

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil produk media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika dengan menggunakan *software Sparkol VideoScribe*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada salah satu model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya, yaitu model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

1. Analisis

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum menyusun program atau media dalam pembelajaran, karena pada tahap ini permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran dikaji kemudian dirumuskan cara pemecahannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs.S Darul Ihsan Kabupaten Aceh Tenggara, terdapat beberapa hal penting yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran ini. Beberapa hal penting tersebut, antara lain:

Pertama, hasil observasi yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa cukup rendah. Hal ini ditunjukkan melalui angket dan pengamatan dalam kelas, dimana kebanyakan siswa mengaku bosan dan sering mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Siswa mengaku cara mengajar guru yang konvensional membuat siswa tidak tertarik dengan pembelajaran dan memilih bercerita dengan teman atau tidur di dalam kelas. Hal lain yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa adalah guru

mengajar dengan suara yang tidak cukup keras dan tulisan di papan tulis yang sulit dibaca, terlebih kebanyakan siswa tidak suka menulis atau membaca symbol matematika. Pembelajaran yang cukup membosankan menurut siswa adalah pembelajaran Matematika, karena pada saat pembelajaran ini, mereka dituntut untuk mencatat banyak materi dan hanya duduk di dalam kelas karena guru tidak menyediakan media lain selain buku paket. Guru tidak cukup memiliki kemampuan dan waktu untuk menyediakan media pembelajaran lain sehingga hanya membekali siswa dengan buku paket dan catatan dengan harapan siswa akan mempelajarinya di rumah, padahal menurut pengakuan siswa, mereka hanya belajar ketika mendekati ulangan atau ujian.

Kedua, berdasarkan observasi lapangan peneliti menemukan bahwa MTs.S Darul Ihsan, Kabupaten Aceh Tenggara memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan *LCD proyektor*. Hal tersebut merupakan salah satu potensi yang sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan dengan baik. Guru yang berada di sekolah tersebut juga dapat mengoperasikan komputer dan *LCD proyektor* sehingga memungkinkan untuk memanfaatkan sarana tersebut sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

Ketiga, generasi sekarang merupakan generasi *digital native* yang sangat akrab dengan peralatan digital. Generasi ini mudah merespon berbagai hal yang berkaitan dengan peralatan digital dan merasa nyaman menggunakan peralatan digital.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dengan harapan media tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa. *Sparkol Videoscribe* dipilih karena dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. *Sparkol videoscribe* juga dianggap relevan dan dapat diandalkan dalam meningkatkan proses pembelajaran di era pengetahuan digital. Oleh karena itu *sparkol videoscribe* dianggap mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media

pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih efektif.

2 *Design*

Tahap *design* merupakan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran dengan membuat peta kompetensi, peta materi dan naskah media.

Peta kompetensi merupakan bagan atau alur yang menjelaskan beberapa indikator yang harus dikuasai siswa pada materi himpunan. Pembuatan peta kompetensi berdasarkan silabus mata pelajaran Matematika.

Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan beberapa instrumen pengumpulan data yang terdiri dari angket validasi media, angket respon siswa, angket respon guru, angket minat siswa dan lembar tes hasil belajar siswa. Instrumen angket dan tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini tidak sepenuhnya berasal dari instrumen yang standar. Instrumen tersebut perlu dilakukan uji kelayakan untuk dapat menghasilkan data yang benar.

Berdasarkan validasi instrumen yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil uji validitas dan uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Angket Ahli Media

No.	<i>R</i> _{hitung}	Keputusan	Kriteria
1	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

9	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
16	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
17	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
18	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 , korelasi antar setiap butir pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena memiliki nilai di atas r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,996. Berdasarkan uji validitas instrumen angket ahli media, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Angket Ahli Materi

No.	R_{hitung}	Keputusan	Kriteria
1	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,999	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,999	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

11	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel 4.2, korelasi antar setiap butir pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena memiliki nilai di atas r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,996. Berdasarkan uji validitas instrumen angket ahli materi, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Angket Respon Guru

No Item	R_{hitung}	Keputusan	Kriteria
1	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel 4.3, korelasi antar setiap butir pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena memiliki nilai di atas r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%

yaitu 0,996. Berdasarkan uji validitas instrumen angket respon guru, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa

No Item	R_{hitung}	Keputusan	Kriteria
1	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel 4.4, korelasi antar setiap butir pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena memiliki nilai di atas r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,996. Berdasarkan uji validitas instrumen angket respon siswa, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur. Tabel 4.5

