

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoritik Variabel**

##### **1. Pengembangan**

Pengembangan merupakan suatu proses Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk menyebarkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian wacana temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, menyebarkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sinkron dengan latar pada mana produk tersebut akan digunakan, dan melakukan revisi terhadap yang akan terjadi uji lapangan (Setyosari, 2013).

Pada hakikatnya pengembangan ialah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, menyebarkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sinkron menggunakan talenta, harapan serta kemampuan-kemampuan menjadi bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, menyebarkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu serta kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Afrilianasari, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli yang ada, dapatlah kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terjadwal untuk menghasilkan atau memperbaiki, sebagai akibatnya menjadi produk yang semakin berguna untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

##### **2. Video Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Video Pembelajaran**

Video Pembelajaran adalah jenis media video visual yang menggabungkan suara dan gambar yang menyenangkan dan menarik. Video pembelajaran dirancang

dengan konsep yang sesuai dengan isi dan memiliki tampilan yang menarik untuk dijadikan sebagai media atau sumber belajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Ada banyak cara berbeda agar video dapat memengaruhi pembelajaran. Sesuai dengan pandangan Meidiana bahwa video adalah media audio visual yang dapat menyampaikan konsep matematika kepada siswa secara konkrit, memastikan siswa benar-benar memahami pesan pembelajaran yang disampaikan melalui video (Wahab dkk., 2021).

Menurut Ario dan Asra (2019) Video pembelajaran adalah tayangan gambar langsung yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa mendapatkan target pembelajaran.

#### **b. Karakteristik Video Pembelajaran**

Dalam membuat video pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi serta efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran wajib memperhatikan ciri dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu ;

##### 1) *Clarity Of Massage* (Kejelasan Pesan).

Menggunakan media video siswa bisa memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna serta info dan pembelajaran yang diberikan dapat diterima secara utuh, serta akan tersimpan pada memori jangka panjang.

##### 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tak bergantung di materi ajar lain atau tak wajib dipergunakan bersama-sama dengan materi ajar lain.

##### 3) *User Friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta memakai bahasa yang umum . gambaran info yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

##### 4) Visualisasi dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sinkron tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan

bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila eksklusif dipraktikkan, mempunyai taraf keakurasian tinggi

5) Menggunakan kualitas resolusi tinggi

Tampilan berupa grafis media video dirancang dengan teknologi rakayasa digital menggunakan resolusi tinggi namun support untuk setiap spech sistem komputer.

6) Dapat digunakan secara klasikal dan individual

Video pembelajaran bisa digunakan oleh para siswa secara individual, tak hanya pada *setting* sekolah, namun juga dirumah. bisa juga digunakan secara klasikal menggunakan jumlah siswa maksimal 50 orang mampu dapat dipandu oleh pengajar atau relatif mendengarkan uraian narasi dari narator yang sudah tersedia pada program. Sedangkan karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut Agustania (2014) ialah sebagai berikut:

- a) Televisi atau video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu mungil bahkan tak bisa dicermati secara kasat mata.
- b) Menggunakan teknik editing objek yang didapatkan menggunakan pengambilan gambar oleh kamera bisa diperbanyak (*cloning*).
- c) Televisi/video juga mampu memanupulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa kini.
- d) Televisi atau video mampu menghasilkan objek menjadi *still picture* adalah gambar atau objek yang ditampilkan bisa disimpan dalam durasi tertentu pada keadaan membisu.
- e) Daya tarik yang luar biasa televisi atau video bisa mempertahankan perhatian siswa atau *audience* yang melihat televisi atau video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya bisa bertahan pada saat 25-30 menit saja.
- f) Televisi/video bisa menampilkan objek gambar serta info yang paling baru, hangat dan actual (*immediacy*) atau kekinian.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran berdasarkan Furi dan Mustaji (2017) ialah sebagai berikut:

- a) Bisa disimpan serta digunakan berulang kali.
- b) Harus mempunyai teknik spesifik, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian juga penyimpanan.
- c) Pengoperasiannya cukup praktis.
- d) Bisa menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa pada daerah lain.

