajar tertentu agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan,				
			9.	Guru mengikuti urutan materi pembelajaran dengan memperhatikan tujuan pembelajaran,				
			10.	Guru tidak menggunakan bahasa daerah tertentu pada kegiatan pembelajaran				
			11.	Guru menggunakan bahasa Indonesia				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					S B	B	T B	S T B
				yang baik dan benar saat pembelajaran berlangsung				
			12.	Guru menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik				
		Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	13.	guru melaksanakan penilaian sesuai dengan hasil kerja peserta didik				
			14.	Guru tidak membedakan peserta didik dalam memberikan penilaian				
			15.	Guru dapat memberikan penilaian secara adil				
			16.	Guru menyusun alat penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					S B	B	T B	S T B
			17.	Guru menganalisis hasil penilaian peserta didik untuk keperluan remedial				
			18.	Guru mengumumkan hasil penilaian kepada peserta didik				
	Kompetensi kepribadian	Bertindak sesuai dengan norma, agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia	19.	Guru bertingkah laku sopan dalam berbicara maupun berpenampilan				
			20.	Guru memiliki kepribadian yang arif				
			21.	Guru dapat menerima masukan dari peserta didik				
	Kompetensi profesional	Penguasaan materi dan konsep keilmuan yang mendukung mata	22.	Guru dapat menyampaikan materi dengan jelas				
			23.	Guru memperkirakan alokasi				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
					S B	B	T B	S T B
		pelajaran yang diampu		waktu yang akan digunakan selama pembelajaran				
			24.	Guru menyertakan informasi yang tepat dalam memberikan penjelasan kepada peserta didik				
			25.	Guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti				
			26.	Guru mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran				
			27.	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					S B	B	T B	S T B
				yang disampaikan				

- 2) Lembar observasi sarana dan prasarana
Berikut ini lembar observasi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran:

Tabel 3.3
Lembar Observasi Sarana dan Prasarana

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
				S B	B	T B	S T B
Process	Sarana dan Prasarana yang mendukung pembelajaran daring	1.	Sekolah memiliki sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran (contohnya berupa buku pelajaran matematika)				
		2.	Tersedianya jaringan WIFI yang cukup untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring				
		3.	Setiap kelas dilengkapi dengan perlengkapan LCD dan proyektor				
		4.	Tersedia komputer sebagai penunjang pembelajaran daring				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	S T B
		5.	Tersedia papan tulis sebagai pendukung proses pembelajaran daring				
		6.	Tersedia kamera dan speaker serta mikrofon				

3) Lembar observasi proses pembelajaran matematika

Tabel 3.4
Lembar Observasi Proses Pembelajaran Matematika

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	ST B
<i>Process</i>	Kegiatan Pendahuluan	1.	Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dalam <i>group whatsapp</i>				
		2.	Guru melakukan absensi kepada peserta didik				
		3.	Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik				
		4.	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	ST B
			yang akan dipelajari				
		5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai				
	Kegiatan inti	6.	Guru membagikan video interaktif kepada peserta didik				
		7.	Guru memberikan batas waktu kepada peserta didik untuk memahami video interaktif terkait materi yang disampaikan				
		8.	Guru membuka sesi pertanyaan kepada peserta didik terkait hal-hal yang kurang dipahami setelah menonton video interaktif				
		9.	Guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik				
		10.	Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui kemampuan				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	ST B
			berpikir peserta didik setelah diberikan media pembelajaran melalui video interaktif				
	Kegiatan Penutup	11.	Guru memberikan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan				
		12.	Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas				
		13.	Guru menginformasikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya				

4) Lembar observasi media video interaktif

Tabel 3.5
Lembar Observasi Media Video Interaktif

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	ST B
Materi	Kebenaran konsep	1.	Konsep materi tidak terdapat penyimpangan,				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	ST B
			tepat, dan sesuai dengan tahapan pengetahuan peserta didik				
		2.	Istilah yang digunakan jelas, benar, dan sesuai dengan penulisan				
		3.	Semua materi disajikan secara runtut, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	Kedalaman dan keluasan konsep	4.	Materi yang ada dalam video interaktif sesuai dengan tahapan pengetahuan peserta didik				
		5.	Konsep yang diberikan memberikan informasi baru kepada peserta didik				
	Keterlaksanaan	6.	Video interaktif mudah dimengerti dan mampu membantu proses belajar peserta didik				
Media		7.	Teks atau tulisan mudah dipahami				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	ST B
	Kejelasan kalimat	8.	Font dan ukuran huruf proporsional, jelas terbaca, serta tidak mengganggu gambar				
	Kebahasaan	9.	Bahasa yang digunakan menarik				
		10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				
		11.	Narasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, jelas, dan sesuai dengan konsep				
	Penampilan fisik	12.	Desain penataan video interaktif menarik				
		13.	Kesesuaian desain warna gambar dengan tulisan				
		14.	Kesesuaian tampilan visual dengan audio				
	Suara	15.	Musik dan <i>dubbing</i> jelas dan sesuai dengan gambar				
		16.	Kesesuaian volume				

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	ST B
			<i>backsound</i> dengan pengisi suara				
	Gambar	17.	Urutan <i>scene</i> sistematis dan logis				
		18.	Komposisi gambar yang sesuai				
	Kemudahan penggunaan	19.	Video interaktif dapat diakses oleh peserta didik baik di sekolah maupun di rumah				

c. Angket

Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket tertutup yang akan diberikan kepada peserta didik. Skala pengukuran yang digunakan yaitu dalam bentuk skala likert dengan pilihan jawaban sangat setuju/setuju/ragu-ragu/tidak setuju/sangat tidak setuju. Berikut lembar angket dalam penelitian ini:

Tabel 3.6
Angket peserta didik

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan
Materi	Kebenaran konsep	1.	Media video interaktif menjadi alternatif penjelasan konsep yang ada pada buku pelajaran
		2.	Materi disampaikan secara runtut sehingga membuat saya lebih terstruktur dalam memahami materi

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan
	Kedalaman dan keluasan konsep	3.	Materi yang ada dalam video interaktif sesuai dengan tahapan pengetahuan peserta didik
		4.	Saya lebih mudah memahami konsep yang ada di video interaktif daripada yang ada pada buku pelajaran
	Keterlaksanaan	5.	Saya setuju jika media pembelajaran video interaktif ini diberikan pada setiap bab yang akan dipelajari
	Media	6.	Kalimat yang dipilih sangat mudah saya pahami
		7.	Font dan ukuran huruf proporsional sehingga saya bisa membaca kalimat dengan jelas
	Kebahasaan	8.	Bahasa yang digunakan sangat menarik
		9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
		10.	Bahasa yang digunakan jelas dan tidak berbelit-belit
	Penampilan fisik	11.	Design video sangat menarik
		12.	Saya menyukai desain warna gambar dengan tulisan yang ada pada video interaktif
		13.	Tampilan visual dengan audio sangat

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan
			mudahkan saya dalam memahami materi
	Suara	14.	Musik dan <i>dubbing</i> jelas dan sesuai dengan gambar membuat saya lebih antusias dalam memahami materi
		15.	Volume <i>backsound</i> tidak terlalu keras sehingga yang disampaikan oleh pengisi suara tetap bisa terdengar jelas
	Gambar	16.	Saya menyukai gambar-gambar yang ditampilkan dalam video interaktif
	Kemudahan penggunaan	17.	Saya lebih menyukai belajar melalui video interaktif daripada video biasa
		18.	Saya bisa memutar ulang video interaktif untuk dipelajari kembali
		19.	Video pembelajaran matematika mudah untuk diakses

d. Dokumentasi

Instrumen pengumpulan data berupa dokumen-dokumen madrasah, data nilai peserta didik, serta proses pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif. Instrumen pendukung tersebut di atas digunakan untuk menghimpun data dari informan atau sumber data

yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif berdasarkan model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*).

Tabel 3.7
Lembar Dokumentasi

No.	Jenis dokumen diperlukan	Keberadaan		Keterangan
		Ada	Tidak ada	
1.	Data profil sekolah: a. Catatan sejarah sekolah. b. Visi, misi dan tujuan sekolah.			
2.	Data administrasi: a. Struktur organisasi sekolah. b. Prestasi sekolah. c. Data jumlah siswa d. Data jumlah tenaga kependidikan e. Data jumlah pendidik f. Riwayat pendidikan pendidik			
3.	Sarana dan prasarana sekolah: a. Denah dan bangunan sekolah b. Gedung, ruang			

No.	Jenis dokumen diperlukan	Keberadaan		Keterangan
		Ada	Tidak ada	
	kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, musholla, perpustakaan. c. Sarana penunjang seperti tempat parkir, gazebo, dan kamar mandi d. WIFI koneksi internet			
4.	Data nilai UH Matematika peserta didik kelas VIII			

F. Uji Keabsahan Data

Dalam rangka uji keabsahan hasil penelitian, peneliti mencoba membangun mekanisme sistem keabsahan hasil penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pemeriksaan data kualitatif. Berikut ini beberapa teknik pemeriksaan data yang dilakukan dalam upaya menjamin keabsahan data hasil penelitian, yaitu:

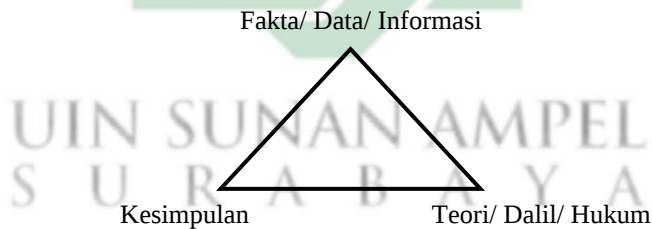
1. Ketekunan pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif, profil sekolah, latar belakang program pembelajaran di sekolah, tujuan pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif, peserta didik, guru, sarana belajar dan hasil belajar peserta didik di SMP Nusantara Krian.

2. Menggunakan triangulasi sumber untuk membandingkan data hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti.
3. Kecukupan referensi dilakukan dengan cara membuat catatan lapangan, membuat transkrip pengamatan, berperan serta dalam mengumpulkan dokumen yang diperlukan untuk memperkuat hasil pengamatan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis kualitatif merupakan analisis yang berdasarkan pada adanya hubungan semantik antar masalah penelitian. Analisis kualitatif bertujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, dan disintesis agar memiliki makna yang utuh.³⁷

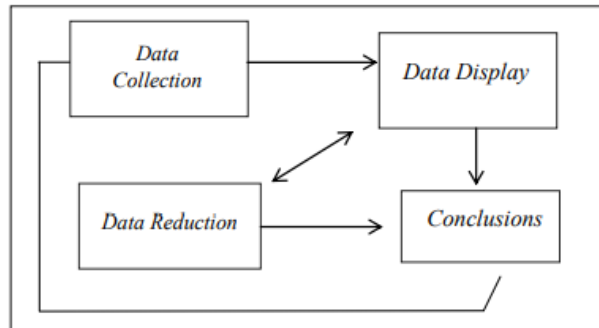
Penelitian ini berfokus pada evaluasi hasil pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif di SMP Nusantara Krian. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan logika induktif, dimana silogisme dibangun berdasarkan pada hal-hal khusus atau data di lapangan dan bermuara pada kesimpulan-kesimpulan umum. Silogisme-Piramida duduk dari Burhan Bungin dapat dilihat pada gambar berikut ini:³⁸



Gambar 3.1
Silogisme-Piramida duduk

³⁷ Kusaeri, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB), 208

³⁸ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2007), 143



Gambar 3.2

Bagan Komponen dalam analisis data

Strategi analisis data seperti dikemukakan di atas digunakan untuk memahami, mengkaji, dan mengevaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif di SMP Nusantara Krian. Data yang telah terkumpul diolah kemudian dianalisis dengan cara sebagai berikut:

1. Reduksi data

Aktivitas reduksi data dilakukan dengan mencatat secara teliti dan rinci, merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dengan mencari tema dan polanya. Analisis data dalam penelitian deskriptif kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Reduksi data mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari kembali jika diperlukan.