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Angket Minat Siswa

No.	R_{hitung}	Keputusan	Kriteria
1	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,613	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,512	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,487	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,419	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,419	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,709	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,709	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,621	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
16	0,709	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
17	0,613	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
18	0,709	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
19	0,419	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
20	0,482	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
21	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
22	0,709	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
23	0,773	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel 4.5, korelasi antar setiap butir pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena memiliki nilai di atas r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%

yaitu 0,396. Berdasarkan uji validitas instrumen angket minat siswa, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas Angket

Angket	Nilai Reliabilitas (r)	Keputusan	Kriteria
Ahli Media	0,999	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel
Ahli Materi	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel
Respon Guru	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel
Respon Siswa	1	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel
Minat siswa	0,656	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa semua instrumen bersifat reliabel dan dinilai memenuhi syarat dalam penelitian untuk mengumpulkan data.

3. *Development*

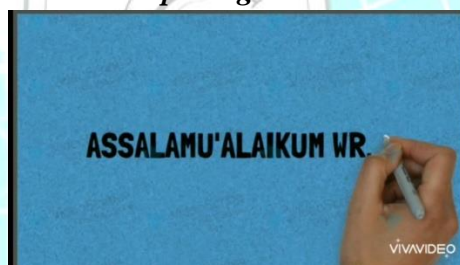
Tahap ini merupakan tahap produksi media dimana pembuatan media disesuaikan dengan naskah yang telah dirancang. Pada tahap ini juga media yang telah selesai dibuat diperiksa dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat digunakan di dalam pembelajaran. Proses produksi media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

Tahap pra produksi dimulai dengan menyiapkan segala perangkat yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat keras terdiri dari laptop dan mouse, sedangkan perangkat lunak terdiri dari *software* utama pembuatan media yaitu *Sparkol Videoscribe*, selain itu disediakan juga *software* pendukung agar media dapat dikemas sesuai kebutuhan yaitu *Microsoft Word* sebagai pengolah desain grafis, *Kine Master* sebagai pengolah audio dan *Viva Video* sebagai pengolah video.

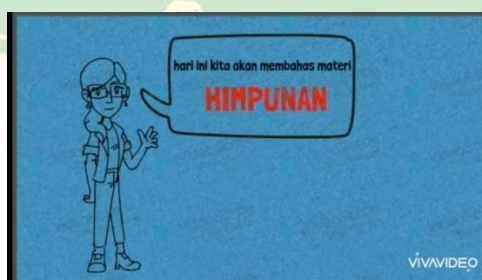
Tahap produksi dimulali dari pembagian materi menjadi beberapa sub topik karena media akan dibuat menjadi beberapa video. Langkah selanjutnya adalah pembuatan gambar atau symbol yang sesuai dengan materi himpunan menggunakan *Microsoft Word*, kemudian gambar tersebut dimasukkan ke dalam *sparkol videoscribe* untuk diolah dan disesuaikan waktu penampilannya. Setelah gambar selesai disusun dan disesuaikan menggunakan *sparkol videoscribe*, langkah selanjutnya adalah melakukan dubbing materi yang kemudian diolah bersama backsound menggunakan *Kine Master*, setelah audio selesai maka audio tersebut siap dimasukkan ke dalam *sparkol videoscribe*. Langkah terakhir adalah menggabungkan beberapa potongan media menggunakan *Viva Video* agar menjadi satu materi utuh.

Berikut adalah visualisasi hasil pembuatan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*:

Gambar 4.1
Opening Video



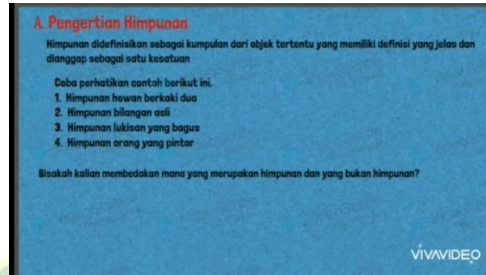
Opening merupakan bagian pembuka dari media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. *Opening* diawali munculnya tulisan ucapan salam. Kemudian lanjut dengan menanyakan kabar siswa dan mengajak siswa berdo'a.



