

PENGUNAAN SPARKOLL VIDEOSCRIBE DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

USE OF SPARKOLL VIDEOSCRIBE IN THE DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA

A. MUHAJIR NASIR¹, ANITA SAFITRI², SYAMSURIYAWATI³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muslim Maros
Jl. Dr. Ratulangi No. 62 Maros, Sulawesi Selatan, email: amuhajirnasir@umma.ac.id

²Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muslim Maros
Jl. Dr. Ratulangi No. 62 Maros, Sulawesi Selatan, email: anitasafitry321@gmail.com

³Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muslim Maros
Jl. Dr. Ratulangi No. 62 Maros, Sulawesi Selatan, email: wathy@umma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkoll Videoscribe* dengan kriteria yang memenuhi validasi, efektif, dan praktis pada materi pokok trigonometri. Jenis yang digunakan pada penelitian adalah penelitian dan pengembangan. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMAN 8 Maros, dan sampel penelitian berjumlah 71 orang peserta didik terdiri dari 35 peserta didik dari kelas X MIPA 2 dan 36 peserta didik dari kelas X IPS 2. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis *videoscribe* pada materi pokok trigonometri. Berdasarkan hasil angket validasi dan respons peserta didik mengenai kelayakan dan kemenarikan video pembelajaran diperoleh rata-rata 2.745 oleh ahli materi, dan 2,8 oleh ahli media sedangkan hasil angket respons peserta didik pada skala uji coba X MIPA 2 diperoleh rata-rata 2,924 dengan kriteria "menarik" sedangkan X IPS 2 diperoleh rata-rata 2,885 dengan kriteria "menarik". Berdasarkan hasil uji efektivitas Adapun hasil perhitungan dari *Posttest* X MIPA 2 yaitu nilai rata-rata 81,2 dan X IPS 2 yaitu nilai rata-rata 80,2. Tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari uji dapat diketahui bahwa metode *Research and Development (R&D)* dapat mengembangkan media pembelajaran *sparkoll videoscribe* karena dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang ada dan bisa digunakan di masa pandemi saat ini.

Kata kunci : *Pengembangan Media, Sparkoll Videoscribe, Trigonometri*

Abstract

This study aims to determine the development of the Sparkoll Videoscribe-based mathematics learning media with criteria that meet validation, effectiveness, and practicality on the subject matter of trigonometry. The type used in the research is research and development. The population of this study were students of class X SMAN 8 Maros, and the research sample amounted to 71 students consisting of 35 students from class X MIPA 2 and 36 students from class X IPS 2. The results of this study resulted in a product in the form of mathematics-based learning media. *videoscribe* on the subject matter of trigonometry. Based on the results of the validation questionnaire and student responses regarding the feasibility and attractiveness of learning videos, an average of 2.745 by material experts, and 2.8 by media experts, while the results of the student response questionnaire on the X MIPA 2 trial scale obtained an average of 2.924 with criteria "interesting" while X IPS 2 obtained an average of 2.885 with the criteria of "attractive". Based on the results of the effectiveness test, the calculation results from the *Posttest* X MIPA 2 are the average value of 81.2 and X IPS 2 which is the average value of 80.2. This shows that the learning videos developed are feasible and effective to be used as teaching materials to help students in the learning process. Based on the results of the test, it can be seen that the Research and Development (R&D) method can develop the *sparkoll videoscribe* learning media because it can help students understand existing lessons and can be used during the current pandemic.

Key Words : *Media Development, Sparkoll Videoscribe, Trigonometry*

Pendahuluan

Pengembangan media pembelajaran adalah proses atau cara mengembangkan dan menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) kepada komunikan (siswa) agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar dengan efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *sparkoll videoscribe* dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang ada di sekolah yakni yang perlu adanya inovasi pembaharuan media pembelajaran yang digunakan di sekolah pada saat proses belajar mengajar. Kurangnya pembaharuan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya antusias peserta didik dalam belajar matematika. Pembelajaran yang hanya menggunakan bahan ajar saja cenderung membosankan sehingga sangat berpengaruh pada pemahaman peserta didik terhadap materi trigonometri.

