

PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEOSCRIBE* PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL (SPLDV)

Farhana Manzilina¹⁾, Enny Listiawati²⁾, Rica Wijayanti²⁾

¹STKIP PGRI Bangkalan

email: farhana.lina26@gmail.com

²STKIP PGRI Bangkalan

email: ennylistiawati@stkipgri-bkl.ac.id

³STKIP PGRI Bangkalan

email: ricawijayanti@stkipgri-bkl.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media videoscribe pada materi sistem persamaan linier dua variabel dan untuk melihat validitas media videoscribe tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dimana model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) akan tetapi yang digunakan hanya tiga tahap yaitu *Analysis, Design, dan Development*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan lembar validasi media yang terdiri dari lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Pengambilan data dengan menggunakan wawancara dan pemberian angket validasi kepada validator. Analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata skor. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh penilaian terhadap media videoscribe dari ahli materi dengan rata-rata skor sebesar 4,833 dan dapat dikategorikan dengan sangat layak. Sedangkan penilaian ahli media dengan rata-rata 4,058 yang menunjukkan kriteria layak. Dari kedua penilaian ahli materi serta ahli media diperoleh rata-rata 4,445. Dari hasil tersebut maka media video scribe yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak serta valid dan sehingga media pembelajaran videoscribe tersebut dapat digunakan di kelas.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Videoscribe

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya arah pengembangan pendidikan matematika mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi adalah dua hal yaitu untuk pemenuhan kebutuhan pada masa sekarang dan juga untuk pemenuhan kebutuhan pada masa yang akan datang. Pendidikan yang diarahkan pada proses pembelajaran matematika untuk pemahaman konsep dan ide matematika merupakan visi pertama, sedangkan visi yang kedua diarahkan pada kebutuhan untuk masa depan dimana matematika dapat

membentuk kemampuan seseorang dalam bernalar secara logis, sistematis, kritis dan cermat (Kariadinata, 2007). Akan tetapi visi pendidikan matematika tersebut mengalami kendala yaitu berkaitan dengan rendahnya prestasi matematika siswa. Rendahnya tingkat prestasi siswa mengakibatkan lulusan sekolah banyak yang tidak siap pakai dikarenakan mutu pendidikan yang rendah (Suryani, 2018). Pengetahuan seseorang dapat diperoleh melalui pendidikan, sehingga mutu pendidikan

perlu ditingkatkan untuk memperbaiki kualitas sumber daya manusia (Azizah, 2017). Dalam pendidikan sangat dibutuhkan seseorang yang menjadi panutan untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan. Salah satu tenaga pendidikan yang memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah guru.

Hal ini disebabkan karena guru sangat berperan penting pada saat proses pembelajaran. Guru juga mengetahui bagaimana cara mengelola pembelajaran dengan baik (Pinge & Wangid, 2016). Peran guru sangat penting dalam peningkatan prestasi belajar siswa, hal ini berkaitan dengan cara guru menyampaikan materi pelajaran dan mengelola pembelajaran (Ulum, 2017). Guru dapat membimbing dan melatih siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga sebagai fasilitator dalam menyalurkan ilmu pengetahuannya kepada siswa sehingga diperlukan metode pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Demikian halnya dalam pembelajaran matematika, juga diperlukan strategi pembelajaran yang tetap karena pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, maka materi

yang diajarkan oleh guru akan cepat dipahami oleh siswa. Akan tetapi beberapa penelitian menunjukkan bahwa matematika adalah salah satu matapelajaran yang tidak disukai dan menakutkan bagi siswa, akibatnya banyak mengalami kesulitan untuk mempelajari matematika (Farida, 2015).