Lalu muncul seorang guru yang memberi tahu tentang materi

Gambar 4.2

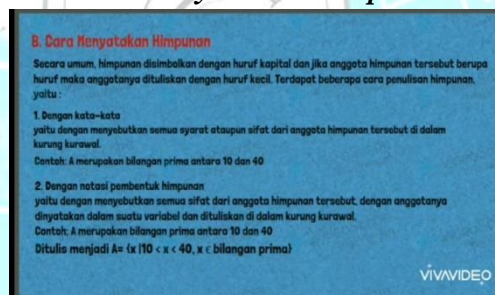
Penjelasan Pengertian Himpunan dan Contoh-Contohnya



Bagian ini menjelaskan tentang pengertian himpunan dan contoh-contoh himpunan. Dimulai dengan munculnya tulisan yang menjelaskan pengertian himpunan lalu menyuruh siswa untuk membedakan mana yang merupakan himpunan dan yang bukan himpunan. Lalu menjelaskan bagaimana yang disebut dengan himpunan dan bukan himpunan melalui tulisan dan narasi.

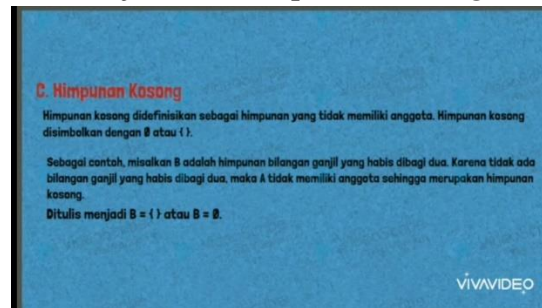
Gambar 4.3

Cara Menyatakan Himpunan



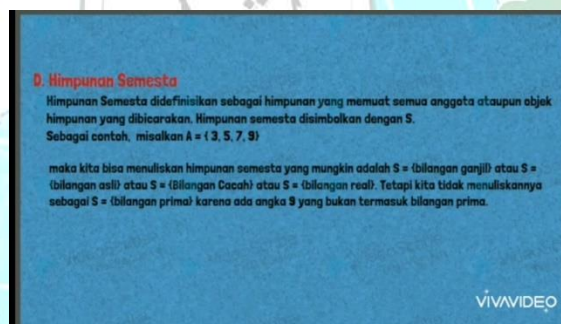
Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana cara menyatakan suatu himpunan. Dimulai dengan munculnya tulisan yang menjelaskan penulisan suatu himpunan dengan huruf kapital, dan jika anggota himpunan tersebut berupa huruf maka anggota himpunan ditulis menggunakan huruf kecil. Lalu menjelaskan macam-macam cara penulisan himpunan.

Gambar 4.4
Penjelasan Himpunan Kosong



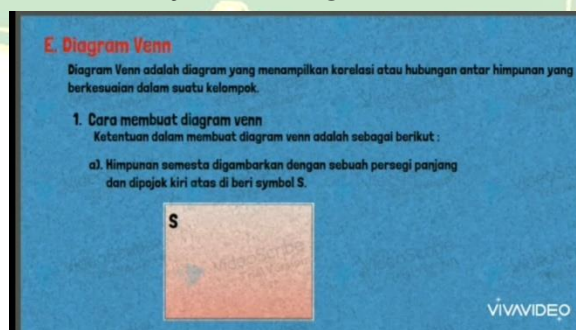
Bagian ini menjelaskan tentang pengertian himpunan kosong, yang menjelaskan pengertian himpunan kosong, contoh himpunan kosong dan cara penulisan himpunan kosong yang ditampilkan dengan tulisan tangan dan narasi.

Gambar 4.5
Penjelasan Himpunan Semesta



Bagian ini menjelaskan tentang himpunan semesta. Dimulai dengan munculnya tulisan yang menjelaskan pengertian himpunan semesta, contoh himpunan semesta dan symbol himpunan semesta

Gambar 4.6
Penjelasan Diagram Venn



Bagian ini menjelaskan tentang Diagram Venn. Dimulai dengan munculnya tulisan yang menjelaskan pengertian diagram venn, lalu lanjut dengan cara membuat diagram venn yaitu dengan menggambar terlebih dahulu persegi panjang dan membuat symbol S. lanjut dengan menuliskan anggotanya di persegi, lalu membuat garis himpunan A , setelah itu menjelaskan bagaimana cara membuat diagram venn yang anggotanya banyak atau tidak memadai. Lanjut setelah itu akan menjelaskan bagaimana cara membaca diagram venn.

Gambar 4.7
Penjelasan Himpunan Bagian

F. Himpunan Bagian

Himpunan A merupakan himpunan bagian B, jika setiap anggota A juga anggota B dan dinotasikan $A \subset B$ atau $B \supset A$.

Cantah soal:
 $P = \{1, 2, 3\}$
 $Q = \{1, 2, 3, 4, 5\}$
 Maka $P \subset Q$ atau $Q \supset P$

Jika ada anggota A yang bukan anggota B, maka A bukan himpunan bagian dari B dan dinotasikan dengan $A \not\subset B$.