### c. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Adapun kelebihan media video pembelajaran menurut Busyaeri dkk. (2016) yaitu:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu.
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 7) Mengembangkan imajinasi.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih *realistik*.
- 9) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
- 10) Mampu berperan sebagai *story teller* yang dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya

### d. Kekurangan Media Video Pembelajaran

Video atau film juga memiliki kekurangan (Busyaeri dkk., 2016) di antaranya:

- 1) Sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- 2) Pemanfaatan media ini pula terkesan memakan biaya tak murah, terutama bagi

pengajar, maaf, dengan honor pas-pasan pada negeri ini.

- 3) Penanyangannya juga terkait alat-alat lainnya seperti *video player*, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan inspirasi atau gagasan, pesan serta informasi secara audio visual serta video pembelajaran pula merupakan materi ajar non cetak yang kaya berita dan tuntas sebab bisa sampai kehadiran siswa secara eksklusif.

### **3. Karakter**

#### **a. Pengertian Karakter**

Karakter merupakan sifat menyenangkan yang dilakukan individu terhadap orang tua, keluarga, tetangga, sampai masyarakat baik dari ucapan maupun perbuatan (Julia, 2019). Karakter juga harus tertanam dalam diri seseorang individu sejak dini supaya tertanam sikap yang baik serta menjadi pribadi yang lebih menyenangkan dalam bergaul sehingga dapat berperilaku sopan, santun, dan baik kepada setiap orang. Menurut Samrin (2016) karakter adalah kekuatan mental, moral, akhlak, maupun perilaku yang merupakan kepribadian khusus dan mampu mendorong perbuatan individu, dan hal tersebut menjadikan pembeda dari individu lain. Dengan demikian dapat mendorong individu melakukan perbuatan dalam melakukan sesuatu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter ialah nilai-nilai yang terbentuk dari hasil pengaruh kehidupan seseorang yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan, sikap, dan tingkah laku yang mampu menjadi cara pandang, berpikir dan dapat menjadikan pembeda antar lainnya.

#### **b. Pengertian Pendidikan Karakter**

Pendidikan Karakter ialah pembentukan kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat pada tindakan yang dilakukannya, yaitu berupa jujur, bertingkah laku baik, menghormati orang tua, dan bekerja keras (Julaiha, 2014).

Menurut Kesuma dkk (2018) menyatakan pendidikan karakter dalam latar sekolah adalah menjadikan pembelajaran yang mengarah pada perkembangan sikap yang didasari di suatu nilai eksklusif yang dirujuk oleh sekolah. Definisi ini sendiri mengandung arti:

- 1) Pendidikan karakter adalah pendidikan yang terhubung konkret dengan pembelajaran diseluruh mata pelajaran di sekolah.
- 2) Mengarah di penguatan dan pengembangan sikap anak.
- 3) Pengembangan dan penguatan didasari oleh nilai yang diterapkan di sekolah.

Pendidikan karakter merupakan interaksi instruktif yang mencakup aspek kognitif, emosi, dan fisik, sehingga akhlak mulia bisa terukir (Julaiha, 2014). Pendidikan karakter pada hakekatnya berarti mewujudkan negara yang ekstrim, bersungguh-sungguh, berbudi pekerti luhur, bermoral, berwawasan terbuka, bergotong royong, berjiwa antusias, maju, berwawasan ilmu pengetahuan dan inovasi, yang semuanya diliputi keyakinan dan ketaqwaan. kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai Pancasila.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang membentuk akhlak, perilaku, moral, dan sikap seseorang. Nilai-nilai karakter perlu ditanamkan disekolah melalui proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat menanamkan nilai tersebut dan menerapkannya didalam kehidupan nyata. Tentang tujuan pendidikan karakter di sekolah menurut Kesuma dkk (2018) yaitu:

- 1) Menjadi penguat dan menumbuhkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan esensial sehingga sifat-sifat tersebut menjadi karakter siswa yang jelas sehingga muncul dalam perilaku anak-anak. Tujuan ini mengandung arti bahwa pendidikan di lingkungan sekolah bukan hanya sekedar nilai, tetapi sebuah karya yang dibuat dapat membawa siswa untuk memahami dan merenungkan bagian dari sifat-sifat yang penting dalam kehidupan sehari-hari seorang anak. Dukungan juga merupakan siklus penyesuaian anak ketika di luar sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa nilai karakter dapat menjadi penghubung antara dukungan di sekolah dan kecenderungan di luar sekolah.