2. Penyajian data

Dalam penelitian ini penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, dan dengan teks yang bersifat naratif. Di samping itu, penyajian data juga dilakukan dalam bentuk tabel, gambar, dan kajian kegiatan sehingga memudahkan peneliti dalam pengambilan kesimpulan untuk dikaji seiring dengan perkembangan penelitian yang dilakukan. Analisis data dilakukan sejak awal sampai akhir penelitian melalui pemeriksaan terhadap:

- a. Pengamatan proses pembelajaran matematika melalui media video interaktif di SMP Nusantara Krian dan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada bagian observasi ini akan dianalisis sesuai dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran matematika yang disajikan dalam bentuk deskripsi kalimat.
- b. Dokumentasi terkait profil sekolah, data administrasi, sarana dan prasarana, serta nilai UH Matematika pada materi yang diberikan oleh guru bidang studi. Materi yang peneliti akan gunakan adalah fokus pada satu materi tertentu sesuai dengan apa yang diajarkan. Pada analisis nilai UH, maka peneliti menggunakan rumus *mean* atau rata-rata dalam mengetahui rata-rata nilai UH matematika dengan media video interaktif. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = nilai rata-rata atau *mean*

$\sum x_i$ = nilai data ke- i

n = banyaknya data

- c. Wawancara mendalam dengan informan (Kepala Madrasah, Petugas Tata Usaha Guru Bidang Studi Matematika) yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi, ataupun fakta dari objek penelitian dan terlibat dalam kegiatan evaluasi hasil pembelajaran matematika melalui media video interaktif di SMP Nusantara Krian.
- d. Angket terkait pendapat peserta didik tentang pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif. Dan pada lembar angket terkait respon peserta didik, akan dianalisis berdasarkan skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti yaitu skala likert. Untuk keperluan analisis kualitatif, angket tersebut berisikan berbagai pertanyaan dimana seorang responden wajib menanggapi sesuai dengan alternatif jawaban yang telah tersedia, mulai dari kategori sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Berikut tabel alternatif jawaban yang disediakan, yaitu:

Tabel 3.8
Skala likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Perhitungan angket yang menggunakan skala likert adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Dengan interval nilai di bawah ini:

SS	= $80\% < x \leq 100\%$
S	= $60\% < x \leq 80\%$
RR	= $40\% < x \leq 60\%$
TS	= $20\% < x \leq 40\%$
STS	= $0\% \leq x \leq 20\%$

Apabila rata-rata peserta didik mendapatkan nilai dengan interval $60\% < x \leq 80\%$ atau $80\% < x \leq 100\%$, maka mayoritas setuju dengan butir pernyataan yang diberikan penulis.³⁹

Sedangkan pada lembar observasi menggunakan tabel alternatif jawaban sebagai berikut ini:

Tabel 3.9
Skala likert

Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

³⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 92

Perhitungan skala likert pada lembar observasi sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Dengan interval nilai sebagai berikut:

SB	$= 75\% < x \leq 100\%$
B	$= 50\% < x \leq 75\%$
TB	$= 25\% < x \leq 50\%$
STB	$= 0\% \leq x \leq 25\%$

3. Kesimpulan/ Verifikasi

Pada penelitian ini kesimpulan diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan awal yang ditemukan dapat saja berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal. Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif, yaitu mendeskripsikan kondisi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif di SMP Nusantara Krian, pelaksanaan pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif, tujuan media pembelajaran tersebut, respon/pendapat peserta didik terhadap pembelajaran media video interaktif, serta hasil pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif di SMP Nusantara Krian. Maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Evaluasi *Context* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif dapat disimpulkan melalui hasil wawancara yang diajukan kepada Kepala Sekolah, waka kurikulum, dan guru bidang studi terkait profil sekolah, latar belakang, tujuan pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif
- b. Evaluasi *input* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif dapat disimpulkan melalui hasil wawancara yang diajukan kepada kepala sekolah terkait peserta didik, kompetensi guru, dan sarana dan prasarana
- c. Evaluasi *process* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif dapat disimpulkan melalui hasil wawancara kepada guru bidang studi

matematika terkait pembelajaran matematika, hasil observasi terkait proses pembelajaran, dan hasil angket terkait respon peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan

- d. Evaluasi *product* pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif dapat disimpulkan melalui hasil rata-rata nilai ulangan harian peserta didik pada materi yang diajarkan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Nb. Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Gambaran umum objek penelitian merupakan deskripsi terkait keberadaan situasi dan kondisi dari objek yang erat kaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Deskripsi objek penelitian ini dijelaskan sebagai berikut ini.

a. Sejarah dan Latar Belakang Berdirinya

“Sekolah merupakan pondasi terkuat dalam membentuk bangsa dan negara agar menjadi lebih maju dan bersaing dikancah Nasional maupun Internasional”.⁴⁰ SMP Nusantara Krian merupakan bagian dari Yayasan Pembangunan Pendidikan (YPP). SMP Nusantara Krian didirikan sebagai pelopor sekolah pembangun generasi bangsa. Sekolah ini berawal dari dua cendekiawan muda yang pertama kali mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Lalu pada tahun 1982 berdirilah SMP Nusantara Krian yang berorientasi pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada saat pertama didirikan, sekolah ini belum memiliki Gedung permanen. Maka proses pembelajaran berlangsung dengan sistem gedung satu atap yang diparalelkan dengan SDN Krian 1. Kegiatan belajar mengajar pun juga dilaksanakan pada sore hari setelah para siswa SDN Krian 1 selesai melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini berlangsung selama 7 tahun mulai dari tahun 1982 hingga 1989.

Pada tahun 1989 hingga 1994, proses pembelajaran SMP Nusantara Krian bergabung dengan gedung yang telah dibangun oleh SMK Krian 1. Kegiatan belajar mengajar bisa kembali normal seperti sekolah pada umumnya yaitu dilaksanakan pada pagi hari. Hal ini

⁴⁰ Tim Media SMP Nusantara Krian, “Sejarah Singkat SMP Nusantara Krian”, diakses dari <http://smpnusantarakrian.sch.id/sejarah/> , pada tanggal 8 Juli 2022

disambut dengan bahagia oleh Bapak/Ibu guru dan peserta didik. Dengan demikian, jumlah peserta didik semakin tahun semakin bertambah karena kepercayaan masyarakat yang semakin meningkat.

SMP Nusantara Krian mulai membangun dan memperbaiki gedung sekolah, fasilitas, serta sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar. Hingga pada tahun 1995, SMP Nusantara Krian memiliki gedung pembelajaran secara permanen untuk lembaga itu sendiri. Sejak awal didirikan hingga sekarang, posisi Kepala Sekolah tidak hanya berupa pada satu orang melainkan berganti seiring dengan berakhirnya masa jabatan. Berikut ini jajaran pemimpin Kepala Sekolah yang pernah mengabdikan dan memajukan SMP Nusantara Krian:

- 1) Bapak Jahdi, BA. Beliau adalah Kepala Sekolah pertama sekaligus salah satu pendiri SMP Nusantara Krian. Beliau menjabat pada tahun 1982 – 1988
- 2) Bapak Drs. Yuwono. Beliau menjabat sebagai Kepala Sekolah pada tahun 1988 – 2001. Pada masa kepemimpinan beliau, sekolah telah berpindah di gedung SMK Krian 1 dan telah mengalami perkembangan yang pesat, sehingga dapat melakukan proses pembangunan gedung permanen hingga selesai.
- 3) Bapak Drs. H. Achmad Toyib. Beliau menjabat dari tahun 2001 – 2009.
- 4) Bapak Siswoyo, S.Pd., M.M. Beliau menjabat dari tahun 2009 – 2019. Perjalanan Panjang menjabat selama 10 tahun ini digunakan semaksimal mungkin oleh beliau untuk memperbaiki fasilitas, sarana dan prasarana, menyejahterakan guru, dan membangun kerjasama yang baik antara Kepala Sekolah, guru, serta karyawan. Sehingga pada tahun 2014, SMP Nusantara Krian mendapat Akreditasi “A”
- 5) Bapak Subkhan, S.Pd.I. Beliau menjabat Kepala Sekolah tahun 2019 – sekarang.

b. Profil SMP Nusantara Krian

1) Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMP Nusantara Krian
 NPSN : 20501683
 Alamat/Desa : Jln. Raya Sidoarjo Krian,
 Desa Katerungan
 Kecamatan : Krian
 Kabupaten : Sidoarjo
 Akreditasi Sekolah : A
 Tahun Pendirian : 1985
 Status Tanah : Yayasan Pembangunan
 Pendidikan
 No. Telpn : (031) 8973430
 Email : spenuskatv@gmail.com
 Website : smpnusantarakrian.sch.id

2) Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan SMP Nusantara Krian

a) Keadaan guru

SMP Nusantara Krian memiliki 23 guru dengan kualitas Pendidikan yang cukup baik.⁴¹

Tabel 4.1

Keadaan guru SMP Nusantara Krian Tahun Ajaran 2021/2022

No.	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan
1.	Subkhan, S.Pd.I	GTY/PTY	Kepala Sekolah SMP Nusantara Krian
2.	Rini Indarwati, S.Pd.,M.Pd.	GTY/PTY	Waka Kurikulum
3.	Dra. Eniek Dwi Astutiek	GTY/PTY	Waka Kesiswaan
4.	Siswoyo, S.Pd.,M.M	GTY/PTY	Waka Sarana dan Prasarana
5.	Dra. Sugiani	GTY/PTY	Guru mapel Bahasa Jawa

⁴¹ Bambang Lukito TU SMP Nusantara Krian, 21 Maret 2022

No.	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan
6.	Siti Aisyah, S.Pd.	GTY/PTY	Guru mapel Seni Budaya
7.	Suindahwati, S.E	GTY/PTY	Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Sosial
8.	Dra. Endang Kusyani	GTY/PTY	Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Alam
9.	Dra. Athik Faujiyah	GTY/PTY	Guru Mapel Pendidikan Kewarganegaraan
10.	Dra. Puspita Rini, M.M.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Alam dan Mulok Prakarya
11.	Afifah Miftah Rahmawati, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Sosial
12.	Dheni Siswiati, S.Pd.	GTY/PTY	Guru BK
13.	Akhmad Safikhur Rofik, ST.	GTY/PTY	Guru Mulok Prakarya dan BTQ
14.	Beny Wahyu Wulandari, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Ilmu Pengetahuan Alam
15.	Nurul Fathurozi, S.Ag.	GTY/PTY	Guru Mapel Agama Islam
16.	Tri Suhariyadi, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Penjas Orkes
17.	Ilham Rosyadi, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Penjas Orkes dan Pramuka
18.	Muji Asmamik, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mulok Pramuka
19.	Muhammad Irwan, S.Pd	GTY/PTY	Guru Mapel TIK