Pada dasarnya setiap manusia membutuhkan yang namanya pendidikan dimana manusia dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki dengan cara terus belajar di dalam dunia pendidikan yang nantinya setiap manusia akan memiliki sikap yang lebih baik dalam bercakap. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu memahami apa yang diberikan dan begitu pula sebaliknya dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkoll Videoscribe*.

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar[1]. Adapun hasil observasi terhadap guru dan siswa di SMAN 8 Maros pada saat itu, guru hanya menggunakan metode ceramah dan *power point* untuk bahan ajarnya setiap hari di sini sudah dilihat jelas bahwa guru tersebut belum membuat bahan ajar baru untuk mengajar siswa, adapun sebagian siswa yang merasa bosan jika itu terus yang digunakan, di sini kita bisa lihat bahwa siswa yang bosan jika hanya menggunakan metode tersebut, agar siswa tidak merasa bosan alangkah baiknya Menggunakan model pembelajaran baru seperti *videoscribe*.

Penerapan *Sparkoll Videoscribe* dalam pembelajaran telah dilakukan oleh Fadillah, A., & Bilda, W. (2019) dalam penelitiannya dan menyimpulkan bahwa, video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkoll videoscribe* layak digunakan[2]. Hal senada juga menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* pada pembelajaran, respons siswa termasuk dalam kategori positif atau baik, sehingga media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* positif digunakan dalam proses pembelajaran[3][4].

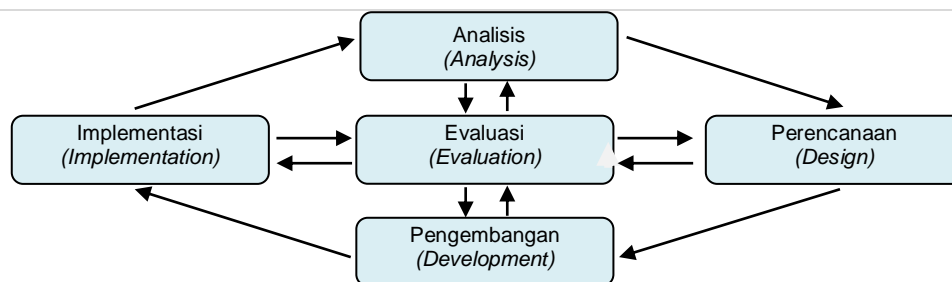
Dari hal-hal tersebut di atas, kami berharap kedepannya agar pendidik dapat menggunakan metode lain dalam mengajar salah satunya saran adalah membuat video pembelajaran agar peserta didik yang belum mengerti jika dijelaskan hanya satu kali dapat memutar ulang video tersebut, dengan adanya aplikasi *videoscribe* ini bisa membantu pendidik dan peserta didik dalam memahami materi tersebut, agar peserta didik juga dapat mempelajari materi tersebut dengan berulang kali. Bagi yang belum dipahami atau belum dimengerti dan di sini juga dapat membantu.

Adapun solusi dari permasalahan di atas yaitu mengembangkan suatu media pembelajaran salah satunya yakni berbasis *Sparkoll Videoscribe*. Agar pembelajaran bisa membuat peserta didik dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menciptakan proses belajar matematika yang lebih menyenangkan dan menarik

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut. Metode ini dianggap tepat digunakan dalam penelitian ini karena pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *sparkoll videoscribe* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika.

Peneliti menggunakan Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development* (R&D)[5]. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development* (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE [6]:



Gambar 1. Diagram Langkah-Langkah Model ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Analysis, merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran menggunakan *Sparkoll Videoscribe* pada materi pokok trigonometri .

2. Perencanaan (*Design*)

Design, merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan peta kompetensi, peta materi, GBIM dan naskah media. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran matematika.

3. Pengembangan (*Development*)

Development, adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media. Selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementation, langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di SMAN 8 Maros.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluation, merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran yang sedang berlangsung, hal ini dilakukan karena penelitian ini berfokus pada cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkoll videoscribe* pada materi pokok trigonometri.