- 2) Memperbaiki perilaku siswa yang tidak sesuai dengan kualitas yang diciptakan oleh sekolah. Tujuan ini mengandung pengertian bahwa pendidikan budi pekerti bertujuan untuk membenahi cara berperilaku anak dari negatif menjadi positif.
- 3) Menyelesaikan tugas pendidikan karakter dengan tetap menjaga keharmonisan hubungan dengan keluarga dan masyarakat. Tujuan ini menyiratkan bahwa pendidikan karakter harus dikaitkan dengan siklus instruktif yang ada dalam iklim, baik di lingkungan keluarga maupun di arena publik. sehingga nilai-nilai yang dipelajari harus diterapkan di luar lingkungan sekolah agar dapat diwariskan kepada generasi yang akan datang. sehingga sekolah benar-benar dapat mencapai tujuannya menanamkan nilai-nilai karakter.

### **c. Tujuan Pendidikan Karakter**

Tujuan pendidikan karakter adalah mendorong peserta didik untuk belajar bagaimana meningkatkan dan menerapkan pengetahuan akademiknya secara mandiri, menyiapkan mereka untuk menerapkan nilai-nilai karakter yang luhur dalam kehidupan sehari-hari (Shoimah dkk., 2018).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri seseorang baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat diperlukan pembentukan, pengembangan, penguatan, peningkatan, dan penyaringan. dalam kehidupan nyata.

### **a. Nilai-nilai Karakter**

Dalam budaya Indonesia, cita-cita luhur pendidikan karakter hadir. Hal ini disebabkan masyarakat Indonesia tetap memegang teguh dan memegang teguh budaya dan adat istiadatnya. Melalui pendidikan karakter, nilai-nilai luhur yang bersumber dari adat dan budaya setempat harus diutamakan untuk ditanamkan kepada peserta didik. Pendidikan karakter lebih dari sekedar mengajarkan siswa tentang baik dan buruk. Selain itu, nilai-nilai luhur yang tertanam dalam budaya dan adat istiadat Indonesia telah ditelaah dan diringkas menjadi satu konsep. Sesuai tinjauan, Kementerian pendidikan nasional tahun 2010 telah membedakan kualitas-kualitas yang akan ditanamkan pada usia bangsa melalui pendidikan karakter.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, nilai karakter bangsa terdiri dari Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab.

Adapun nilai-nilai karakter yang diharapkan agar bisa diterapkan untuk siswa dalam penelitian ini antara lain :

1) Religius

Yaitu sikap Menghormati ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap praktik ibadah agama lain, dan mampu hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2) Disiplin

Yaitu tindakan yang mengikuti berbagai aturan dan peraturan dan berperilaku tertib.

3) Bersahabat atau Komunikatif

Yaitu perilaku yang ditunjukkan dengan selalu memelihara hubungan yang positif dan interaksi yang positif dengan lingkungan dan anggota kelompok lainnya.

4) Rasa Ingin Tahu

Yaitu tindakan dan sikap yang selalu bertujuan untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu dari apa yang mereka lihat, dengar dan pelajari.

5) Menghargai Prestasi

Yaitu Cara pandang dan kegiatan yang mendorongnya untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat, serta memandang dan menghargai kemajuan orang lain.

#### **4. Statistika**

##### **a. Pengertian Data dan Statistika**

Pengamatan menghasilkan kumpulan informasi yang dikenal sebagai data. Angka, simbol, atau keadaan objek yang diamati adalah contoh dari informasi ini. Misalnya, dalam penjelajahan Sains, untuk memperhatikan perkembangan tanaman kacang hijau.

Untuk melacak perkembangan tanaman, maka akan mengukur panjang batangnya setiap beberapa hari. Panjang batang tanaman kacang hijau diukur menggunakan informasi yang diperoleh dari pengamatan ini. Sehingga, angka-angka itulah yang disebut data.

Berdasarkan jenisnya, data dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu ;

#### 1) Data Kualitatif

Data yang tidak dapat diukur secara numerik dan menunjukkan sifat atau kondisi objek dianggap sebagai data kualitatif. Misalnya, data kualitas terigu bulan Maret 2022 buruk. Oleh karena itu, kondisi tepung yang buruk terlihat jelas dalam data, tetapi tidak dapat menghitungnya.