Cantah Soal:
 $O = \{1, 2, 3, 4, 5\}$
 $R = \{4, 5, 6\}$
 Maka $R \subset O$

VIVAVIDEO

Gambar 4.8
Penjelasan Operasi Himpunan

G. Operasi Himpunan

1. Irisan
 Irisan dari dua himpunan A dan B adalah himpunan yang anggota-anggotanya ada di himpunan A dan ada di himpunan B. Irisan antara dua buah himpunan dinotasikan oleh tanda \cap .

Cantah Soal:
 $A = \{a, b, c, d, e\}$
 $B = \{b, c, e, g, h\}$
 Maka $A \cap B = \{b, c, e\}$

2. Gabungan
 Gabungan dari dua himpunan A dan B adalah himpunan yang anggota-anggotanya merupakan gabungan dari anggota himpunan A dan himpunan B. Gabungan antara dua buah himpunan dinotasikan oleh tanda \cup .

Cantah Soal:
 $A = \{a, b, c, d, e\}$
 $B = \{b, c, e, g, h\}$
 Maka $A \cup B = \{a, b, c, d, e, g, h\}$

VIVAVIDEO

Gambar 4.9

Penjelasan Persamaan Diagram Venn untuk Irisan dan Gabungan Himpunan

H. persamaan diagram venn untuk irisan dan gabungan himpunan

cantah:

Setelah diadakan pencatatan terhadap 50 anak tentang jenis olahraga yang digemari, terdapat 32 anak gemar voli, 40 anak gemar bulu tangkis, dan 25 anak gemar kedua-duanya. A. buatlah diagram venn dari keterangan diatas. B. berapa anak yang tidak gemar voli maupun bulu tangkis?

Jawab :

A. V : (anak gemar voli)
 B : (anak gemar bulu tangkis)

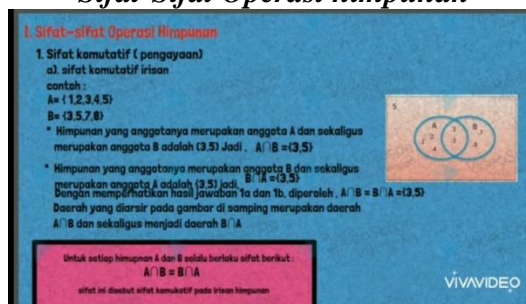
Keterangan:

i) Isikan terlebih dahulu yang gemar kedua-duanya, yaitu 25 anak.
 ii) Isikan hanya gemar voli, yaitu $32-25=7$ anak
 iii) Isikan yang hanya gemar bulu tangkis, yaitu $40-25=15$ anak
 iv) Isikan yang tidak gemar voli maupun bulu tangkis, yaitu: $50-(7+25+15) = 50-47 = 3$ anak

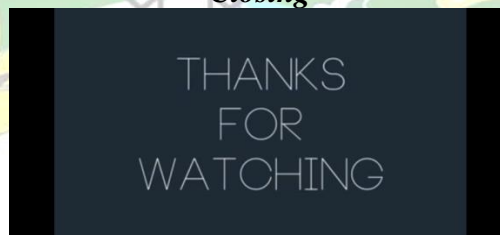
B. Banyak anak yang tidak gemar voli maupun bulu tangkis adalah 3 anak

VIVAVIDEO

Gambar 4.10
Sifat-Sifat Operasi himpunan



Gambar 4.11
Closing



Bagian ini merupakan bagian akhir atau penutup dari media pembelajaran yang telah dibuat. Bagaian ini sederhana hanya berupa tulisan Thanks for watching dan menutup pembelajaran dengan harapan agar siswa senang dengan pembelajaran yang telah berlangsung.

Tahap terakhir pengembangan ini adalah pasca produksi, dimana kegiatannya adalah me- *review* dan mengevaluasi media yang telah diproduksi. Kegiatan utama dalam tahap pasca produksi adalah memvalidasi media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Validator terdiri dari dua ahli media dan seorang ahli materi. Media pembelajaran harus melewati tahap validasi karena pada tahap ini media direvisi oleh validator dan diperbaiki oleh peneliti hingga media tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan angket yang telah peneliti berikan kepada validator, maka media pembelajaran yang telah dibuat layak digunakan di dalam kelas dengan sedikit revisi.