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini hasil dari pengembangan yang dilakukan dapat menghasilkan video pembelajaran berbasis *sparkoll videoscribe*. Prosedur penelitian ADDIE digunakan untuk proses penelitian dan pengembangan ini. Berikut merupakan dari tahap 1 sampai tahap 5.

A. Analisis (Tahap Analisis)

Pada tahap analisis ini peneliti akan menganalisis kebutuhan dan menganalisis karakteristik peserta didik hasil dari analisis tersebut guna dijadikan untuk acuan dalam pembuatan media pembelajaran matematika tersebut.

1. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dibutuhkan guna mempermudah proses pembelajaran terutama pada pembelajaran yang sulit seperti pelajaran matematika. Media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri akan diperlukan terutama pada peserta didik di SMAN 8 Maros. Dengan adanya kebutuhan tersebut peneliti merasa media

pembelajaran yang berbentuk video akan menjadi penunjang pada saat proses pembelajaran yang mandiri.

2. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berikut merupakan hasil kesimpulan yang disimpulkan peneliti dalam wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru yang mengajar pembelajaran matematika dan hasil, menyebarkan angket ke peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Peserta didik yang kurang merasa antusias ketika proses pembelajaran matematika yang berpacu pada buku paket.

- a. Hasil belajar peserta didik masih rendah dalam memahami konsep pembelajaran matematika pada sub bab trigonometri.
- b. Pada saat proses pembelajaran pendidik menjelaskan materi hanya sebatas menjelaskan sehingga membuat peserta didik tidak punya rasa ingin tahu yang lebih pada saat proses pembelajaran, seperti adanya peserta didik yang terus berbincang pada saat proses belajar berlangsung dan banyak yang tidak memperhatikan pendidik menjelaskan materi tersebut.
- c. Pembaharuan dari media pembelajaran sangat dibutuhkan peserta didik selama pandemi.
- d. Peserta didik membutuhkan suatu model pembelajaran baru agar tidak bosan dalam hal belajar apalagi di masa pandemi ini, kebanyakan siswa susah memahami pelajaran.

Dari tahap analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik, sehingga penulis ingin mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkoll Videoscribe* pada materi pokok Trigonometri.

B. Design (Tahap Perancangan)

Ketika tahap pertama selesai maka pada tahapan selanjutnya akan dilakukan tahap *design* yaitu tahap perancangan. Pada tahap *design* ini ada beberapa yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan Desain Media

Aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran berbentuk video ini yaitu aplikasi *sparkoll videoscribe*. Penulisan pada video pembelajaran ini menggunakan huruf andalus dan isi pokok yang terdapat di video ini dapat beberapa susunan yaitu adanya pembukaan pada awal video, per sub bab materi, pada materi terdapat contoh soal per sub bab tersebut dan penutup di video. Di Dalam video tersebut adanya instrumen suara di setiap penjelasan materi.

2. Perancangan Instrumen

Instrumen yang dibuat pada perancangan ini yaitu instrumen yang berupa angket (kuesioner) dengan tujuan agar dapat mengevaluasi media pembelajaran yang berbentuk video tersebut menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Adapun aspek-aspek yang tersusun di dalam instrumen berbentuk angket tersebut akan menyesuaikan dari tujuan masing-masing angket karena yang akan dibuat adalah angket untuk validasi media, validasi materi dan instrumen penilaian dari uji kemenarikan media yang disebarkan kepada peserta didik dan respons guru. Dari angket media dan angket materi akan diberikan kepada ahli dari masing-masing validator untuk mereview media tersebut sebelum media akan diuji cobakan ke peserta didik dalam uji kemenarikan. Ketika tahap perancangan akan dievaluasi dalam penyusunan media pembelajaran berbentuk video tersebut. Angket yang dibuat berupa angket dengan daftar isian (centang) yang akan diberikan untuk ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik. Instrumen tersebut dirancang dengan membuat kisi-kisi dari angket terlebih dahulu yang selanjutnya angket tersebut diberikan ke ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik dengan tujuan mengetahui kualitas dari media pembelajaran berbentuk video tersebut.