Data di lapangan yang diperoleh dari wawancara dengan salah satu guru pada SMP Darul Hikmah diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika sangat kurang diminati oleh siswa. Model pembelajaran yang digunakan model konvensional dan rendahnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Guru hanya menggunakan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi, sedangkan penggunaan proyektor hanya menampilkan sebuah tulisan materi saja tanpa pemberian animasi yang menarik. Hal ini menyebabkan timbulnya kebosanan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang menarik terutama media yang mengikuti perkembangan zaman seperti media berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik karena

guru menyampaikan materi dengan metode konvensional.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka sangat dibutuhkan media dalam pembelajaran matematika yang sejalan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai wadah yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dengan tujuan agar proses belajar lebih efektif (Setiyowati & Panggayuh, 2019). Selain itu komunikasi dari seorang guru dan siswa dapat disalurkan oleh sebuah alat yang disebut dengan media pembelajaran, sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat dibangun untuk memperlancar proses pembelajaran (Umar, 2014). Penggunaan media pembelajaran sangat penting sehingga guru dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran hal ini dikarenakan melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan juga ilmu pengetahuan yang

disampaikan oleh guru dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berupa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk memaksimalkan peran pendidikan, sehingga perlu pemilihan media pembelajaran yang tepat (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan dengan baik, jika media yang dipilih oleh guru disesuaikan dengan materi yang dijelaskan. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang tepat maka motivasi belajar siswa dapat lebih ditingkatkan, selain itu konsentrasi siswa juga lebih terfokus pada apa yang diberikan guru berupa materi melalui media pembelajaran (Istiqlal, 2018).

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, dimana guru dapat memilih dan menggunakannya ketika mengajar di kelas. Dalam hal ini, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran audiovisual yaitu *videoscribe* yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi. Sesuai dengan kondisi saat ini

semakin berkembangnya teknologi maka semakin berkembang juga untuk media pembelajaran yang diberikan, seperti *videoscribe* yang memanfaatkan teknologi yang sudah ada seperti komputer, laptop dan *handpone* (Nurul & Hidayat, 2018). *Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan atau *whiteboard animation* (Pamungkas, et all, 2018). Media *videoscribe* merupakan perangkat software yang menarik dan digunakan untuk membuat video animasi bergerak (Aryuntini, Astuti, & Yuliana, 2018). Selain itu dalam pembuatan video dapat menggunakan salah satu aplikasi yaitu *videoscribe* yang dilengkapi dengan animasi tulisan tangan yang berlatar papan putih. Aplikasi tersebut juga dapat menggabungkan animasi-animasi yang menarik yang digabungkan dengan suara.

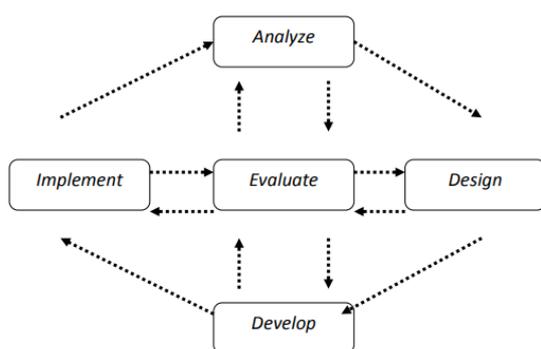
Keunggulan dari *videoscribe* adalah materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga motivasi siswa akan lebih dapat ditingkatkan dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Keunggulan lain dari media *videoscribe* adalah, video ini dapat diulang kembali untuk memperjelas pemahaman siswa (Sutrisno, 2016).

Videoscribe membantu guru dalam penyampaian materi khususnya pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Disamping itu *videoscribe* juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengembangan media *videoscribe* pada materi sistem persamaan linier dua variabel?, (2) Apakah hasil pengembangan media *videoscribe* pada materi sistem persamaan linier dua variabel valid digunakan?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Pada model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2013). Tahapan ADDIE disajikan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Sumber (Tegeh & Kirna, 2013))

Tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini sampai pada tahapan ketiga yaitu pengembangan, sedangkan tahap implementasi dan evaluasi ditiadakan. Adapun tahapan ADDIE dapat dijelaskan di bawah ini:

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan, analisis kurikulum serta analisis karakteristik siswa merupakan tahapan analisis. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan dalam hal ini peneliti mewawancarai salah satu guru matematika kelas VIII di SMP Darul Hikmah. Peneliti melihat ketersediaan fasilitas yang digunakan di Sekolah berupa media pembelajaran. Selanjutnya melakukan identifikasi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) pada materi sistem persamaan linier dua variabel yang digunakan untuk merumuskan

indicator, kegiatan ini merupakan tahapan analisis kurikulum. Tahapan berikutnya adalah melakukan wawancara guru dan mengamati siswa untuk melakukan analisis karakteristik siswa di SMP Darul Hikmah yang berhubungan dengan karakter siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti menyusun rencana pembuatan media *videoscribe* seperti mempersiapkan aplikasi *videoscribe* dan aplikasi pendukung lainnya. Selanjutnya, mendesain video dengan mencari berbagai macam animasi yang sesuai dengan materi yang digunakan pada penelitian.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melanjutkan kerangka yang diperoleh dari tahap desain ke tahap pengembangan. Media yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli yaitu ahli pada media dan ahli pada materi matematika dengan menggunakan lembar validasi yang sesuai dengan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar angket.

Lembar angket yang dimaksud berupa lembar validasi yang berisi butir-butir pernyataan yang sesuai dengan isi media. Validasi dilakukan oleh guru matematika yang memberikan penilaian terhadap materi dan dosen ahli media yang memberikan nilai terhadap media. Setelah validasi, selanjutnya analisis data hasil validasi serta perbaikan media jika ada masukan dari validator.

Kevalidan media diuji dengan menggunakan uji validasi media *videoscribe*. Instrumen uji validasi yang diberikan kepada para ahli menggunakan penilaian skala likert. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data angket penilaian dengan tahapan sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata jumlah skor tiap validator:

$$\text{skor rata-rata} = \frac{\text{skor total}}{\text{banyak butir angket}}$$

2. Menghitung rata-rata dari seluruh validator

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

Kriteria validitas produk ditunjukkan pada tabel 1, dan produk dikatakan valid apabila hasil penilaian yang diperoleh memenuhi kriteria “Layak” atau “Sangat Layak”.

Tabel 1. Kriteria kevalidan

No	Rerata Skor	Kriteria
1.	$X > 4,206$	Sangat Layak
2.	$3,402 < X \leq 4,206$	Layak
3.	$2,598 < X \leq 3,402$	Cukup Layak
4.	$1,794 < X \leq 2,598$	Kurang Layak
5.	$X \leq 1,794$	Sangat Kurang Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan media *videoscribe* menggunakan model pengembangan ADDIE digunakan tiga tahapan pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain) dan *Development* (pengembangan). Adapun tahapan pengembangan penjelasannya adalah :

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pengembangan ini, yang dilakukan peneliti dirinci seperti di bawah ini:

- a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melaksanakan wawancara dengan seorang guru matematika di SMP Darul Hikmah. Hasil wawancara yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran

pada kelas VIII sudah mengikuti perkembangan teknologi, media yang digunakan biasanya hanya berisi isi materi saja tanpa adanya animasi-animasi yang menarik. Sekolah lebih sering menggunakan media *Power Point* dalam kegiatan pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

SMP Darul Hikmah menggunakan kurikulum 2013. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan mengidentifikasi kompetensi dasar pada materi SPLDV yang kemudian menentukan indikator. Pembahasan materi SPLDV yang akan digunakan meliputi perbedaan PLDV dan SPLDV serta penyelesaian SPLDV menggunakan metode campuran dan metode grafik.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Kondisi siswa yang tidak kondusif di kelas VIII SMP Darul Hikmah dikarenakan jumlah siswa yang melebihi batas sehingga guru sulit mengatur masing-masing siswa. Siswa merasa jenuh di kelas saat pembelajaran matematika berlangsung sehingga siswa lebih

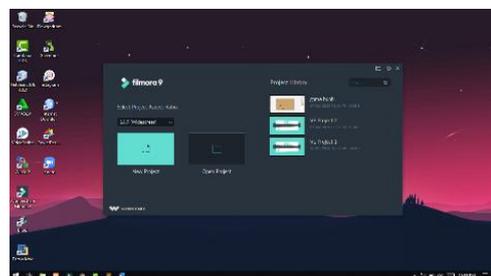
memilih untuk berbincang dengan teman di sekitarnya. Selain itu siswa cenderung malas mengerjakan tugas secara langsung.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini peneliti merancang produk dengan menetapkan aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *sparkol videoscribe*. Peneliti juga memilih aplikasi lain yaitu aplikasi *Wondershare Filmora9* sebagai aplikasi pendukung dari *videoscribe*. Selain itu peneliti memilih animasi, suara dan teks serta menyusun materi yang akan digunakan.