No.	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan
20.	Ritna Komariyah, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Bahasa Indonesia
21.	Jeanny Rahmawati, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Bahasa Indonesia
22.	Ayu Aprilia, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mapel Bahasa Inggris
23.	Bambang Sugiono, S.Pd.	GTY/PTY	Guru Mulok Otomotif

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keadaan guru SMP Nusantara Krian memiliki kualitas pendidikan yang baik dan berkualitas yaitu Pendidikan minimal S1.

b) Keadaan Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan yang dimaksud adalah staff dan pegawai yang bekerja guna menunjang penyelenggaraan Pendidikan. Berikut ini data tenaga kependidikan SMP Nusantara Krian.⁴²

Tabel 4.2

Keadaan Tenaga Kependidikan SMP Nusantara Krian

No.	Nama	Jenis PTK	Pendidikan
1.	Adri Mufid Ibrahim	Tenaga Administrasi Sekolah	D3
2.	Bambang Lukito	Tenaga Administrasi Sekolah	S1
3.	Fifin Irawati	Tenaga Administrasi Sekolah	S1
4.	Suyanto	Tenaga Administrasi Sekolah	SMA/ sederajat
5.	Prihat Sanggeni	Operator Komputer	SMA/ sederajat
6.	Luluk Fadhillah	Tenaga Perpustakaan	S1
7.	Muji Santoso	Penjaga Sekolah	SMP/ sederajat
8.	Totok Sulaiman	Penjaga Sekolah	SMP/ sederajat
9.	Fany Setiawan	Tenaga Kebersihan	SMA/ sederajat

⁴² Bambang Lukito TU SMP Nusantara Krian, 21 Maret 2022

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa SMP Nusantara Krian memiliki tenaga kependidikan yang cukup baik dan berkualitas sehingga dapat menjadi penunjang tercapainya visi dan misi sekolah.

3) Keadaan Peserta Didik

Sejak SMP Nusantara Krian berakreditasi A, jumlah peserta didik semakin banyak dan bertambah setiap tahunnya. Pada tahun ajaran ini terdapat 700 peserta didik yang bersekolah di SMP Nusantara Krian. Berikut ini data jumlah peserta didik.⁴³

Tabel 4.3
Jumlah peserta didik berdasarkan tingkat pendidikan

Tingkat Pendidikan	L	P	Jumlah
Tingkat 9	184	91	275
Tingkat 8	161	47	208
Tingkat 7	161	56	217
Total Keseluruhan	506	194	700

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah peserta didik laki-laki lebih banyak daripada jumlah peserta didik perempuan.

Tabel 4.4
Jumlah peserta didik berdasarkan Agama

Agama	L	P	Jumlah
Islam	496	185	681
Kristen	9	8	17
Katolik	0	1	1
Hindu	1	0	1
Total Keseluruhan	506	194	700

⁴³ Bambang Lukito TU SMP Nusantara Krian, 21 Maret 2022

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik di SMP Nusantara Krian menganut agama islam.

Tabel 4.5
Jumlah peserta didik berdasarkan penghasilan orang tua

Penghasilan	L	P	Jumlah
Tidak diisi	27	9	36
Kurang dari Rp. 500.000	14	6	20
Rp. 500.000 – Rp. 999.999	113	44	157
Rp. 1.000.000 – Rp. 1.999.999	228	84	312
Rp. 2.000.000 – Rp. 4.999.999	122	49	171
Rp. 5.000.000 – Rp. 20.000.000	2	2	4
Lebih dari Rp. 20.000.000	0	0	0
Total Keseluruhan	506	194	700

Dari tabel diatas dapat disimpulkam bahwa mayoritas penghasilan orang tua dari peserta didik adalah rentang Rp. 1.000.000 – Rp. 1.999.999.

4) **Jumlah Ruang Kelas dan Rombongan Belajar**

Berikut ini data jumlah ruang kelas dan rombel yang terdapat di SMP Nusantara Krian⁴⁴

Tabel 4.6
Jumlah Ruang Kelas dan Rombongan Belajar

Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Peserta didik		
		L	P	Total
7A	7	22	7	29
7B	7	23	7	30

⁴⁴ Bambang Lukito TU SMP Nusantara Krian, 21 Maret 2022

Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Peserta didik		
		L	P	Total
7C	7	22	8	30
7D	7	23	7	30
7E	7	23	8	31
7F	7	24	6	30
7G	7	24	5	29
8A	8	24	8	32
8B	8	20	8	28
8C	8	24	9	33
8D	8	22	9	31
8E	8	23	7	30
8F	8	24	8	32
8G	8	24	7	31
9A	9	20	11	31
9B	9	21	9	30
9C	9	21	11	32
9D	9	21	10	31
9E	9	19	11	30
9F	9	19	10	29
9G	9	20	10	30
9H	9	22	10	32
9I	9	21	9	30

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah ruang kelas di SMP Nusantara Krian yaitu sejumlah 23 ruang kelas.

5) Sarana dan Prasarana Sekolah

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran sangat membutuhkan fasilitas pembelajaran memadai di dalam menjalankan fungsinya. Tersedianya sarana dan prasarana dapat menunjang tercapainya penyelenggaraan Pendidikan agar peserta didik dapat merasakan kemudahan dan kenyamanan dalam belajar.

Berikut ini sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Nusantara Krian.⁴⁵

Tabel 4.7
Sarana dan Prasarana SMP Nusantara Krian

No.	Nama Prasarana	Kondisi		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Ruang kelas	16		
2.	Ruang Kepala Sekolah	1		
3.	Ruang Guru	1		
4.	Ruang TU	1		
5.	Ruang BK	1		
6.	Ruang Laboratorium IPA	1		
7.	Ruang Laboratorium Komputer	1		
8.	Ruang Perpustakaan	1		
9.	Ruang UKS	1		
10.	Ruang Bengkel Otomotif	1		
11.	Ruang OSIS		1	
12.	Toilet Guru	2		
13.	Toilet Siswa	2	2	
14.	Gudang	1		
15.	Koperasi	1		

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana di SMP Nusantara Krian memadai meskipun ada kerusakan pada ruang bengkel otomotif dan toilet siswa

⁴⁵ Bambang Lukito TU SMP Nusantara Krian, 21 Maret 2022

c. Visi dan Misi SMP Nusantara Krian

Setiap lembaga Pendidikan formal memiliki visi dan misi untuk bisa mengembangkan sekolahnya menjadi lebih baik lagi.

- 1) Visi SMP Nusantara Krian
“Berimtaq dan Berakhlak Mulia, Cerdas, Terampil, serta Berwawasan IPTEKS”.
- 2) Misi SMP Nusantara Krian
 - a) Meningkatkan penghayatan dan pengamalan seluruh warga sekolah terhadap Ajaran agama agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME.
 - b) Mengembangkan sikap toleransi dengan melaksanakan hak dan kewajiban secara bertanggung jawab sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat terutama sesama warga sekolah.
 - c) Menciptakan proses pembelajaran berbasis kompetensi dan kreatifitas peserta didik dengan model penilaian yang obyektif dan komprehensif.
 - d) Meningkatkan prestasi peserta didik dibidang akademik dan non akademik.
 - e) Meningkatkan potensi keterampilan pada mata pelajaran tertentu sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.
 - f) Meningkatkan potensi keterampilan pada muatan lokal otomotif yang merupakan ciri khas SMP Nusantara Krian.
 - g) Menciptakan suasana belajar berbasis IT dalam lingkungan sekolah yang kondusif guna pengembangan IPTEK sesuai dengan era globalisasi⁴⁶

d. Kegiatan Peserta Didik SMP Nusantara Krian

1) Kegiatan Intrakurikuler

Kegiatan intrakurikuler merupakan suatu proses belajar mengajar yang telah terjadwal dan terprogram

⁴⁶ Bambang Lukito TU SMP Nusantara Krian, 21 Maret 2022

sesuai dengan mata pelajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum kondisi khusus pada kelas 7, 8, dan 9. Di SMP Nusantara Krian terdapat dua bidang mata pelajaran yakni mata pelajaran wajib dan muatan lokal. Kedua mata pelajaran tersebut diuraikan dalam tabel berikut ini:⁴⁷

Tabel 4.8
Tabel Mata Pelajaran SMP Nusantara Krian

No	Mata pelajaran	Kelas & Alokasi Waktu	
		Kelas	Alokasi waktu
1	Wajib		
	a. Agama	7, 8, 9	2x20"
	b. Matematika	7, 8, 9	2x40"
	c. Bahasa Indonesia	7, 8, 9	2x20"
	d. Sains	7, 8, 9	2x20"
	e. Kewarganegaraan	7, 8, 9	2x20"
	f. Pengetahuan Sosial	7, 8, 9	2x20"
	g. Bahasa Inggris	7, 8, 9	2x20"
2	Muatan lokal		2x20"
	a. Bahasa Jawa	7, 8, 9	2x20"
	b. BTQ	7, 8, 9	2x20"
	c. Otomotif	7, 8, 9	2x20"
	d. TIK	7, 8, 9	2x20"
	e. Seni	7, 8, 9	2x20"
	f. Olah raga	7, 8, 9	2x20"

2) Kegiatan Ekstrakurikuler

Untuk mendukung pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik, SMP Nusantara Krian juga memfasilitasi dengan memberikan kegiatan ekstra kurikuler guna meningkatkan kemampuan serta minat

⁴⁷ Bambang Lukito TU SMP Nusantara Krian, 21 Maret 2022

bakat peserta didik. Diantara kegiatan ekstra kurikuler tersebut:

- a) Seni Musik
- b) Seni Tari
- c) Bola Voli
- d) Bola Basket
- e) Futsal
- f) Paskibraka
- g) Pramuka
- h) Banjari
- i) *English Club*

2. Penyajian Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Nusantara Krian pada tahun ajaran 2021/2022 yang beralamatkan di Jalan Sidoarjo – Krian. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran yang menggunakan media video interaktif berdasarkan model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) pada mata pelajaran matematika Kelas VIII.

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan pada Kamis, 17 Maret 2022. Peneliti melakukan observasi ke SMP Nusantara Krian untuk mengetahui keadaan Sekolah. Tahap perencanaan penelitian dilanjutkan pada Jum'at, 18 Maret 2022. Kegiatan yang dilakukan yakni penyerahan surat izin penelitian, kemudian pada Sabtu, 19 Maret 2022 peneliti melakukan observasi terkait data – data sekolah seperti sejarah dan latar belakang berdirinya sekolah, profil sekolah, keadaan guru pendidik dan tenaga kependidikan, keadaan peserta didik, jumlah ruang kelas dan rombongan belajar, sarana dan prasarana sekolah, visi dan misi sekolah, serta kegiatan peserta didik di SMP Nusantara Krian. Dari observasi penelitian didapat subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik yang terdiri dari satu kelas VIII-B.

Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengetahui jadwal mata pelajaran Matematika di Kelas VIII-B. Pada penelitian ini, peneliti menemui guru mata pelajaran Matematika sekaligus menjabat sebagai Waka Kurikulum yaitu Ibu Rini

Indarwati, S.Pd., M.Pd. untuk mengkonsultasikan dan memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan.

Tahap kedua yakni pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan sebanyak tiga kali pertemuan untuk mendapatkan hasil wawancara dan penyebaran angket kepada peserta didik. Pada Sabtu, 2 April peneliti melakukan wawancara dengan Kepala SMP Nusantara Krian, Bapak Subkhan, S.Pd. untuk menanyakan terkait sejarah dan latar belakang berdirinya sekolah, visi dan misi sekolah, kondisi dan kualifikasi guru, kondisi latar belakang dan perkembangan peserta didik, jumlah peserta didik, program pembelajaran yang diterapkan, bentuk media pembelajaran, dan kebijakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas guru. Lalu pada Kamis, 7 April 2022, peneliti melakukan wawancara dengan Waka Kurikulum Ibu Rini Indarwati, S.Pd., M.Pd. untuk menanyakan terkait program pembelajaran yang dilakukan, alokasi waktu pembelajaran, perangkat pembelajaran, tujuan pembelajaran media video interaktif, serta kelebihan dan kekurangan media video interaktif. Pada Sabtu, 9 April 2022, peneliti melakukan wawancara dengan guru Matematika Bapak Siswoyo, S.Pd. M.M. untuk menanyakan terkait tujuan pembelajaran matematika menggunakan media video interaktif, pengaplikasian visi dan misi dalam media pembelajaran, proses pembelajaran, dan proses pembuatan media pembelajaran. Pada hari yang sama peneliti juga membagikan angket kepada peserta didik kelas VIII-B terkait media video interaktif sekaligus melakukan observasi pembelajaran yang telah berlangsung.

Tahap ketiga yakni evaluasi hasil data dari penelitian yang telah dilakukan. Data diolah menggunakan rumus yang telah ditentukan sebelumnya untuk mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif berdasarkan evaluasi model CIPP. Berikut ini deskripsi data hasil penelitian yang telah dilakukan:

a. Data Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan mengenai evaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif berdasarkan model CIPP di kelas dapat dikatakan baik. Dibawah ini akan

penulis paparkan hasil wawancara dengan narasumber di SMP Nusantara Krian.

- 1) Deskripsi data hasil wawancara dengan Kepala Sekolah
- Narasumber : Pak Subkhan, S.Pd.I (N₁)
- Penanya : Ade Rindiani Kurniawan (P)
- Perihal :
- Kondisi Kualifikasi dan Kompetensi Guru
 - Kondisi latar belakang dan perkembangan peserta didik
 - Jumlah peserta didik
 - Proses Pembelajaran yang di terapkan
 - Kebijakan sekolah terkait peningkatan motivasi guru dalam menggunakan media yang inovatif

Tipe Wawancara : Terstruktur

Hari/Tanggal : Sabtu, 2 April 2022

Waktu : 09.00 WIB

Lokasi : Ruang Kepala Sekolah

Transkrip wawancara

Tabel 4.9

Transkrip wawancara dengan Kepala SMP Nusantara Krian

Inisial	Transkrip
P	: “Assalamu’alaikum bapak, mohon maaf telah mengganggu waktunya. Saya Ade Rindiani dari mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya. Mohon izin untuk melakukan wawancara dengan bapak”
N ₁	: “Iya mbak silahkan. Judul skripsinya terkait apa mbak?”
P	: “Evaluasi pembelajaran matematika menggunakan media video interaktif Pak. Untuk Evaluasinya saya menggunakan model CIPP”
N ₁	: “Evaluasi pembelajaran yaa.. monggo”
P	: “Yang awal saya tanyakan terkait peserta didik pak. Untuk jumlah peserta didik di sini berapa nggih?”
N ₁	: “Di SMP Nusantara Krian ini jumlah seluruh siswa dari kelas 7 sampai dengan 9 kurang lebih 700 siswa”

Inisial	Transkrip
P	: “Untuk proses pembelajaran di SMP Nusantara Krian ini bagaimana pak?”
N ₁	: “Proses pembelajaran di sekolah ini masih menggunakan edaran tatap muka terbatas, dimana siswa melakukan pembelajaran daring dan juga luring. Karena masih melihat kondisi di wilayah sidoarjo yang belum sepenuhnya aman dari covid-19. Sekolah kami melakukan PTM dengan sistem per minggu pembelajaran luring yang diberlakukan untuk setiap jenjang dan bergantian. Jadi jika semua kelas 7 ada jadwal luring, maka kelas 8 dan 9 melakukan pembelajaran secara daring”
P	: “Lalu untuk aplikasi yang digunakan selama daring apa nggih pak?”
N ₁	: “Sekolah kami menggunakan <i>Microsoft Team</i> mbak dengan arahan dari TIM Media Sekolah”
P	: “Terkait penerapan pembelajaran yang seperti ini bagaimana dengan kondisi latar belakang dan perkembangan mereka (peserta didik) bagaimana pak?”
N ₁	: “Berdasarkan pengamatan dan juga laporan dari wali kelas. Dari semua siswa 80% siswa sudah siap mengikuti pembelajaran daring. Namun 20% siswa belum siap melakukan pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan adanya sarana yang kurang memadai, sarana memadai namun tidak mampu mengoperasikan, serta sarana memadai namun tidak memiliki paket data internet”
P	: “Kalau demikian, solusi dari SMP Nusantara terkait hal itu bagaimana pak?”
N ₁	: “Pertama, sekolah mengadakan program pendampingan terhadap 20% anak tadi dengan cara mendatangkan anak ke sekolah secara bergilir, kedua, pendampingan ini dilakukan oleh setiap wali kelas dengan berkoordinasi bersama Tim IT, Ketiga, pendampingan ini tetap dengan mematuhi protocol kesehatan.”

Inisial		Transkrip
P	:	“Baik pak, pertanyaan selanjutnya bagaimana terkait kualifikasi dan kompetensi guru di SMP Nusantara Krian?”
N ₁	:	“Diharuskan Guru bisa mahir di IT, Pandai membuat alat pembelajaran, mahir dalam sarana berbasis digitalisasi, serta <i>update</i> perubahan”
P	:	“Lalu kebijakan apa yang telah sekolah lakukan dalam meningkatkan motivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif pak?”
N ₁	:	“Berdasarkan dari evaluasi kerja setiap guru selama menjalankan tugas pendampingan terhadap para siswa dan juga berdasarkan informan dari wali murid tentang media pembelajaran, maka kebijakan yang telah kami lakukan adalah melakukan pembinaan terhadap kekurangan kinerja guru, mengapresiasi terhadap hasil kinerja guru, mengadakan pelatihan-pelatihan dengan mendatangkan ahli, melakukan In House Training, melakukan pendampingan sejawat antara masing-masing mapel, serta mendelegasikan guru untuk mengikuti MGMP dan KKG (Kelompok Kerja Guru)”
P	:	“Alhamdulillah terima kasih bapak telah meluangkan waktu dan berkenan untuk saya wawancara”

2) Deskripsi data hasil wawancara dengan Waka Kurikulum

Narasumber : Ibu Rini Indarwati, S.Pd.,M.Pd.(N₂)

Penanya : Ade Rindiani Kurniawan (P)

Perihal :

- Program pembelajaran yang dilakukan
- Alokasi waktu pembelajaran, perangkat pembelajaran
- Tujuan pembelajaran media video interaktif
- Kelebihan dan kekurangan media video interaktif

Tipe Wawancara : Terstruktur
 Hari/Tanggal : Kamis, 7 April 2022
 Waktu : 09.30 WIB
 Lokasi : Ruang Waka Kurikulum

Transkrip wawancara

Tabel 4.10
Transkrip wawancara dengan Waka Kurikulum
SMP Nusantara Krian

Inisial	Transkrip
P :	“Assalamu’alaikum Ibu Rini, mohon izin memperkenalkan diri terlebih dahulu. Saya Ade Rindiani dari mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya. Mohon izin untuk melakukan wawancara dengan Bu Rini”
N ₂ :	“Iya mbak silahkan. Bisa dimulai”
P :	“Terkait proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah ini bagaimana nggih Bu Rini?”
N ₂ :	“Proses pembelajaran yang telah kami lakukan yakni mengacu pada edaran dinas tentang pembelajaran dengan menggunakan kurikulum darurat. Pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu luring dan daring. Untuk luring dilakukan satu minggu yang berlaku untuk semua jenjang. Sedangkan untuk daring dilakukan melalui <i>Microsoft team</i> Suatu misal, minggu ini kelas 7 melakukan pembelajaran luring, maka kelas yang lain melakukan pembelajaran daring oleh masing-masing guru mapel dengan pengawasan wali kelas. Terkait alokasi waktu untuk pembelajaran luring adalah 20 menit setiap satu jam pelajaran. Siswa masuk pukul 07.00, maka paling maksimal anak-anak pulang dari pembelajaran luring adalah pukul 10.00 pagi. Sedangkan pada pembelajaran daring, guru mapel dan wali kelas memantau sampai dengan pukul 12 siang kecuali hari jum’at yakni pukul 10.30. Anak-anak tetap dengan mematuhi protokol kesehatan.”

Inisial	Transkrip
P	: “Lalu untuk perangkat pembelajaran nya bagaimana ngge bu?”
N ₂	: “Adminitrasi Perangkat pembelajaran dilakukan setiap awal semester baik ganjil maupun genap. Adminidtrasi yang harus disetorkan oleh bapak ibu guru meliputi Kriteria Ketuntasan Minimumn, RPE, PROTA, PROMES, Analisis KI-KD, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.”
P	: “Untuk RPP nya itu menggunakan RPP satu lembar atau bagaimana bu?”
N ₂	: “Iya benar mbak, kami menggunakan RPP Satu Lembar dengan panduan kurikulum kondisi khusus.”
P	: “Lalu untuk proses pembelajaran selama daring dan luring bagaimana bu, terutama terkait media yang digunakan agar anak-abak tetap bisa memahami materi meskipun pembelajaran dilakukan secara daring dan luring?
N ₂	: “Untuk media pembelajaran itu sendiri kami menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran ini yang selalu di <i>share</i> kepada siswa dan siswa bisa mengakses melalui <i>link youtube</i> yang dibagikan oleh setiap guru pada <i>Microsoft Team</i> , ini untuk yang pembelajaran daring. Sedangkan untuk pembelajaran luring, kami pun tetap menggunakan video pembelajaran di awal memulai kegiatan mengajar, sebagai pemantik siswa agar tertarik untuk belajar materi yang akan dipelajari. Pada Video yang dibuat oleh bapak ibu guru harus sesuai dengan materi, harus kreatif, tidak mengcopy video orang lain, dan yang terpenting harus memperlihatkan wajah guru di video tersebut selama menjelaskan materi. Terkait susunan isi video nya pun harus mencakup tujuan pembelajaran, KD, dan juga materi yang akan disampaikan, isi materi, dan soal yang disajikan sebagai pemenuhan tugas siswa terutama wajib untuk mencatat materi.”
P	: “Apa tujuan menggunakan video pembelajaran tersebut Bu, Mungkin bisa dipaparkan kelebihan dan