#### 2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah informasi yang nilainya dapat berubah dan menggambarkan ukuran suatu objek dalam bentuk angka. Setelah informasi terkumpul, informasi tersebut kemudian akan diurutkan, ditangani, dan dipecah untuk mencapai tujuan. Statistika adalah cabang ilmu yang mempelajari bagaimana data dapat dikumpulkan, disusun, disajikan, dianalisis, dan direpresentasikan.

Diketahui bahwa statistik banyak digunakan di berbagai bidang. Misalnya, sensus penduduk adalah salah satu dari banyak cara statistik dapat digunakan dalam ilmu sosial dan statistik kependudukan. Selain itu, dalam bidang moneter, pengukuran juga dapat digunakan untuk menentukan perkembangan ekonomi suatu negara.

#### b. Perbedaan Populasi dan Sampel

Seluruh objek yang dijadikan sebagai sumber data penelitian adalah populasi. Populasi ini bisa berupa manusia, makhluk, tumbuhan, peristiwa, dll. Sedangkan sampel adalah segmen populasi yang mampu menggambarkan sifat atau karakteristik populasi. Sampel harus benar-benar memiliki pilihan untuk menjawab dan mencerminkan karakteristik dari populasi yang menjadi objek eksplorasi atau penelitian.

### c. Macam-macam Penyajian Data

Penyajian data ini bertujuan untuk menyederhanakan bentuk dan jumlah data, sehingga dapat mudah dipahami. Terdapat dua cara untuk menyajikan data, yaitu dalam bentuk tabel dan diagram.

#### 1) Penyajian Data dalam Bentuk Tabel

Data disusun dalam baris dan kolom dalam sebuah tabel. Untuk menyajikan data dalam format tabel, data harus dikelompokkan bersama dalam satu baris atau kolom dengan frekuensi (jumlah) masing-masing kelompok.

#### 2) Penyajian Data dalam Bentuk Diagram

Karena berbentuk gambar, penyajian data dalam bentuk diagram akan lebih menarik daripada penyajian dalam bentuk tabel. Ada dua cara untuk menyajikan data dalam format ini yaitu diagram lingkaran dan diagram batang.

##### a) Diagram Lingkaran

Pada diagram lingkaran, data-data akan disajikan dalam bentuk lingkaran. Data-data ini telah dibagi menjadi juring-juring berdasarkan kelompoknya masing-masing.

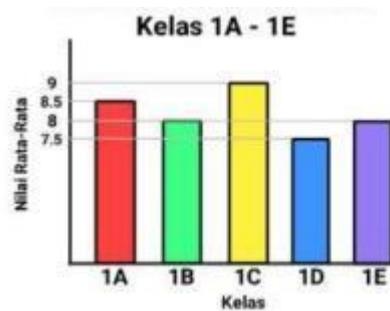


**Gambar 2. 1 Diagram Lingkaran**

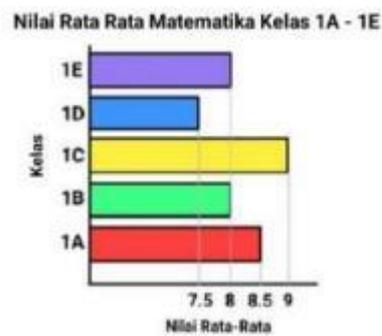
Berdasarkan gambar 2.1 dapat diketahui bahwa banyaknya hasil panen jagung yaitu 15%, kedelai 12%, gandum 22%, kacang 10% dan padi 25%. Sedangkan untuk mengetahui jumlah persen hasil panen semangka yaitu dengan cara 100% dikurangkan dengan total hasil panen yang diketahui. Maka dapat diperoleh bahwa hasil panen semangka sebanyak 16%.

b) Diagram Batang

Pada diagram batang, data-data akan disajikan dalam bentuk persegi panjang yang memanjang ke atas dan memiliki lebar yang sama. Setiap batang tidak boleh saling menempel dan harus memiliki jarak yang sama.



