

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat validitas media video berbantuan software blender berbasis contextual teaching learning (CTL) pada materi fluida statis yang telah dikembangkan, (2) mengetahui tingkat kepraktisan media video berbantuan software blender berbasis contextual teaching (CTL) learning pada materi fluida statis yang telah dikembangkan. (3) mengetahui tingkat keefektifan media video berbantuan software blender berbasis contextual teaching learning (CTL) pada materi fluida statis yang telah dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Medan yang berjumlah 30 orang siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D) menggunakan ADDIE. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon peserta didik terhadap media video berbasis contextual teaching learning, dan instrumen test. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut (1) telah dihasilkan video berbantuan software blender berbasis contextual teaching learning (CTL) yang valid digunakan sebagai media pembelajaran, ditinjau dari validasi ahli media dengan persentase 93,87% dan ahli materi 96,66%. (2) tingkat kepraktisan media video berbantuan software blender berbasis contextual teaching learning yang telah dikembangkan adalah sangat praktis. Respon dari salah satu guru bidang studi memperoleh persentase sebesar 92,5%. Respon peserta didik pada uji kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang responden dengan persentase 82,75% termasuk kedalam kriteria sangat praktis. Sedangkan pada uji coba kelompok besar dengan melibatkan 30 orang responden memperoleh persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat praktis. (3) tingkat keefektifan media video berbantuan software blender berbasis contextual teaching learning (CTL) pada materi fluida statis di SMA Negeri 7 Medan yang telah dikembangkan yaitu tergolong kedalam kategori tinggi. Hal ini berdasarkan hasil rata-rata N-gain sebesar 0,74.

Kata-kata kunci : *pengembangan, media video, ctl, software blender, fluida statis*