Inisial	Transkrip
	juga kekurangan media dari pembelajaran yang sudah berlangsung?”
N ₂	: “Begini mbk, Sekolah kita membudayakan Kegiatan Literasi. Kegiatan Literasi ini sesuai dengan arahan dinas kabupaten sidoarjo hampir dua tahun telah berlangsung kegiatan literasi di SMP Nusantara selama pandemi. Kami membudayakan kegiatan ini diawal pembelajaran setelah guru menampilkan video pembelajaran. Jadi, penerapan video pembelajaran saat KBM luring sangat relevan dengan adanya kegiatan literasi dimana siswa diminta untuk mencatat poin penting dari video tersebut sebagai dasar atau pemahaman umum di awal pembelajaran. Selain itu, kelebihan lainnya, dengan penerapan video ini, siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Pada pembelajaran daring siswa tetap diminta untuk mencatat materi yang ada pada video tersebut. Kami tau bahwa pembelajaran yang dilakukan masih perlu adanya perbaikan. Disamping ada kelebihan tentu masih ada kekurangan. Yakni terkait kemudahan akses <i>link youtube</i> terkendalanya biasanya ada pada jaringan internet, kuota internet yang kurang memenuhi, dan juga fasilitas <i>wifi</i> di sekolah yang masih kurang terjangkau oleh semua kelas. ”
P	: “Alhamdulillah terima kasih Ibu Rini telah meluangkan waktu dan berkenan untuk saya wawancara”

3) Deskripsi data hasil wawancara dengan Guru Matematika

Narasumber : Bapak Sisiwoyo, S.Pd., M.M.. (N₃)

Penanya : Ade Rindiani Kurniawan (P)

Perihal :

- Tujuan pembelajaran media video interaktif
- Pengaplikasian visi dan misi dalam media pembelajaran
- Proses pembelajaran
- Proses pembuatan media pembelajaran

Tipe Wawancara : Terstruktur
 Hari/Tanggal : Sabtu, 9 April 2022
 Waktu : 08.00 WIB
 Lokasi : Ruang Guru

Transkrip wawancara

Tabel 4.11
Transkrip wawancara dengan Guru Matematika
SMP Nusantara Krian

Inisial		Transkrip
P	:	“Assalamu’alaikum Pak Siswoyo, mohon izin memperkenalkan diri terlebih dahulu. Saya Ade Rindiani dari mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya. Mohon izin untuk melakukan wawancara dengan Panjenengan sekaligus nanti saya melakukan observasi selama bapak melakukan kegiatan pembelajaran di kelas VIII-B”
N ₃	:	“Iya mbak silahkan. Monggo”
P	:	“Kemarin, saya sudah melakukan wawancara dengan pak Subkhan dan juga Bu Rini terkait media pembelajaran yang telah digunakan selama KBM. Jadi saya ingin mewawancarai panjenengan sebagai pendukung dan penguatan dalam penelitian saya tentang media video interaktif”
N ₃	:	“Iya mbak. Disini semua guru menggunakan video selama KBM. Dan video itupun kami yang membuat sendiri sesuai dengan aturan sekolah.”
P	:	“Engge pak, terkait pembuatannya itu sendiri bagaimana pak?”
N ₃	:	“Kalau saya sendiri menggunakan <i>power point</i> karena mudah untuk digunakan dan banyak animasi juga. Lalu setelah membuat materi di PPT, saya melakukan perekaman suara dan gambar melalui bandicam. Namun biasanya untuk video ini dirundingkan oleh sesama mapel dan dikerjakan secara bersama-sama. Jadi ada pembagian tugas siapa yang membuat materi dan melakukan perekaman. Setelah itu kita <i>upload</i> di <i>youtube</i> sekolah atau bisa di akun <i>youtubenya</i> guru itu sendiri sehingga

Inisial	Transkrip
	siswa dapat mengakses video tersebut melalui <i>link</i> yang telah dibagikan.”
P	: “Jadi memang membuat sendiri nggih pak, tidak mengambil contoh dari video lainnya?”
N ₃	: “Hanya saja referensinya kita ambil dari video yang relevan yang nantinya kita jadikan contoh dalam membuat media video pembelajaran sendiri”
P	: “Lalu untuk tujuan pembelajaran media video interaktif ini dan juga pengaplikasian dalam visi misi sekola bagaimana ngge pak?”
N ₃	: “Tujuan video interaktif ini agar dapat membantu pemahaman siswa terkait materi karena dengan adanya pembelajaran audio visual seperti ini bisa menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran yang berlangsung itu bisa lebih interaktif. Untuk pengaplikasiannya visi misi ini sesuai dengan visi smp yaitu berwawasan ipteks. Jadi dengan adanya pembuatan video ini, dapat mengembangkan kemampuan guru dalam bidang teknologi. Begitupula dengan siswa.”
P	: “Alhamdulillah terima kasih Pak Sis telah meluangkan waktu dan berkenan untuk saya wawancara”

b. Data Hasil Observasi

Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan daftar atau catatan yang akan dijadikan acuan dalam mengamati pokok permasalahan yang akan diteliti. Hasil observasi ini terbagi menjadi tiga yaitu hasil observasi kompetensi guru, sarana dan prasarana, proses pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif, serta lembar observasi media video interaktif.

1) Data Hasil Observasi Kompetensi Guru

Tabel 4.12
Data hasil observasi Kompetensi Guru

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					SB	B	T B	S T B
<i>Input</i>	Kompetensi pedagogic	Menguasai karakteristik peserta didik	1.	Guru mengenali setiap peserta didik	√			
			2.	Guru mengenali kemampuan belajar peserta didik	√			
			3.	Guru memastikan bahwa semua peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√			
		Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik	4.	Guru menggunakan berbagai teknik untuk memotivasi kemauan belajar peserta didik		√		

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					SB	B	T B	S T B
			5.	Guru menggunakan media pembelajaran yang tepat	√			
			6.	Guru memperhatikan respon peserta didik yang belum/kurang memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan menggunakannya untuk memperbaiki rancangan pembelajaran berikutnya.	√			
		Pengembangan kurikulum	7.	Guru dapat menyusun silabus dan RPP yang sesuai dengan kurikulum,	√			

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					SB	B	T B	S T B
			8.	Guru merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan silabus untuk membahas materi ajar tertentu agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan,	√			
			9.	Guru mengikuti urutan materi pembelajaran dengan memperhatikan tujuan pembelajaran,	√			
		Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan sopan dengan peserta didik	10.	Guru tidak menggunakan bahasa daerah tertentu pada kegiatan pembelajaran		√		
			11.	Guru menggunakan		√		

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					SB	B	T B	S T B
				bahasa Indonesia yang baik dan benar saat pembelajaran berlangsung				
			12.	Guru menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik		√		
		Menyeleng garakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar	13.	guru melaksanakan penilaian sesuai dengan hasil kerja peserta didik		√		
			14.	Guru tidak membedakan peserta didik dalam memberikan penilaian	√			
			15.	Guru dapat memberikan penilaian secara adil	√			
			16.	Guru menyusun alat penilaian yang sesuai	√			

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					SB	B	T B	S T B
				dengan tujuan pembelajaran				
			17.	Guru menganalisis hasil penilaian peserta didik untuk keperluan remedial	√			
			18.	Guru mengumumkan hasil penilaian kepada peserta didik	√			
	Kompetensi kepribadian	Bertindak sesuai dengan norma, agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia	19.	Guru bertingkah laku sopan dalam berbicara maupun berpenampilan	√			
			20.	Guru memiliki kepribadian yang arif	√			
			21.	Guru dapat menerima masukan dari peserta didik	√			
	Kompetensi	Penguasaan materi	22.	Guru dapat menyampaikan	√			

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					SB	B	T B	S T B
	si profesional	dan konsep keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu		n materi dengan jelas				
			23.	Guru memperkirakan alokasi waktu yang akan digunakan selama pembelajaran	√			
			24.	Guru menyertakan informasi yang tepat dalam memberikan penjelasan kepada peserta didik	√			
			25.	Guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	√			
			26.	Guru mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran		√		

Aspek Evaluasi	Sub aspek	Indikator	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
					SB	B	T B	S T B
			27.	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan	√			
Total Skor					21	6	0	0
					102			

2) Data Hasil Observasi Sarana dan Prasarana

Tabel 4.13
Data hasil observasi sarana dan prasarana

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
				S B	B	T B	S T B
<i>Input</i>	Sarana dan Prasarana yang mendukung pembelajaran	1.	Sekolah memiliki sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran (contohnya berupa buku pelajaran matematika)	√			
		2.	Tersedianya jaringan WIFI yang cukup untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring		√		
		3.	Setiap kelas dilengkapi dengan perlengkapan LCD dan proyektor	√			

	darin g	4.	Tersedia komputer sebagai penunjang pembelajaran daring	√			
		5.	Tersedia papan tulis sebagai pendukung proses pembelajaran daring	√			
		6.	Tersedia kamera dan speaker serta mikrofon	√			
Total Skor				5	1	0	0
				23			

3) Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran Matematika

Tabel 4.14
Data hasil observasi proses pembelajaran matematika

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (checklist)			
				S B	B	T B	S T B
Process	Kegiatan Pendahuluan	1.	Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dalam <i>group whatsapp</i>	√			
		2.	Guru melakukan absensi kepada peserta didik	√			
		3.	Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik	√			
		4.	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	√			
		5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau	√			

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	S T B
			kompetensi dasar yang akan dicapai				
	Kegiatan inti	6.	Guru membagikan video interaktif kepada peserta didik	√			
		7.	Guru memberikan batas waktu kepada peserta didik untuk memahami video interaktif terkait materi yang disampaikan	√			
		8.	Guru membuka sesi pertanyaan kepada peserta didik terkait hal-hal yang kurang dipahami setelah menonton video interaktif	√			
		9.	Guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik	√			
		10.	Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui kemampuan berpikir peserta didik setelah diberikan media pembelajaran melalui video interaktif	√			
	Kegiatan Penutup	11.	Guru memberikan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan	√			
		12.	Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas	√			

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	S T B
		13.	Guru menginformasikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	√			
Total Skor				13	0	0	0
				52			

4) Data Hasil Observasi Media Video Interaktif

Tabel 4.15
Data hasil observasi Media Video Interaktif

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	S T B
Materi	Kebe- naran konse p	1.	Konsep materi tidak terdapat penyimpangan, tepat, dan sesuai dengan tahapan pengetahuan peserta didik	√			
		2.	Istilah yang digunakan jelas, benar, dan sesuai dengan penulisan	√			
		3.	Semua materi disajikan secara runtut, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
	Kedal- aman dan kelua- san	4.	Materi yang ada dalam video interaktif sesuai dengan tahapan pengetahuan peserta didik	√			