Media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* diperlihatkan dan docoba oleh ahli media kemudian divalidasi. Berikut adalah hasil validasi

oleh ahli media:

Tabel 4.7

Hasil Validasi Oleh Ahli Media

NO	Aspek Yang Dinilai	Validasi			Persentase Kevalidan
		1	2	3	
Mutu Teknis					
1.	Ukuran, warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran proposional	4	3	3	85%
2.	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, gambar, grafis, dan lain-lain) proposional	4	3	3	
3.	Gambar mampu memperjelas materi yang disajikan	4	4	4	
4.	Gambar tidak mengganggu elemen lain yang berhubungan dengan materi	4	3	3	
5.	Musik pengiring (background) yang digunakan memiliki volume yang proposional	2	3	4	
Aspek Media					
6.	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas	3	3	4	
7.	Suara yang termuat dalam media jelas dengan artikulasi yang tepat	2	3	3	
8.	Gambar yang termuat dalam media memvisualisasikan materi dengan jelas	2	4	4	

9.	Media yang digunakan menarik sehingga mampu menghibur siswa	3	4	4	83,3%
10.	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar	3	4	4	
11.	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa MTS	3	3	4	
12.	Backsound yang digunakan menarik	3	3	4	
13.	Media yang digunakan dapat dioperasikan dengan mudah	3	3	4	
14.	Media yang digunakan praktis sehingga dapat dibawa kemana saja	3	3	4	
15.	Media yang digunakan dapat dipelihara dengan Mudah	3	3	4	
16.	Media pembelajaran dapat dijalanka dalam berbagai software dan hardware	3	3	4	
17.	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk pembelajaran lain	3	3	4	
18.	Media pembelajaran dapat digunakan kembali untuk belajar di rumah oleh siswa	3	3	4	
Persentase Tiap Validator		76,3%	80,5%	94,4%	
Rata-rata Persentase Kevalidan		83,7%			
Kriteria Validasi : Sangat Baik/ Sangat Valid					

Berdasarkan hasil dari validasi kedua ahli media di atas, diperoleh hasil penilaian mutu teknis 85% yang masuk dalam kategori sangat baik, dan nilai aspek media 93,5% yang masuk dalam kategori sangat baik. Dengan Rata-rata

persentase Kevalidan 83,7% yang masuk dalam kategori sangat baik atau sangat valid. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran matematika materi himpunan termasuk dalam kategori baik dilihat dari mutu teknis dan aspek media.

Peneliti juga mendapatkan beberapa saran dari ahli media dalam menyempurnakan media pembelajaran yang telah diproduksi, berikut adalah beberapa saran dari ahli media dan tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.8
Saran dan Tindak Lanjut

Saran	Tindak Lanjut
Tidak perlu menambahkan <i>backsound</i> pada saat penjelasan	Menghapus <i>backsound</i> saat penjelasan
Satu materi dibuat menjadi beberapa video agar tidak Membosankan	Media dibuat menjadi beberapa video dengan sub materi yang Tertata
Materi harusnya disusun lebih rapi	Menyusun materi dengan rapi
Tambah indikator dan tujuan pembelajaran	Penambahan indikator dan tujuan pembelajaran pada bagaian awal
Contoh gambar durasi penayangannya diperpanjang agar lebih mudah dipahami	Menambah durasi penayangan contoh gambar

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Puja Kusuma, S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika di MTs.S Darul Ihsan, Kabupaten Aceh Tenggara. Media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*

diperlihatkan dan dicoba oleh ahli materi kemudian divalidasi. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 4.9

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

NO	Aspek Yang Dinilai	Validasi			Persentase kevalidan
		1	2	3	
Aspek Media					
1.	Penyajian gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan materi	3	3	3	87,1%
2.	Penyajian audio dalam media pembelajaran sesuai dengan materi	3	4	4	
3.	Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	
4.	Media yang disajikan masuk akal dan dapat diterima	4	4	3	
5.	Media yang disajikan dapat digunakan dalam pembelajaran	3	4	3	
6.	Media yang disajikan diproduksi oleh pihak yang berkaitan dengan pembelajaran	4	4	4	
7.	Sistematika penyajian materi rapi	3	2	3	
8.	Materi disajikan dengan runtut dan jelas	3	3	3	

9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Lengkap	4	4	4	
	Aspek Kesesuaian Materi				
10.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan Benar	3	3	4	93,7%
11.	Artikulasi bahasa jelas dan dapat dipahami	3	4	4	
12.	Materi yang dijasikan sesuai silabus mata pelajaran Matematika kelas VIII	4	4	4	
13.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran Matematika Kelas VIII	4	4	4	
Persentase Tiap Validator		86,5%	90,1%	90,1%	
Rata-rata Persentase Kevalidan			89,1%		
Kriteria Validasi : Sangat Baik/ Sangat Valid					

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi di atas, diperoleh hasil penilaian aspek media 87.1% dan aspek kesesuaian materi 93,7%. dimana kedua aspek tersebut masuk kedalam kategori sangat baik. Dan rata-rata persentase kevalidan 89,1% dalam kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran Matematika materi Himpunan termasuk dalam kategori sangat baik dilihat dari aspek media dan aspek kesesuaian materi.