Berdasarkan pada tahap *design* (Tahap perancangan) penulis membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *sparkoll videoscribe* dengan desain yang telah ditentukan dan pada tahap ini penulis merancang instrumen yang akan digunakan berupa angket kuesioner yang telah disusun untuk mengevaluasi hasil media yang telah dibuat. Instrumen tersebut akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu *development* (tahap pengembangan) yaitu dengan memvalidasi hasil media pembelajaran berbentuk video tersebut.

C. Development (Tahap Pengembangan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap *development* (tahap pengembangan) tahap ini dilakukan ketika tahap *design* atau tahap perancangan selesai. Adapun beberapa yang harus dilakukan pada tahap *development* ini sebagai berikut:

1. Pembuatan video

Proses pembuatan media pembelajaran yang berbentuk video ini akan dikembangkan dengan menyesuaikan komponen yang ada untuk memenuhi tujuan dari media pembelajaran tersebut.

2. Kegiatan Belajar

Video ini merupakan video yang sudah disusun secara jelas. Dengan demikian materi pembelajaran pun sudah tertata sehingga runtutan dari materi benar jelas dan menyesuaikan KI dan KD, dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami materi dengan penuh kejelasan, di dalam video ini pun di setiap sub bab terdapat per sub bab dari materi trigonometri tersebut, dari background, backsound, penjelas bahwa materi sudah masuk sub bab selanjutnya agar peserta didik tidak merasa bingung dan materi terstruktur.

3. Validasi Produk

Validasi produk dimaksudkan untuk meminta pertimbangan ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan saran mengenai kekurangan dan kelemahan produk yang diberikan oleh validasi ahli, diharapkan dapat membuat video yang akan dibuat menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video yang telah selesai di desain diberikan kepada 2 validator ahli materi, 2 validator ahli media. Adapun kriteria dalam penentuan subyek ahli, yaitu Berpengalaman di dalam bidangnya.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji suatu kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Hasil data validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek	No	Validator 1	Validator 2
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1	3	3
	2	3	3
Keakuratan materi	3	3	3
	4	2	3
	5	3	3
	6	3	3
Mendorong keingintahuan	7	3	2
	8	2	2
Teknik penyajian	9	2	3
Penyajian pembelajaran	10	3	3
Koherensi dan keruntutan alur pikir	11	3	3
	12	3	3
Kontekstual dan suara	13	3	2
	14	3	2
Jumlah Skor		39	38
Rata-rata		2,786	2,714
Rata-rata total		2,745	
Kriteria		Cukup valid	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai yaitu sebagai berikut : pada aspek keseluruhan dari validator 1 memperoleh nilai skor 39 dengan nilai rata-rata sebesar 2,785 sedangkan pada aspek keseluruhan dari validator 2 memperoleh nilai skor 38 dengan nilai rata-rata sebesar 2,714. Jika dijumlahkan keduanya antara validator 1 dan 2 maka memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,745 dengan kriteria “cukup valid”.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian *video* pembelajaran berbasis *Sparkoll Videoscribe*. Hasil data validasi media tahap ini dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Aspek	No	Validator 1	Validator 2
Pewarnaan	1	3	3
	2	3	3
Pemakaian Kata Dan Bahasa	3	3	2
	4	3	3
	5	3	3
	6	3	2

Aspek	No	Validator 1	Validator 2
Tampilan Pada Layar	7	3	3
	8	4	3
	9	3	3
Penyajian	10	3	2
	11	3	2
	12	3	2
Animation Dan Suara	13	3	2
	14	3	2
	15	3	3
Jumlah Skor		46	38
Rata-rata		3,066	2,533
Rata-rata total		2,8	
Kriteria		Cukup valid	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai yaitu sebagai berikut: pada aspek keseluruhan dari validator 1 memperoleh nilai skor 46 dengan nilai rata-rata sebesar 3,066 sedangkan pada aspek keseluruhan dari validator 2 memperoleh nilai skor 38 dengan nilai rata-rata sebesar 2,533. Jika dijumlahkan keduanya antara validator 1 dan 2 maka memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,8 dengan kriteria “cukup valid”.