Gambar 2 Aplikasi *Videoscribe*



Gambar 3 Aplikasi *Wondershare Filmora9*

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini melanjutkan produk yang sudah didesain kemudian ke tahap pengembangan. Rancangan materi dan animasi-animasi yang telah disusun kemudian diaplikasikan ke dalam aplikasi *videoscribe sparkol*. Selain itu, pemilihan warna latar, pemilihan huruf, warna huruf dan efek animasi yang digunakan disesuaikan dengan presentasi yang disampaikan. Tahap pengembangan *videoscribe* sebagai berikut:

- a. Tampilan pembuka video dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora9*



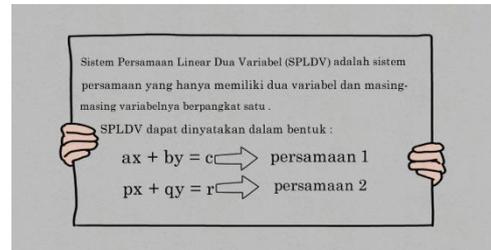
Gambar 4 Aplikasi Pembuka Video

- b. Tampilan identitas video pembelajaran



Gambar 5. Tampilan Identitas Media

- c. Tampilan isi materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)



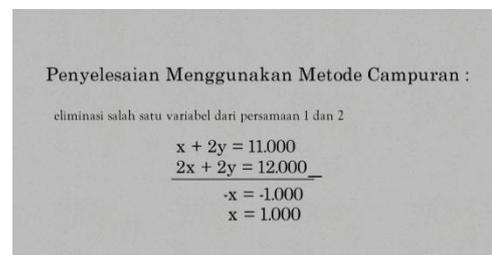
Gambar 6. Tampilan Isi Materi

- d. Tampilan ilustrasi pada media yang merujuk pada contoh soal



Gambar 7 Tampilan Ilustari Pada Media *Videoscribe*

- d. Tampilan penyelesaian contoh soal



Gambar 8 Tampilan Penyelesaian Soal

- e. Tampilan penutup Video dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora9*



Gambar 9 Tampilan Penutup Video

Setelah tahap pengembangan selanjutnya media *videoscribe* menuju tahap validasi. Tahap validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media *videoscribe*. Validasi media ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

4. Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan oleh Nur Aini, M.Si selaku dosen matematika di STKIP PGRI Bangkalan dan Siti Utari E, S.Pd yang merupakan guru matematika di sekolah SMP Darul Hikmah. Tabel 2 menyajikan penilaian yang dilakukan oleh validator yang merupakan ahli materi berikut ini:

Tabel 2. Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
Kesesuaian Materi dengan KD			
1	Kelengkapan materi	5	5
2	Keluasan materi	5	5
3	Kedalaman materi	5	5
Keakuratan Materi			

4	Keakuratan konsep dan definisi	5	5
5	Keakuratan contoh dan kasus	5	5
6	Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi	3	5
7	Keakuratan notasi, simbol dan ikon	5	5
Kemutakhiran Materi			
8	Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari	5	5
9	Penggunaan diagram, gambar dan ilustrasi pada kehidupan sehari-hari	5	5
10	Penerapan masalah pada kehidupan sehari-hari	5	5
Mendorong Rasa Keingintahuan			
11	Dapat mendorong rasa ingin tahu	5	4
12	Dapat menciptakan kemampuan bertanya	5	4
Jumlah Skor		58	58

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa skor yang diberikan oleh validator I dan

validator II mengenai isi materi yang terdapat pada video pembelajaran sama yaitu sebesar 58. Kemudian analisis data dilanjutkan dengan mencari rata-rata skor untuk validasi materi oleh kedua validator. Tabel 3 menyajikan rata-rata skor yang diperoleh yaitu:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

	Jumlah Skor	Rata-rata	Total rata-rata
Validator I	58	4,833	4,833
Validator II	58	4,833	

Rata-rata skor yang diperoleh dari kedua validator berdasarkan tabel 3 berkaitan dengan materi pada media sebesar 4,833. Dengan demikian media dari tinjauan materi termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Meskipun sudah dalam kategori sangat layak, validator memberikan sedikit masukan terhadap media sebagai perbaikan media tersebut agar lebih baik lagi. Adapun masukan dari validator adalah agar memperbaiki gambar grafik yang kurang jelas pada media.

5. Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh validator ahli media yaitu Buaddin Hasan, M.Pd dan Zainudin, S.Si., M.Pd selaku dosen di STKIP PGRI Bangkalan. Tabel 4

menyajikan hasil penilaian dari para validator, yaitu:

Tabel 4. Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
Aspek Tampilan			
1	Gambar dan animasi yang digunakan menarik	4	4
2	Ketepatan ukuran gambar dan animasi	4	4
3	Kejelasan gambar dan animasi	4	4
4	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf	4	4
5	Ketepatan letak gambar dan animasi	4	4
6	Ketepatan letak teks	4	4
7	Kesesuaian animasi dan gambar dengan materi	5	4
8	Ketepatan pemilihan warna	4	4
Aspek Pewarnaan			
9	Kombinasi warna yang menarik	4	4
10	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	4

11	Kesesuaian warna gambar dengan <i>background</i>	3	4
12	Kesesuaian warna, gambar, dan tulisan	4	4
Aspek Tulisan			
13	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4
14	Penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan Bahasa Indonesia baku	4	5
15	Bahasa yang digunakan tidak ambigu	4	5
16	Notasi, simbol dan ikon akurat	4	5
17	Ketepatan spasi dan keterbacaan	4	4
Jumlah Skor		67	71

Dari tabel 4 terlihat bahwa skor yang diberikan oleh validator I dan validator II mengenai media pada video pembelajaran hampir sama yaitu sebesar 67 dari validator I dan 71 dari validator II. Kemudian analisis data dilanjutkan dengan mencari rata-rata skor untuk validasi ahli media oleh kedua validator. Rata-rata skor yang diperoleh disajikan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

	Jumlah Skor	Rata-rata	Total rata-rata
Validator I	67	3,941	4,058
Validator II	71	4,176	

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa rata-rata skor dari kedua validator ahli media mencapai 4,058. Dengan demikian media termasuk kedalam kategori “Layak”. Meskipun sudah dalam kategori layak, validator memberikan sedikit masukan terhadap media sebagai perbaikan media tersebut agar lebih baik lagi. Adapun masukan dari validator adalah agar narasi disesuaikan dengan gambar atau animasi, urut dan jelas. Selain itu validator juga menyarankan agar pengisi suara lebih keras daripada *background music* agar suara pengisi materi terdengar lebih jelas.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media dalam hal pengembangan media *videoscribe*, maka diperoleh hasil penilaian validasi media sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Media *Videoscribe*

Validator	Rata-rata Penilaian	Kriteria
Ahli Materi	4,833	Sangat Layak

Ahli Media	4,058	Layak
Rata-rata	4,445	Sangat Layak

Penilaian ahli materi diperoleh rata-rata penilaian 4,833 dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata 4,058 dalam kategori “Layak”. Dari kedua penilaian tersebut kemudian dirata-rata sehingga diperoleh rata-rata sebesar 4,445 yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Sehingga media *videoscribe* tersebut dinyatakan valid dan dapat diujicobakan. Hal ini selaras dengan penelitian Octavianingrum tentang pengembangan media video sparkol dalam pembelajaran yang memperoleh skor validasi ahli materi dengan rata-rata 4,45 dan menunjukkan kategori sangat baik sedangkan validasi ahli media diperoleh skor dengan rata-rata 4,3 yang menunjukkan kriteria sangat baik. Sehingga media *videoscribe* tersebut dinyatakan layak untuk dapat diujicobakan (Kusuma & Surakarta, 2016). Penggunaan video pembelajaran yang layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Karena menurut hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *videoscribe* yang diberi nama video

Busmath (Business Mathematic) pada materi barisan dan deret, produk media pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kategori baik dan layak digunakan. Hasil uji coba lapangan diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 87,5% (Listiawati & Komariyah, 2020). Dengan adanya ketuntasan belajar secara klasikal serta respon positif siswa, maka penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Listiawati, 2019).