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	S T B
Media	konsep	5.	Konsep yang diberikan memberikan informasi baru kepada peserta didik	√			
	Keterlaksanaan	6.	Video interaktif mudah dimengerti dan mampu membantu proses belajar peserta didik	√			
	Kejelasan kalimat	7.	Teks atau tulisan mudah dipahami	√			
		8.	Font dan ukuran huruf proporsional, jelas terbaca, serta tidak mengganggu gambar	√			
	Kebahasaan	9.	Bahasa yang digunakan menarik	√			
		10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	√			
		11.	Narasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, jelas, dan sesuai dengan konsep	√			
	Penampilan fisik	12.	Desain penataan video interaktif menarik	√			
		13.	Kesesuaian desain warna gambar dengan tulisan	√			
		14.	Kesesuaian tampilan visual dengan audio	√			

Aspek Evaluasi	Sub aspek	No.	Butir pernyataan	Hasil (<i>checklist</i>)			
				S B	B	T B	S T B
	Suara	15.	Musik dan <i>dubbing</i> jelas dan sesuai dengan gambar	√			
		16.	Kesesuaian volume <i>backsound</i> dengan pengisi suara	√			
	Gambar	17.	Urutan <i>scene</i> sistematis dan logis	√			
		18.	Komposisi gambar yang sesuai	√			
	Kemudahan penggunaan	19.	Video interaktif dapat diakses oleh peserta didik baik di sekolah maupun di rumah	√			
Total Skor				19	0	0	0
				76			

c. Data dari Hasil Angket dan Dokumentasi

Angket yang diberikan kepada peserta didik ini terdiri dari dua aspek yaitu aspek materi dan media. Pada aspek materi, butir pernyataan meliputi kebenaran konsep, kedalaman dan keluasan konsep, serta keterlaksanaan. Sedangkan pada aspek media, butir pernyataan meliputi kejelasan kalimat, kebahasaan, penampilan fisik, suara, gambar, serta kemudahan penggunaan.

Adapun kriteria skor yang peneliti gunakan untuk menganalisa hasil angket peserta didik (responden) terkait media pembelajaran video interaktif adalah sebagai berikut ini:

- 1) Untuk jawaban A mendapat skor 5
- 2) Untuk jawaban B mendapat skor 4

- 3) Untuk jawaban C mendapat skor 3
 4) Untuk jawaban D mendapat skor 2
 5) Untuk jawaban E mendapat skor 1
 Sedangkan terkait nama responden disimbolkan dengan angka 1, 2, 3, dst....
 Secara kongkrit, penyajian data tersebut disajikan sebagai berikut:
 1) Data efektivitas penerapan evaluasi

Tabel 4.16
Deskripsi data hasil angket evaluasi pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif berdasarkan model CIPP

No. Responden	Nomor Butir Angket																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	77
2	4	5	3	3	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	76
3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	69
4	3	5	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
5	4	5	4	2	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	1	5	3	78
6	3	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	64
7	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	67
8	4	4	3	2	4	4	5	5	4	4	4	5	1	4	5	4	5	4	5	76
9	3	4	4	2	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	3	5	3	4	3	73
10	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	63
11	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	66
12	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	3	3	4	3	4	5	5	5	4	79
13	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	5	4	80
14	3	2	3	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	5	4	1	4	3	50
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	79
16	3	5	4	3	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4	3	3	5	79
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	80
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	79
19	4	3	5	3	3	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	3	5	5	80
20	4	3	5	3	3	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	3	5	5	80
21	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	85
22	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	73
23	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	72
24	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	72
25	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	72
JUMLAH																				1847

- 2) Data hasil ulangan harian mata pelajaran matematika kelas VIII-B

Data nilai hasil ulangan ini diambil dari materi kelas VIII KD 3.7 terkait sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan luas juring. Berikut ini data hasil nilai ulangan kelas VIII-B

Tabel 4.17
Data nilai ulangan harian kelas VIII-B mata pelajaran matematika

No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	Sayyid Akhmad Muchtar	85	14	Zildhan Maulana	85
2	Tio Rakhmad Juniarto	85	15	Rafiq Pangestu Putra	85
3	Maulana Muhammad Ali A.	87	16	Ivan Hendriansyah	87
4	Rifal Ramadhan R.	87	17	Vaneza Aqilah Putri G.	88
5	Farellino Gading Armada	85	18	Seftiviana Audrya Claresta	88
6	Haikal Tri Aditama	89	19	Daiva Ester Farel Alfareza	86
7	Muhammad Adly	85	20	Teuku Fhahrel Pramudia Pasya	88
8	Elshaday Margareth Lael R.	89	21	Yohan Wahyu Nugraha	86
9	Krisna Putra Samudra	88	22	Aqila Dawai Violina	89
10	Filosofi	86	23	Zhara Habbibah Setya A.	87
11	Achmad Bardan Alghazali	88	24	Andina Azzahra	89
12	Roq'an Satriyo Rahardjo	85	25	Kenya Geafany	85

No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
13	Benedich Christian Tuhehay	87	Jumlah		2169

3) Data Hasil Dokumentasi Madrasah

Tabel 4.18
Data hasil dokumentasi SMP Nusantara Krian

No.	Jenis dokumen diperlukan	Keberadaan		Keterangan
		Ada	Tidak ada	
1.	Data profil sekolah: a. Catatan sejarah sekolah.	√		
	b. Visi, misi dan tujuan sekolah.	√		
2.	Data administrasi: a. Struktur organisasi sekolah.	√		
	b. Prestasi sekolah.	√		
	c. Data jumlah siswa	√		
	d. Data jumlah tenaga kependidikan	√		
	e. Data jumlah pendidik	√		
	f. Riwayat pendidikan pendidik	√		
3.	Sarana dan prasarana sekolah: a. Denah dan bangunan sekolah	√		

No.	Jenis dokumen diperlukan	Keberadaan		Keterangan
		Ada	Tidak ada	
	b. Gedung, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, musholla, perpustakaan.	√		
	c. Sarana penunjang seperti tempat parkir, gazebo, dan kamar mandi	√		
	d. WIFI koneksi internet	√		
4.	Data nilai UH Matematika peserta didik kelas VIII	√		

B. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data diatas, maka analisis data sebagai berikut:

1. Analisis Data Wawancara dengan Kepala SMP Nusantara Krian (N₁)

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, N₁ menjelaskan bahwa jumlah peserta didik di SMP Nusantara Krian kurang lebih terdiri dari 700 peserta didik pada semua jenjang. Selain itu, terkait proses pembelajaran yang diterapkan di SMP Nusantara Krian dijabarkan sebagai berikut:

- a. SMP Nusantara Krian masih menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas (daring dan luring) sesuai dengan edaran dari Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Sidoarjo. Hal ini dikarenakan, wilayah di Sidoarjo masih belum sepenuhnya aman dari pandemi Covid-19.
- b. Pembelajaran tatap muka terbatas ini terbatas ini dilakukan dengan menggunakan sistem pembelajaran luring

mingguan yang diberlakukan secara bergantian untuk setiap jenjang. Sebagai contoh, apabila semua kelas 7 terdapat jadwal luring, maka kelas 8 dan 9 melakukan pembelajaran secara daring

- c. Untuk pembelajaran daring, SMP Nusantara Krian menggunakan aplikasi *Microsoft Team* yang telah disusun oleh TIM Media sekolah.
- d. N₁ mengatakan, berdasarkan pengamatan dan juga laporan dari wali kelas bahwa dari 80% dari semua peserta didik sudah siap untuk mengikuti pembelajaran daring. Namun 20% peserta didik, belum siap untuk melakukan pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan adanya sarana yang kurang memadai, sarana memadai namun tidak mampu mengoperasikan, serta sarana memadai namun tidak memiliki paket data internet.
- e. SMP Nusantara Krian memberikan solusi terkait kesiapan peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring. Pertama, Sekolah mengadakan program pendampingan terhadap 20% peserta didik belum siap untuk melakukan pembelajaran daring, dengan cara mendatangkan peserta didik tersebut ke sekolah secara bergilir. Kedua, pendampingan ini dilakukan oleh setiap wali kelas dengan berkoordinasi bersama Tim Media Sekolah. Ketiga, pendampingan ini tetap dengan mematuhi protokol kesehatan.
- f. Terkait Kualifikasi dan Kompetensi Guru di SMP Nusantara, Guru harus belajar menyesuaikan perkembangan Teknologi. Sehingga Guru dapat mahir dalam mengoperasikan Media pembelajaran di era digitalisasi.
- g. Dalam proses meningkatkan motivasi guru terkait pembuatan media pembelajaran, Sekolah melakukan pembinaan terhadap kekurangan kinerja guru, mengapresiasi terhadap hasil kinerja guru, mengadakan pelatihan-pelatihan dengan mendatangkan ahli, melakukan In House Training, melakukan pendampingan sejawat antara masing-masing mapel, serta mendelegasikan guru untuk mengikuti MGMP dan KKG (Kelompok Kerja Guru). Evaluasi ini dilaksanakan berdasarkan tinjauan kinerja

guru selama menjalankan pendampingan terhadap peserta didik dan berdasarkan informan dari wali murid terkait media pembelajaran.

2. Analisis Data Wawancara dengan Kurikulum SMP Nusantara Krian (N₂)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, analisis data dijabarkan sebagai berikut:

- a. N₂ menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mengacu pada edaran Dinas tentang pembelajaran yang menggunakan kurikulum darurat.
- b. Pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu luring dan daring. Pembelajaran luring dilakukan selama satu minggu dan berlaku untuk semua jenjang. Sedangkan untuk pembelajaran daring dilakukan melalui *Microsoft team*. Sebagai contoh, minggu ini kelas 7 melakukan pembelajaran luring, maka kelas yang lain melakukan pembelajaran daring oleh masing-masing guru mapel dengan pengawasan wali kelas.
- c. Terkait alokasi waktu untuk pembelajaran luring adalah 20 menit setiap satu jam pelajaran. Peserta didik masuk sekolah pukul 07.00 WIB, maka paling maksimal peserta didik pulang dari pembelajaran luring adalah pukul 10.00 WIB. Sedangkan pada pembelajaran daring, guru mapel dan wali kelas memantau pada *Microsoft team* sampai dengan pukul 12.00 siang kecuali hari jum'at yakni pukul 10.30.
- d. Administrasi Perangkat pembelajaran dilakukan setiap awal semester baik ganjil maupun genap. Administrasi perangkat pembelajaran meliputi Kriteria Ketuntasan Minimum, RPE (Rencana Pekan Efektif), PROTA (Program Tahunan), PROMES (Program Semester), Analisis KI-KD, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Semua Bapak/Ibu guru wajib mengumpulkan perangkat administrasi di Kurikulum sekolah.
- e. Rencana Perangkat Pembelajaran ini mengacu pada panduan kurikulum kondisi khusus yang mana hanya mencakup materi esensial.