D. Implementation (Tahap Implementasi)

Pada Tahap Implementasi, dilakukan beberapa kegiatan yaitu uji coba kemenarikan produk, kepraktisan dan keefektifan produk dengan memberikan angket respons peserta didik dan tes hasil belajar dengan melakukan *posttest* pada peserta didik SMAN 8 Maros.”

1. Uji Kemenarikan

Setelah produk melalui tahap validasi oleh para ahli serta telah diperbaiki, selanjutnya produk diuji coba kemenarikan kepada peserta didik SMAN 8 Maros. Uji kemenarikan produk media pembelajaran *sparkoll videoscribe* ini dilakukan pada uji coba kelas X MIPA2 dan X IPS2. Skala dilakukan di 2 kelas dengan jumlah 35 responden pada kelas X MIPA 2 dan 36 responden pada kelas X IPS2 untuk mengetahui suatu kemenarikan dalam video pembelajaran *sparkoll videoscribe* secara luas. Hasil dari analisis data uji skala pada X MIPA2 yaitu 2,924 pada kriteria “menarik” sedangkan pada kelas X IPS2 yaitu 2,885 pada kriteria “menarik”. Penulis menyimpulkan bahwa video pembelajaran *sparkoll videoscribe* ini yang dikembangkan layak digunakan selama proses pembelajaran

2. Uji Efektivitas

Setelah dilakukan uji kemenarikan, peserta didik diberikan tes berupa *posttest* terhadap dua kelas yaitu X MIPA 2 dan X IPS 2 di SMAN 8 Maros. Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Data Hasil Perhitungan *Posttest*

Jenis Tes	N	Skor Maksimum	Skor Minimum	Nilai Rata-Rata
X MIPA 2	35	95	60	81,2
X IPS 2	36	95	70	80,2

E. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh penulis dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis kevalidan media dan materi dari ahli dan angket responden peserta didik dan angket respons guru. Karena tahap evaluasi telah dilakukan di setiap tahap dan hasil akhirnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *sparkoll videoscribe* ini mempunyai kriteria menarik digunakan untuk proses pembelajaran.”

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah diuraikan, Tujuan dalam pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkoll Videoscribe* pada materi pokok trigonometri. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dan pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) yang memenuhi kriteria validasi, efektif, dan praktis adapun penjelasannya yaitu sebagaiberikut :

1. Validasi

Validasi dilakukan untuk menentukan kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator selama proses validasi.

2. Keefektifan

Keefektifan dilakukan untuk menentukan kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa. Adapun yang di nilai yaitu seberapa kemampuan peserta didik dalam menjawab soal tersebut.

3. Kepraktisan

Kepraktisan dilakukan untuk menentukan kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil angket respons peserta didik dan guru. Adapun penilaiandari hasil angket respons peserta didik dan guru dilihat dari seberapa menariknya suatu media yang telah dibuat.

Berdasarkan permasalahan pada tahap analisis yang telah dikemukakan dalam hasil pra penelitian diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas pendidik masih menggunakan metode ceramah serta hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran. Pada analisis karakteristik peserta didik dapat diketahui :

- Kurangnya antusias peserta didik terhadap mata pelajaran matematika pada materi pokok trigonometri yang terlalu berpacu pada buku.
- Rendahnya kemampuan peserta didik untuk memahami konsep trigonometri."
- Peserta didik tidak memiliki semangat belajar dikarenakan pendidik dalam pendidik memberikan materi hanya sebatas menjelaskan. Hal itu dapat diketahui saat menjelaskan materi, beberapa peserta didik ada yang berbincang dengan teman lainnya."
- Peserta didik membutuhkan adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses belajar."