4. Implementation

Tahap *implementation* merupakan tahap dimana media yang tela diproduksi digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* digunakan pada mata pelajaran Matematika materi

himpunan kelas VIII di MTs.S Darul Ihsan, Kabupaten Aceh Tenggara. Media tersebut digunakan selama dua hari, yaitu pada hari Senin, dan Rabu tanggal 4, 6 Oktober 2021 oleh guru yang mengampu pelajaran Matematika.

Pertemuan pertama, peneliti menjelaskan bagaimana cara penggunaan media pembelajaran kepada guru dan siswa. lalu peneliti dan guru menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* sebagai alat bantu dalam menjelaskan pengertian Himpunan serta cara menyatakan himpunan, pengertian himpunan kosong, himpunan semesta, dan diagram venn. Dan terakhir peneliti memberi angket respon untuk diisi kepada guru dan siswa setelah belajar menggunakan media.

Pertemuan kedua, peneliti memberikan lembar tes hasil belajar kepada siswa. Lalu siswa mengerjakan tes hasil belajar tersebut.

a. Analisis Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Setelah menggunakan media pembelajaran matematika *Sparkol Videoscribe*, siswa diminta untuk memberikan respon dan penilaian mereka pada lembar kuesioner yang peneliti bagikan. Hasil penilaian siswa pada kuesioner tersebut akan digunakan sebagai data kuantitatif yang selanjutnya dilakukan proses perhitungan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Sparkol Videoscribe* yang akan digunakan di sekolah. Hasil penilaian untuk tiap butir pernyataan berdasarkan akumulasi jawaban yang diberikan siswa. Tabel berikut ini menampilkan hasil respon siswa setelah menggunakan media yang sudah dikembangkan.

Tabel 4.10

Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Pertanyaan Angket	Banyaknya Siswa Memilih		Persentase Kepraktisan
		Ya	Tidak	
Aspek Tampilan				

1	Apakah tampilan media pembelajaran matematika menggunakan sparkol <i>videoscribe</i> ini menarik ?	25	0	90%
2	Apakah teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas?	21	4	
3	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	23	2	
4	Apakah perpaduan warna yang digunakan sudah sesuai?	21	4	
Aspek Kemudahan Penggunaan				
5	Apakah media pembelajaran ini mudah untuk Anda digunakan?	25	0	90,6%
6	Apakah petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah disampaikan dengan jelas?	21	4	
7	Apakah media pembelajaran ini beroperasi dengan baik	22	3	
Aspek Penyajian Materi				
8	Apakah materi himpunan yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan jelas?	25	0	96%
9	Apakah gambar/animasi yang disajikan menambah pemahaman Anda mengenai materi himpunan ?	24	1	
10	Apakah video pembelajaran yang disajikan membantu Anda dalam	24	1	

	memahami materi himpunan?			
11	Apakah contoh soal yang disajikan mudah dipahami?	23	2	
Aspek Manfaat				
12	Apakah media pembelajaran matematika menggunakan sparkol <i>videoscribe</i> membuat Anda menjadi lebih bersemangat dalam belajar?	25	0	96%
13	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan sparkol <i>videoscribe</i> menyenangkan?	22	3	
14	Apakah Anda tertarik untuk belajar secara mandiri di rumah dengan menggunakan media pembelajaran ini?	25	0	
Rata-rata Keseluruhan Respon Siswa				93,1%
Kriteria Kepraktisan : Sangat baik/Sangat Praktis				

b. Analisis Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

Setelah mengajar dengan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe*, guru diminta untuk memberikan penilaiannya pada lembar kuesioner yang peneliti berikan. Hasil penilaian guru pada kuesioner tersebut akan digunakan sebagai data kuantitatif yang selanjutnya dilakukan proses perhitungan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika. Tabel berikut ini menampilkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran matematika yang dikembangkan.