- f. Proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Nusantara Krian menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif. Video pembelajaran ini yang akan diberikan kepada peserta didik baik pada saat pembelajaran daring maupun luring. Peserta didik dapat mengakses melalui *link youtube* yang dibagikan oleh setiap guru pada *Microsoft Team*, dan membagikan video pembelajaran di awal memulai kegiatan mengajar pada pembelajaran luring. Pemberian video di awal pembelajaran luring bertujuan untuk memantik peserta didik agar tertarik terhadap materi yang akan dipelajari.
- g. Video pembelajaran yang dibuat oleh Bapak Ibu Guru harus sesuai dengan materi, harus kreatif, tidak mengcopy video orang lain, dan yang terpenting harus memperlihatkan wajah guru di video tersebut selama menjelaskan materi. Terkait susunan isi video harus mencakup tujuan pembelajaran, KD, dan juga materi yang akan disampaikan, isi materi, dan soal yang disajikan sebagai pemenuhan tugas siswa dalam mencatat rangkuman materi.
- h. N₂ menjelaskan bahwa pemberian video diawal pembelajaran baik pada proses pembelajaran daring maupun luring bertujuan untuk mengembangkan literasi di Sekolah. Karena SMP Nusantara Krian sudah membudayakan Kegiatan Literasi hampir dua tahun selama pandemi. Kegiatan Literasi ini sesuai dengan arahan Dinas Kabupaten Sidoarjo. Penerapan video pembelajaran saat KBM luring sangat relevan dengan adanya kegiatan literasi, dimana peserta didik diminta untuk mencatat poin penting dari video tersebut sebagai dasar atau pemahaman umum di awal pembelajaran. Selain itu, kelebihan lainnya, dengan penerapan video ini, peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Tidak hanya pada pembelajaran luring, namun pada pembelajaran daring peserta didik juga tetap diminta untuk mencatat materi yang ada pada video tersebut. N₂ mengetahui bahwa pembelajaran yang dilakukan masih perlu adanya perbaikan. Disamping ada kelebihan tentu masih ada kekurangan. Diantara kekurangan media tersebut yakni

terkait terkendalanya jaringan internet terhadap akses *link youtube*, kuota internet yang kurang memenuhi, dan juga fasilitas *wifi* di sekolah yang masih kurang terjangkau oleh semua kelas.

3. Analisis Data Wawancara dengan Guru Matematika (N_3)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, analisis data dijabarkan sebagai berikut:

- a. Semua guru menggunakan media video selama kegiatan belajar mengajar. Video yang digunakan merupakan hasil pembuatan bersama masing-masing guru mapel sesuai dengan kriteria yang telah diberikan oleh sekolah. Namun demikian tetap mencari referensi lain (Cari, Tiru, dan Modifikasi) dalam proses pembuatan video.
- b. Dalam proses pembuatan video, N_3 menggunakan *power point* karena mudah untuk digunakan dan banyak terdapat animasi yang mudah diaplikasikan. Setelah itu N_3 melakukan perekaman suara dan gambar melalui *bandicam*. Namun sebelumnya materi video telah didiskusikan oleh sesama mapel. Jadi terdapat pembagian tugas dalam proses membuat materi dan melakukan perekaman. Setelah itu video tersebut diupload pada *youtube* sekolah atau bisa di akun *youtube* guru itu sendiri sehingga peserta didik dapat mengakses video tersebut melalui *link* yang telah dibagikan.
- c. Tujuan video interaktif ini agar dapat membantu pemahaman peserta didik terkait materi, karena dengan adanya pembelajaran audio visual seperti ini bisa menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran yang berlangsung bisa lebih interaktif.
- d. Adanya media video pembelajaran ini sesuai dengan visi sekolah yaitu berwawasan IPTEKS. Jadi dengan adanya pembuatan video ini, dapat mengembangkan kemampuan guru dalam bidang teknologi. Begitupula dengan peserta didik.

4. Analisis Data Hasil Observasi Kompetensi Guru

Berikut ini perhitungan skala likert beserta dengan hasil nilai berdasarkan interval yang telah ditetapkan:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\frac{102}{108} \times 100 = 94\%$$

Maka berdasarkan hasil observasi kompetensi guru matematika (N_3) menunjukkan bahwa kompetensi guru berada pada rentang $75\% < x \leq 100\%$ sehingga dikategorikan sangat baik. Adapun penjelasan analisis data sebagai berikut:

- a. Pada aspek analisis *input* terkait kompetensi pedagogik:
 - 1) Guru sangat baik dalam menguasai karakteristik peserta didik
 - 2) Guru sangat baik dalam menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, namun perlu meningkatkan strategi untuk memotivasi belajar peserta didik
 - 3) Guru sangat baik dalam proses pembembangan kurikulum
 - 4) Guru perlu meningkatkan cara berkomunikasi secara efektif, empatik, dan sopan dengan peserta didik
 - 5) Guru sangat baik dalam peenyelenggaraan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, namun perlu meningkatkan penilaian yang sesuai dengan hasil kerja peserta didik
 - b. Pada aspek analisis *input* terkait kompetensi kepribadian, guru sangat baik dalam bertindak sesuai dengan norma, agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia
 - c. Pada aspek analisis *input* terkait kompetensi professional, guru sangat baik dalam penguasaan materi dan konsep keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu
5. Analisis Data Hasil Observasi Sarana dan Prasarana
- Berikut ini perhitungan skala likert beserta dengan hasil nilai berdasarkan interval yang telah ditetapkan:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\frac{23}{24} \times 100 = 96\%$$

Berdasarkan hasil observasi sarana dan prasarana menunjukkan pada rentang $75\% < x \leq 100\%$ sehingga diperoleh analisis data pada aspek *input* yang menjelaskan bahwa SMP Nusantara Krian memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang sangat baik dalam mendukung pembelajaran daring maupun luring. Namun perlu adanya perbaikan jaringan *wifi* agar bisa diakses dan dijangkau oleh semua kelas.

6. Analisis Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran Matematika Berikut ini perhitungan skala likert beserta dengan hasil nilai berdasarkan interval yang telah ditetapkan:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\frac{52}{52} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran matematika menunjukkan pada rentang $75\% < x \leq 100\%$ sehingga diperoleh analisis data pada aspek *process* yang menjelaskan bahwa guru matematika (N₃) sangat baik dalam melaksanakan proses pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup sangat baik.

7. Analisis Data Hasil Observasi Media Video Interaktif Berikut ini perhitungan skala likert beserta dengan hasil nilai berdasarkan interval yang telah ditetapkan:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\frac{76}{76} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan hasil observasi media video interaktif menunjukkan pada rentan $75\% < x \leq 100\%$ sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat baik.

8. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik terkait Media Video Interaktif

Berikut ini perhitungan skala likert beserta dengan hasil nilai berdasarkan interval yang telah ditetapkan:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\frac{1847}{2375} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan data angket yang telah disebarkan kepada peserta didik terkait media video interaktif menunjukkan rentang $60\% < x \leq 80\%$ sehingga rata-rata peserta didik setuju dengan pernyataan yang diberikan.

9. Analisis Data Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII-B

Berdasarkan data hasil ulangan harian matematika materi KD 3.7 terkait sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan luas juring lingkaran, diperoleh analisis data sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{2169}{25}$$

$$\bar{x} = 86,76$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = nilai rata-rata atau *mean*

$\sum x_i$ = nilai data ke- i

n = banyaknya data

Jadi rata-rata nilai ulangan harian matematika kelas VIII-B adalah 86,76

Berikut ini penetapan KKM yang ada di SMP Nusantara Krian:

Kategori A (Sangat Baik) : 93 – 100

Kategori B (Baik) : 84 – 93

Kategori C (Cukup) : 74 – 84

Kategori D (Kurang) : > 74

Sehingga nilai ulangan harian peserta didik pada materi lingkaran dapat dikategorikan baik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Evaluasi Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif Berdasarkan Model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*)

1. Pembahasan Evaluasi *Context* dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif

Indikator evaluasi *Context* meliputi profil sekolah, latar belakang program pembelajaran di sekolah, dan tujuan pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka pembahasan evaluasi *context* dijabarkan sebagai berikut ini:

a. Profil SMP Nusantara Krian tergambar secara jelas dan cukup detail, hal ini dibuktikan dengan adanya *website* dari Tim Media Sekolah yang didalamnya menggambarkan latar belakang sekolah, guru dan tenaga kependidikan, serta aktivitas sekolah terutama guru dan peserta didik. Selain itu, dokumentasi pendukung sekolah juga tergambar dengan jelas dan tertata rapi mulai dari data keadaan guru dan tenaga kependidikan, data keadaan peserta didik, jumlah ruang kelas dan rombongan belajar, keadaan sarana dan prasarana sekolah, visi misi sekolah, serta kegiatan intra dan ekstrakurikuler.

b. Latar belakang program pembelajaran daring dan luring yang diterapkan di SMP Nusantara Krian merupakan aturan yang diberikan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo, seperti yang telah disampaikan oleh Kepala Sekolah

“SMP Nusantara Krian masih menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas (daring dan luring) sesuai dengan edaran dari Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Sidoarjo. Hal ini dikarenakan, wilayah di Sidoarjo masih belum sepenuhnya aman dari pandemi Covid-19”

Selain itu, penerapan budaya literasi di SMP Nusantara Krian sangat baik untuk diterapkan dan bisa menjadi contoh bagi sekolah lainnya. Dari evaluasi *context* bahwa kegiatan literasi yang telah berjalan di SMP Nusantara Krian sangat berkaitan dengan program pembelajaran daring dan luring. Hal ini berkaitan dengan media video interaktif yang digunakan para guru sebagai salah satu sarana untuk tetap bisa membudayakan literasi meskipun pembelajaran dilakukan secara daring dan luring. Seperti yang disampaikan oleh Waka Kurikulum SMP Nusantara Krian.

“....Penerapan video pembelajaran saat KBM luring sangat relevan dengan adanya kegiatan literasi, dimana peserta didik diminta untuk mencatat poin penting dari video tersebut sebagai dasar atau pemahaman umum di awal pembelajaran”

Selain itu, adanya kesinambungan antara media pembelajaran video interaktif dengan budaya literasi ini dapat mewujudkan visi sekolah yakni meningkatkan prestasi peserta didik di bidang akademik

- c. Tujuan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video interaktif ini sangat jelas yakni untuk membantu pemahaman peserta didik terkait materi, karena dengan adanya pembelajaran audio visual seperti ini bisa menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran yang berlangsung bisa lebih interaktif.

2. Pembahasan Evaluasi *Input* dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif

Indikator evaluasi *input* meliputi peserta didik, kompetensi guru, dan sarana dan prasarana. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka pembahasan evaluasi *input* dijabarkan sebagai berikut:

- a. Dalam proses pembelajaran daring dan luring, kesiapan peserta didik sangat penting untuk diperhatikan. Berdasarkan analisis data, dapat di evaluasi bahwa 20% dari peserta didik di SMP Nusantara Krian belum siap untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan minimnya fasilitas *wifi* yang bisa dijangkau

oleh semua kelas, tidak adanya paket kuota internet dalam mengakses video yang diberikan pada saat pembelajaran luring. Namun, meskipun demikian, SMP Nusantara Krian tidak menjadikan hal tersebut sebagai kendala yang besar, karena telah memberikan solusi yang cukup baik agar peserta didik tetap bisa melaksanakan pembelajaran secara daring. Seperti yang telah disampaikan oleh Kepala SMP Nusantara Krian,

“.....dengan cara mendatangkan peserta didik tersebut ke sekolah secara bergilir. Kedua, pendampingan ini dilakukan oleh setiap wali kelas dengan berkoordinasi bersama Tim Media Sekolah. Ketiga, pendampingan ini tetap dengan mematuhi protokol kesehatan”

- b. Kompetensi guru dalam pembelajaran daring dan luring sangat perlu untuk diperhatikan, karena kompetensi yang guru yang baik maka akan menghasilkan pembelajaran yang baik pula kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan kajian teori terkait standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang telah diatur dalam Permendiknas Nomer 16 Tahun 2007.