SIMPULAN

1. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *videoscribe* berada pada kategori valid dan layak digunakan. Video pembelajaran ini berisi materi dan contoh soal yang dilengkapi dengan penyelesaian agar memudahkan siswa dalam memahami materi. Video ini juga dilengkapi dengan animasi sehingga siswa semakin tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hasil pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil analisis data menunjukkan media berada pada

kategori sangat layak dengan skor yang diperoleh sebesar 4,833. Sedangkan penilaian ahli media menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak dengan skor yang diperoleh sebesar 4,058. Sehingga dengan menggabungkan skor rata-rata dari penilaian validasi ahli materi dan ahli media diperoleh skor sebesar 4,445. Dengan demikian media pembelajaran berupa videoscribe pada materi sistem persamaan linier dua variabel berada pada kategori sangat layak.

2. Saran

Peneliti memberikan saran yang perlu dipertimbangkan yaitu: (1) media pembelajaran *videoscribe* pada materi SPLDV ini sudah teruji layak dan valid, sehingga pengajar dapat menggunakan media ini untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, (2) pada penelitian ini proses pengembangan produk hanya terbatas pada tahap pengembangan produk, sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan agar produk media ini dapat di impementasikan dan dievaluasi agar lebih baik lagi, (3) produk berupa media pembelajaran ini terbatas pada materi

SPLDV, diharapkan dapat dikembangkan lagi untuk materi yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa pihak yang terlibat, dengan demikian disampaikan terima kasih kepada SMP Darul Hikmah yang telah berkenan menjadi tempat penelitian, serta kepada Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bangkalan yang telah memfasilitasi kegiatan penelitian ini sehingga dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryuntini, N., Astuti, I., & Yuliana, Y. G. S. 2018. Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 3(2),187.
<https://doi.org/10.26737/jetl.v3i2.746>
- AZIZAH, A. N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di Sma

- Batik 2 Surakarta. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 126–132.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.10014>
- Farida, Nurul. 2015. Analisis kesalahan siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan masalah soal cerita matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 4.2.
- Istiqlal, A. 2018. Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
<https://doi.org/2502-6445>
- Kariadinata, R. 2007. Desain Dan Pengembangan Perangkat Lunak (Software) Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(69), 1055.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i69.350>
- Kusuma, I., & Surakarta, B. 2016. *perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id*.
- Listiawati, E. 2019. Penggunaan Video Screencast O-Matic Pada Mata Kuliah Aljabar Abstrak. *Jurnal Matematika*, 8(2), 114.
<https://doi.org/10.24843/jmat.2018.v08.i02.p103>
- Listiawati, E., & Komariyah, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Bus Math (Business Mathematic) Pada Materi Barisan dan Deret. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(2), 136-149.
- Nurul, A., & Hidayat, B. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasinya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro. *Jurnal Swarnadwipa*, 2(3), 190. Retrieved from
<https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/viewFile/889/650>
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. 2018. Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127.
<https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Pingge, H.D and Wangid M.N. 2016.

- Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan* 2.1 , 107-122.
- Setiyowati, P., & Panggayuh, V. 2019. Pengaruh model pembelajaran discovery learning menggunakan video scribe sparkol terhadap hasil belajar SMK Perwari Tulungagung kelas X tahun ajaran 2017/2018. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 12–21.
- SILMI, M., & RACHMADYANTI, P. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987.
- Suryani, P. D. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Rupa di Smp Negeri 4 Padang*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Tri Sutrisno, Y. A. A. 2016. Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 5 N*(Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya), 1068–1074. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/17213/15652>
- Ulum, M. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Learning Cycle 5E Pada Materi Integral Di Kelas Xii Ipa. *Soulmath*, 4(5). <https://doi.org/10.25139/sm.v4i5.228>
- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131–144. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>