**Gambar 2. 2 Diagram Batang Vertikal**



**Gambar 2. 3 Diagram Batang Horizontal**

Berdasarkan gambar 2.1 dan gambar 2.2 dapat dibaca bahwa kelas 1A mempunyai nilai rata-rata matematika 8,5, kelas 1B mempunyai nilai rata-rata matematika 8, kelas 1C mempunyai nilai rata-rata matematika 9, kelas 1D mempunyai nilai rata-rata matematika 7,5 dan kelas 1E mempunyai nilai rata-rata matematika 8.

d. Ukuran Pemusatan Data

1) Mean ( $\bar{x}$ )

Mean disebut juga dengan rata-rata yang biasa dilambangkan dengan  $\bar{x}$  (dibaca x bar). Menentukan nilai rata-rata bisa dilihat dari data tunggal dan data kelompok atau frekuensi. Data tunggal yaitu data apa adanya (bisa berurutan atau acal) dan tidak mengelompokkannya ke tabel frekuensi.

Contoh Data Tunggal :

Nilai Ujian Matematika Kelas VII Sebagai berikut ;

8 9 7 6 10 5 7 4 6 10 9 6 3 7 8 9 9 5 3

Dari data di atas untuk memperoleh nilai rata-ratanya yaitu dengan menggunakan rumus mencari nilai rata-rata data tunggal yaitu :

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah semua nilai}}{\text{banyaknya data}} \quad \text{atau} \quad \bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

Sedangkan data kelompok yaitu dengan mengelompokkan data tunggal ke dalam tabel frekuensi. Contoh Data Tunggal :

<b>Nilai</b>	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Frekuensi</b>	2	1	2	3	7	2	4	2

Rumus mencari rata-rata dari data kelompok :

$$\bar{x} = \frac{x_1f_1 + x_2f_2 + \dots + x_nf_n}{f_1 + f_2 + \dots + f_n} \quad \text{atau} \quad \bar{x} = \frac{\sum x_n f_n}{\sum f}$$

Keterangan :

$x_n$ : nilai atau data ke - n

$f_n$ : frekuensi ke - n

## 2) Median (*Me*)

Median adalah data yang terletak di tengah suatu data. Namun dengan syarat data tersebut telah disusun dari yang terkecil hingga yang terbesar.

Rumus mencari nilai median :

$$Me = X_{\frac{n+1}{2}} \quad (\text{Untuk Data Ganjil})$$

$$Me = \frac{X_{\frac{n}{2}} + X_{(\frac{n}{2}+1)}}{2} \quad (\text{Untuk Data Genap})$$

Untuk median dari data yang berjumlah ganjil bisa langsung dengan mengambil nilai tengahnya, sedangkan untuk data yang berjumlah genap maka perlu mengambil dua buah nilai di tengah lalu membagi 2 nilainya.

## 3) Modus (*Mo*)

Modus yaitu nilai yang paling sering atau paling banyak muncul. Untuk menentukan modus pada data tunggal diperlukan dengan teliti melihat nilai dan menghitung frekuensi yang paling besar maka itulah modulusnya, sedangkan data kelompok hanya perlu memperhatikan frekuensinya.

## **B. Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian dari Widiarti dkk. (2021) yang Berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran.” Penelitian tersebut menguji cobakan kepada 3 siswa untuk uji perorangan dan 9 siswa untuk uji kelompok kecil. Sehingga dengan hasil uji coba, maka Media video pembelajaran berbasis higher order thinking skills ini berhasil dikembangkan dengan mengacu pada model ADDIE. Validitas media video pembelajaran berbasis higher order thinking skills ini memperoleh kualifikasi sangat baik dan baik, sehingga dinyatakan layak didasarkan dari hasil uji validitas pada aspek ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli isi media pembelajaran serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. Dengan demikian, produk media video pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran Matematika kelas V.
2. Penelitian dari Purbayanti dkk. (2021) yang berjudul “Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19.” Pada penelitian ini peneliti memperoleh hasil Kesimpulan yang dapat diambil yaitu adalah sebanyak 4 peserta didik (17,39%) masuk kategori sangat butuh, 19 peserta didik (82,61%) masuk kategori butuh, 0 peserta didik (0%) masuk kategori tidak butuh dan 0 peserta didik (0%) masuk dalam kategori sangat tidak butuh.
3. Penelitian dari Octavyanti dan Wulandari (2021) yang berjudul “Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.” Pada penelitian ini peneliti mengemukakan kesimpulan bahwa Media multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual materi sumber energi pada pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar meningkat.

Berdasarkan penelitian relevan, terdapat perbedaan dengan penelitian ini, yaitu terdapat pada subjek penelitian, *software* dalam mengembangkan video serta data yang dihasilkan juga berbeda.