Hasil dari analisis kemudian dievaluasi sehingga dapat disimpulkan dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi, sehingga dipilihlah media pembelajaran yang berbasis *Sparkoll Videoscribe* untuk digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik secara mandiri." Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan desain videodan perancangan instrumen. Penyusunan desain dilakukan agar peneliti secara garis besar dapat mengetahui bagaimana video yang akan dibuat. Media pembelajaran video dibuat dengan menggunakan aplikasi *Sparkoll Videoscribe* menggunakan huruf andalus Penyusunan desain videoyaitu dimulai dengan membuat pembukaan awal, judul materi beserta sub babnya, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi , latihan soal, penutup. Pada kegiatan pembelajaran pada *video* pembelajaran terdiri dari penjelasan materi, latihan soal. Di setiap layar pada *video* akan diberikan audio musik dan penjelasan dari setiap materi sehingga peserta didik dapat mendengarkan penjelasan tersebut yang diiringi audio musik agar peserta didik tidak merasa bosan pada waktu pembelajaran. Sedangkan perancangan instrument dimaksudkan untuk menyusun angket untuk mengevaluasi media yang telah dibuat. Instrumen penilaian kualitas produk yang telah dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi dan ahli media serta peserta didik. Perancangan instrumen penilaian diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan selanjutnya disusun angket penilaian yang akan diberikan kepada para ahli untuk mengetahui kualitas produk. Serta angket peserta didik untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Setelah tahap *design*, tahap selanjutnya adalah tahap *development* atau tahap pembuatan media pembelajaran berbentuk video. Pada tahap pembuatan video ini, garis besar isi video dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbentuk video. Video yang dikembangkan memiliki komponen yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika secara mandiri pada materi trigonometri. Video pembelajaran yang dibuat berbantuan *Sparkoll Videoscribe* dikembangkan menjadi videodengan rancangan. Setelah

melalui tahap pembuatan video, diperoleh media pembelajaran video awal. Selanjutnya video tersebut dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah produk selesai dibuat dan sudah dilakukan penyuntingan kemudian dilakukan validasi. Tahap *development* validasi produk dimaksudkan untuk meminta pertimbangan ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan saran mengenai kekurangan dan kelemahan produk yang diberikan oleh validasi ahli, diharapkan dapat membuat video yang akan dibuat menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai yaitu sebagai berikut: pada aspek keseluruhan dari validator 1 memperoleh nilai skor 39 dengan nilai rata-rata sebesar 2,785 sedangkan pada aspek keseluruhan dari validator 2 memperoleh nilai skor 38 dengan nilai rata-rata sebesar 2,714. Jika di jumlahkan keduanya antara validator 1 dan 2 maka memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,745 dengan kriteria “cukup valid”. Sedangkan berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai yaitu sebagai berikut : pada aspek keseluruhan dari validator 1 memperoleh nilai skor 46 dengan nilai rata-rata sebesar 3,066 sedangkan pada aspek keseluruhan dari validator 2 memperoleh nilai skor 38 dengan nilai rata-rata sebesar 2,533 . Jika di jumlahkan keduanya antara validator 1 dan 2 maka memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,8 dengan kriteria “cukup valid”.

“Pada tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan beberapa kegiatan yaitu, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui kemenarikan video pembelajaran dengan menyebarkan angket respons peserta didik. Dalam angket tersebut peserta didik melihat kemenarikan video pembelajaran pada tampilan yang tidak membingungkan dan mudah dipahami. Penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran bisa dipahami dari materi dan contoh soal yang sudah disajikan sehingga peserta didik semangat dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran secara mandiri. Uji kemenarikan produk media pembelajaran *sparkoll videoscribe* ini dilakukan pada uji coba kelas X MIPA 2 dan X IPS 2. Skala dilakukan di 2 kelas dengan jumlah 35 responden pada kelas X MIPA dan 36 responden pada kelas X IPS 2 untuk mengetahui suatu kemenarikan dalam video pembelajaran *sparkoll videoscribe* secara luas. Hasil dari analisis data uji skala pada X MIPA 2 yaitu 2,924 pada kriteria “menarik” sedangkan pada kelas X IPS 2 yaitu 2,885 pada kriteria “menarik”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk video yang dikembangkan memenuhi aspek kemenarikan sehingga layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik SMAN 8 Maros.”