Dari segi kompetensi guru, SMP Nusantara Krian memiliki guru dengan kompetensi yang sangat baik, namun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan lagi diantaranya strategi untuk memotivasi belajar peserta didik, cara berkomunikasi secara efektif, empatik, dan sopan kepada peserta didik, serta perlu meningkatkan penilaian yang sesuai dengan hasil kerja peserta didik karena ada beberapa soal *hots* yang bobot nilainya sama dengan soal *standart*.

Kepala SMP Nusantara Krian sangat peduli dan mendukung terhadap peningkatan kompetensi para guru terutama dibidang media pembelajaran. Hal ini yang bisa dijadikan contoh baik bagi sekolah lainnya agar selalu bisa bersinergi antara kepala sekolah dengan tenaga pendidik. Dalam pengembangan kompetensi guru ini, Kepala SMP Nusantara Krian memberikan apresiasi terhadap hasil kinerja guru, mengadakan pelatihan-pelatihan dengan mendatangkan ahli, melakukan In House Training, melakukan pendampingan sejawat antara masing-masing mapel, serta

mendelegasikan guru untuk mengikuti MGMP dan KKG (Kelompok Kerja Guru).

- c. Evaluasi *input* terkait sarana dan prasarana ini mengacu pada kajian teori,

“..... sarana prasana juga telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomer 24 Tahun 2007. Standar sarana dan prasarana mencakup: Kriteria minimum sarana terdiri dari peralatan pendidikan, media pembelajaran, sumber buku atau materi, teknologi informasi dan komunikasi, sedangkan kriteria minimum prasarana terdiri dari lahan, bangunan, instalasi daya dan jasa yang wajib dimiliki oleh sekolah....”

Berdasarkan kajian teori tersebut, sarana dan prasarana di SMP Nusantara Krian sudah memenuhi standar minimum dan fasilitas yang ada layak untuk digunakan. Disamping itu, berdasarkan analisis data,

“.....bahwa SMP Nusantara Krian memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang sangat baik dalam mendukung pembelajaran daring maupun luring. Namun perlu adanya perbaikan jaringan wifi agar bisa diakses dan dijangkau oleh semua kelas”.

3. Pembahasan Evaluasi Process dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif

Indikator evaluasi *process* meliputi pelaksanaan pembelajaran matematika dan respon peserta didik terkait media pembelajaran video interaktif. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka pembahasan evaluasi *process* dijabarkan sebagai berikut ini:

- a. Secara umum, proses pembelajaran tatap muka terbatas dan daring ini kurang maksimal, karena jam pelajaran mengikuti ederan dari dinas pendidikan yakni dengan alokasi waktu 20 menit untuk setiap satu jam pelajaran. Hal ini membuat guru harus kreatif dalam menyampaikan materi esensial, agar peserta didik dapat memahami materi dengan alokasi waktu yang cukup singkat. Namun demikian, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru matematika di SMP Nusantara Krian sangat baik, karena sudah sesuai dengan kajian teori terkait proses pembelajaran yang diatur dalam Permendikbud nomor 65 Tahun 2013.

Selain itu, media video interaktif yang dibuat oleh guru matematika sudah sangat baik dan sudah mencakup beberapa indikator yang sesuai dengan kajian teori terkait video interaktif yang baik dan benar.

- b. Respon peserta didik terkait media pembelajaran video interaktif sangat baik, karena berdasarkan hasil analisis data video yang dibagikan sudah sesuai dengan indikator aspek materi dan media, namun perlu adanya perbaikan pada pemilihan *background* warna dan juga pengaturan suara *backsound* musik dan *dubbing* harus seimbang agar penjelasan materi yang disampaikan bisa terdengar dengan jelas.
4. **Pembahasan Evaluasi *Product* dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Media Video Interaktif**
Indikator evaluasi *product* ini berdasarkan hasil dari nilai ulangan peserta didik Kelas VIII-B tentang sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan luas juring. Dari analisis hasil nilai ulangan harian, rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 86,76. Hasil nilai ini dikatakan baik, karena sudah melampaui batas minimum yang ditetapkan di Sekolah yakni 75.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Nb. Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB VI PENUTUP

Pembahasan dalam bab ini antara lain yaitu penjelasan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diteliti dan dijabarkan pada bab sebelumnya. Kemudian dari beberapa poin kesimpulan ditarik beberapa poin saran yang ditujukan kepada beberapa pihak yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas dalam bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa poin simpulan berikut ini:

1. Hasil evaluasi *context* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif tergolong baik. Hal ini dilihat dari data profil sekolah yang tergambar jelas dan detail. Selain itu dapat dilihat dari adanya kesinambungan antara latar belakang program pembelajaran tatap muka terbatas dengan kegiatan inovasi budaya literasi yang sesuai dengan visi sekolah yakni meningkatkan prestasi peserta didik dibidang akademik.
2. Hasil evaluasi *input* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif tergolong sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kompetensi yang dimiliki oleh guru matematika yang tergolong baik. Selain itu, sarana dan prasarana di SMP Nusantara Krian juga sudah memenuhi standar minimum dan fasilitas yang ada layak untuk digunakan. Namun, pada fasilitas *wifi* sekolah tergolong kurang baik. Hal ini dikarenakan koneksi internet *wifi* yang kurang menjangkau semua kelas pada saat pembelajaran luring. Selain fasilitas *wifi* yang kurang memadai, kesiapan peserta didik juga masih perlu diperhatikan, karena dalam proses pelaksanaannya terdapat 20% peserta didik yang belum siap melaksanakan pembelajaran daring maupun luring.
3. Hasil evaluasi *process* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif tergolong sangat baik. Hal ini dilihat dari kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru matematika sudah sesuai dengan proses pembelajaran. Selain itu, video interaktif yang dibuat oleh guru matematika sudah sangat baik dan sudah mencakup beberapa indikator yang sesuai dengan kajian teori terkait video interaktif yang baik dan benar.

4. Begitu pula dengan respon peserta didik yang sangat baik terhadap media video interaktif yang telah digunakan. Namun selama proses pembelajaran tersebut kurang maksimal dikarenakan alokasi waktu pembelajaran yang cukup singkat.
5. Hasil evaluasi *product* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media video interaktif tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yakni 86,76. Hasil nilai ini dikatakan baik, karena sudah melampaui batas minimum yang ditetapkan di Sekolah yakni 75.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, perlu diperhatikan bahwa:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada evaluasi *input* kesiapan peserta didik harus senantiasa diperhatikan agar peserta didik tetap dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Selain itu juga, sekolah harus memperbaiki fasilitas *wifi* agar bisa diakses oleh semua kelas sehingga semua peserta didik dapat menggunakan fasilitas tersebut untuk keperluan pembelajaran.
2. Melalui penelitian ini, terdapat beberapa solusi yang diberikan oleh SMP Nusantara Krian terkait meningkatkan kompetensi guru, dan pemberian pendampingan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran daring yang bisa dijadikan contoh bagi pembaca
3. Melalui penelitian ini, Bapak/Ibu guru dapat menjadikan evaluasi terkait proses pembelajaran yang menggunakan video interaktif dengan harapan bisa diterapkan di semua mata pelajaran.
4. Bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian yang sama hendaknya mengkaji tentang indikator-indikator model CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) dengan disesuaikan kondisi sekolah yang akan dilakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, dan Nurhikah. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi: CV. Cahaya Bintang Cemerlang, 2019.
- Al Haddar, Gamar. 2016. "Evaluasi Pelaksanaan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Lazuardi *Global Islamic School*, Depok". *Jurnal Pendas Mahakam*. Vol. 1. No. 2, Samarinda 2016. 144-164.
- Amalina, Nur. Tesis: "*Evaluasi Program Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Context, Input, Process, Product di SMA Negeri 4 Palopo*". Palopo: IAIN Palopo, 2016.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2014
- Bhakti, Yoga Budi. 2017. "Evaluasi Program Model CIPP pada Proses Pembelajaran IPA". *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah*. Vol. 1. No. 2. Jakarta 2017. 75-82.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Departemen Agama Republika Indonesia, 2006.
- Farida, Kun. Skripsi: "*Penerapan Evaluasi Model CIPP (Context, Input, Process, and Product) terhadap Hasil Belajar pada Program Pembelajaran Fikih Materi Zakat dan Hikmahnya di Kelas X Madrasah Aliyah Paradigma Palembang*". Palembang: UIN Raden Fatah Palembang, 2017.
- Fathoni, M. Rosyid. Skripsi: "*Evaluasi Penerapan e-learning di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Prambanan Sleman*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.
- Gunandi, Andi Ahmad. 2014. "Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan dengan Model Context, Input, Process, and Product". *Jurnal Ilmiah Widya*. Vol. 2. No. 2. Jakarta 2014. 1-8.

- Julsyam Fitria dan Hasan Maksum. 2021. "Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol. 4. No. 1. Padang 2021. 1-13.
- Kusaeri. *Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014.
- Kusaeri. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB).
- Maruroh, Zazilatul. Skripsi: "*Efektifitas Evaluasi Model CIPP (Contexts, Input, Proses, Product) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Pendidikan Islam di SD.K.Hasyim Surabaya*". Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya. 2009.
- Mustakim. 2020. "Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika". *Journal of Islamic Education*. Vol. 2. No. 1. Sulawesi Selatan 2020. 1-12
- Oktavian, Risky dan Riantina Fitra Aldya, "Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0", <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/327263714.pdf&ved=2ahUKEwj r-eu86JzsAhUc4nMBHcbKDngQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw3y5GBmZl5qtb6wOQ9IO5bi>, diakses: 2 Oktober 2020 pukul 22.00 WIB: Internet.
- Putra, Okven Pratama. Skripsi: "*Evaluasi Program Pembelajaran Tematik Menggunakan Model CIPP (Context, Input, Process, and Product) di Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang*". Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Bnajarmasin: Antasari Press, 2012.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Sekretariat Negara RI. *Undang-undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Undang-undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Cet. Ke II. Jakarta: Visimedia, 2007.
- Setyaningrum, Ayu. Skripsi: "*Implementasi Model Evaluasi CIPP pada Pelaksanaan Program Pendidikan dan Pelatihan di BPTT*".

- Darman Prasetyo Yogyakarta*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Sofiyullah, Nanang. Skripsi: "*Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal sebagai Suplemen untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA*". Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Susanah. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Syahaji, Rizqon Halal. 2020. "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran". *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*. Vol. 7 No. 5. Jakarta 2020. 395 – 402.
- Wahyudi, Agus. 2016. "Evaluasi Program Pembelajaran Menggunakan Media Belajar Pesona Edu pada Mata Ajar Sains dan Matematika". *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Vol. 1. No. 2. Jakarta 2016. 183-198.
- Wijaya, Candra., Rusydi Ananda, dan Tien Rafida. *Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A