Keefektifan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil tes kemampuan belajar Peserta didik di SMAN 8 Maros dengan memberikan *posttest* setelah memperlihatkan video pembelajaran untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik di SMAN 8 Maros. Adapun hasil perhitungan dari *posttest* X MIPA 2 yaitu nilai rata-rata 81,2 dan X IPS 2 yaitu nilai rata-rata 80,2.

Rata-rata kemampuan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan video pembelajaran dari kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *sparkoll videoscribe* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menciptakan video pembelajaran. Pendidik sebagai pengajar mampu menciptakan pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif, karena tidak dapat dipungkiri, tujuan pembelajaran yang sesungguhnya adalah menggunakan bahan ajar yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengurangi sikap pasif peserta didik. Sistematis video pembelajaran matematika yang dikembangkan disajikan secara berurut yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian penutup.

Penyusunan materi di dalam video disusun dengan menggunakan aplikasi *Sparkoll videoscribe*. Penyusunan materi sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik karena pembelajaran menggunakan video membuat peserta didik aktif untuk mengonstruksi pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri secara mandiri.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada uji coba lapangan yang diuji cobakan kepada peserta didik di SMAN 8 Maros terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan video dalam kriteria interpretasi menarik. Kemenarikan dari video disebabkan karena video dapat digunakan peserta didik secara mandiri. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh terhadap video yang telah diuji cobakan dapat disimpulkan kualitas media pembelajaran yaitu video sudah mencerminkan media pembelajaran yang menarik sebagai sumber media belajar peserta didik sehingga video pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki dalam media pembelajaran berbasis *Sparkoll Videoscribe* terdiri dari penjelasan materi dengan suara yang jelas sehingga mudah dimengerti, dari contoh soal yang dapat disesuaikan dengan kehidupan nyata yang akan membuat peserta didik lebih tertarik dan membuat media pembelajaran berbasis *Sparkoll Videoscribe* ini lebih bermanfaat dengan baik serta menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media adalah yang pertama validasi oleh ahli materi pada tabel dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai yaitu sebagai berikut : pada aspek keseluruhan dari validator 1 memperoleh nilai skor 39 dengan nilai rata-rata sebesar 2,785 sedangkan pada aspek keseluruhan dari validator 2 memperoleh nilai skor 38 dengan nilai rata-rata sebesar 2,714. Jika dijumlahkan keduanya antara validator 1 dan 2 maka memperoleh nilai rata –rata sebesar 2,745 dengan kriteria “ cukup valid”. Sedangkan yang kedua berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai yaitu pada aspek keseluruhan dari validator 1 memperoleh nilai skor 46 dengan nilai rata-rata sebesar 3,066 sedangkan pada aspek keseluruhan dari validator 2 memperoleh nilai skor 38 dengan nilai rata-rata sebesar 2,533 . Jika dijumlahkan keduanya antara validator 1 dan 2 maka memperoleh nilai rata –rata sebesar 2,8 dengan kriteria “ cukup valid”. Adapun hasil uji efektivitas dalam hasil perhitungan dari *posttest* X MIPA 2 yaitu nilai rata-rata 81,2 dan X IPS 2 yaitu nilai rata-rata 80,2. Tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. pada uji coba kelas X MIPA 2 dan X IPS 2. Skala dilakukan di 2 kelas dengan jumlah 35 responden pada kelas X MIPA dan 36 responden pada kelas X IPS 2 untuk mengetahui suatu kemenarikan dalam video pembelajaran *sparkoll videoscribe* secara luas. Hasil dari analisis data uji skala pada X MIPA 2 yaitu 2,924 dengan kriteria “menarik” sedangkan pada kelas X IPS 2 yaitu 2,885 dengan kriteria “menarik”.

DaftarPustaka

- [1] Arsyad, Azhar.(2013). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Ahmad Fadillah, & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>
- [3] Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- [4] Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi, Y. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 65-72.
- [5] Sugiyono. (2012). *Metode penelitian dan pengembangan* .Bandung : Alfabeta.
- [6] Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.