Tabel 4.11
Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

No	Pertanyaan Angket	Penilaian		Persentase Kepraktisan
		Ya	Tidak	
Aspek Tampilan				
1	Apakah tampilan media pembelajaran matematika menggunakan sparkol <i>videoscribe</i> ini menarik ?	2	0	87,5%
2	Apakah teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas?	2	0	
3	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	2	0	
4	Apakah perpaduan warna yang digunakan sudah sesuai?	1	1	
Aspek Kemudahan Penggunaan				
5	Apakah media pembelajaran ini mudah untuk Anda digunakan?	2	0	83,3%
6	Apakah petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah disampaikan dengan jelas?	2	0	
7	Apakah media pembelajaran ini beroperasi dengan baik?	1	1	
Aspek Penyajian Materi				
8	Apakah materi himpunan yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan jelas?	2	0	

9	Apakah gambar/animasi yang disajikan menambah pemahaman Anda mengenai materi himpunan?	2	0	100%
10	Apakah video pembelajaran yang disajikan membantu Anda dalam memahami materi himpunan?	2	0	
11	Apakah contoh soal yang disajikan mudah dipahami?	2	0	
Aspek Manfaat				
12	Apakah media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol <i>Videoscribe</i> membuat Anda menjadi lebih bersemangat dalam belajar?	2	0	100%
13	Apakah belajar dengan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol <i>Videoscribe</i> ini menyenangkan?	2	0	
14	Apakah Anda tertarik untuk belajar secara mandiri di rumah dengan menggunakan media pembelajaran ini?	2	0	
Rata-rata Respon Guru				92,8%
Kriteria Kepraktisan : Sangat baik /Sangat Praktis				

c. Kepraktisan Media Pembelajaran menggunakan Sparkol *Videoscribe*

Berdasarkan hasil analisis respon siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran matematika Sparkol *Videoscribe*, diperoleh persentase rata-rata keseluruhan respon siswa sebesar 93,1% dengan kriteria

kepraktisan “Sangat Kuat/Sangat Praktis” dan persentase rata-rata respon guru sebesar 92,8% dengan kriteria kepraktisan “Sangat Kuat/Sangat Praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* dinyatakan praktis dan diterima secara positif oleh siswa dan guru. Hasil respon guru dan beberapa siswa terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat di lampiran.

d. Analisis Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran Matematika, didapatkan data nilai minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 65,7%. dan setelah menggunakan media menjadi 90,5% Hal tersebut diklarifikasi guru dengan memberikan nilai minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 58 dan setelah menggunakan media menjadi 82. Hasil pretest dan posttest minat belajar siswa dijadikan sebagai data yang kemudian dilakukan perhitungan untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe*. Minat belajar dikategorikan menjadi beberapa indikator, yaitu rasa tertarik, perasaan senang, perhatian, partisipasi dan keinginan/ kesadaran. Jika hasil pengukuran minat belajar dijabarkan per- indikator, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Pengukuran Minat

Indikator	Pretest	Posttest	Nilai Maks	Kategori
Rasa Tertarik	61%	91,6%	24	Sangat baik
Perasaan Senang	76,7%	90,2%	16	Sangat baik
Perhatian	75,7%	89,5%	16	Sangat baik
Partisipasi	48%	89,2%	20	Sangat baik
Keinginan/ Kesadaran	74,2%	92%	16	Sangat baik

Selain menggunakan angket minat, peneliti juga melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada saat pembelajaran menggunakan media menggunakan *sparkol videoscribe* siswa memperhatikan pembelajaran yang disajikan guru karena merasa tertarik dengan konten yang disajikan melalui video dengan variasi gambar, warna, teks, dan suara. Siswa juga lebih semangat berpartisipasi dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan *feedback* ketika guru menjelaskan materi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa memiliki minat belajar yang cukup tinggi terhadap pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dan efektif digunakan.

5. *Evaluation*

Tahap terakhir dari pengembangan ini adalah mengevaluasi media yang telah diimplementasikan. Mengevaluasi yang dimaksudkan dalam hal ini adalah mengklarifikasi penggunaan media dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi himpunan. Saat menggunakan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* ini siswa merasa tertarik sehingga siswa sangat bersemangat dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Respon positif juga mereka berikan yang dibuktikan pada hasil angket respon siswa. Guru matematika yang mengajar menggunakan *sparkol videoscribe* juga merasa sangat terbantu dalam menyampaikan materi. Secara keseluruhan tidak ada kendala yang dihadapi ketika pembelajaran dengan memanfaatkan media yang dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tidak melakukan revisi produk akhir karena media yang dirasa sudah mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa dan media tersebut dapat digunakan di sekolah.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas VIII di MTs.S Darul Ihsan cukup

rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan menggugah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk. (2000) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah Sparkol *videoscribe* karena media tersebut dapat menyajikan konten yang sesuai dengan pembelajaran. Sparkol *videoscribe* merupakan media visual yang mampu menyajikan pembelajaran dengan didukung konten gambar, grafis, suara dan animasi yang menarik dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media tersebut juga dapat memberikan kenyamanan bagi siswa dalam menikmati pembelajaran sehingga siswa dapat mengorganisasikan informasi yang terkandung didalamnya. Hal tersebut selaras dengan fungsi media yang dikemukakan Arsyad (2013) yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Produksi media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dimulai dari mempersiapkan kebutuhan mulai dari menyiapkan laptop, mouse, dan beberapa *software* yang dibutuhkan. Setelah itu media dibuat sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu sesuai dengan peta kompetensi, peta materi, dan naskah media. Terakhir media diperiksa oleh ahli untuk mendapat kepastian bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Proses produksi media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan produksi media yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk. (2000) yaitu tahap *pra* produksi, produksi dan *pasca* produksi.

Pengembangan media *sparkol videoscribe* dikemas dengan konten yang dapat memberi keterbacaan bagi para siswa. Pemilihan teks disesuaikan dengan jenis dan ukuran yang mampu dibaca siswa dengan jelas.

Pengemasan warna, gambar dalam media sparkol *videoscribe* mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran. *Background* yang digunakan untuk mendukung media tersebut juga mampu menggugah semangat siswa untuk belajar. Konten yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan materi himpunan pembelajaran Matematika yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tujuan pembelajaran. Sparkol *videoscribe* juga mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai macam pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan sparkol *videoscribe* ini membuat siswa berinteraksi dengan media tersebut sehingga siswa mendapatkan pengetahuan tentang materi yang sedang dipelajari. Aktivitas siswa tersebut merupakan aktivitas belajar, sesuai dengan teori yang dikemukakan Gagne (dalam Pribadi, 2009) dimana belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terjadi saat seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber- sumber belajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada saat pembelajaran menggunakan media sparkol *videoscribe* siswa memperhatikan pembelajaran yang disajikan guru karena merasa tertarik dengan konten yang disajikan melalui video dengan variasi gambar, warna, teks, dan suara. Siswa juga lebih semangat berpartisipasi dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan *feedback* ketika guru menjelaskan materi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa memiliki minat belajar yang cukup tinggi terhadap pembelajaran menggunakan sparkol *videoscribe*. Aktivitas siswa tersebut sesuai dengan indikator minat belajar yang terkandung dalam pengertian minat menurut Hilgrad (Slameto, 2013) bahwa minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan beberapa kegiatan, dan menurut Slameto (2013), minat merupakan suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran sparkol *videoscribe* pada mata pelajaran matematika materi himpunan kelas VIII, maka media tersebut dianggap berhasil dikembangkan menjadi media yang lebih baik

karena telah dikemas sesuai dengan rancangan dan mampu memberikan kebermanfaatn bagi pembelajaran yaitu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Atmojo (2012) bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sesuatu agar semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan mutu menjadi lebih baik.

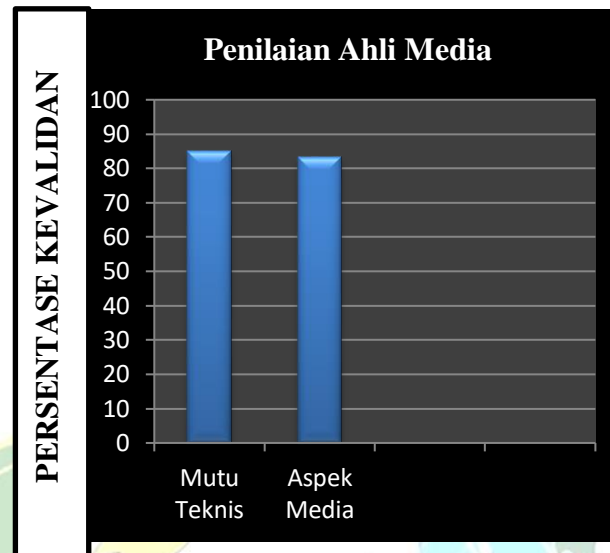
Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan sparkol videoscribe

Kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* dilakukan melalui penilaian atau validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media meliputi aspek mutu teknis dan aspek media. Sedangkan validasi oleh ahli materi meliputi aspek media dan aspek kesesuaian materi.

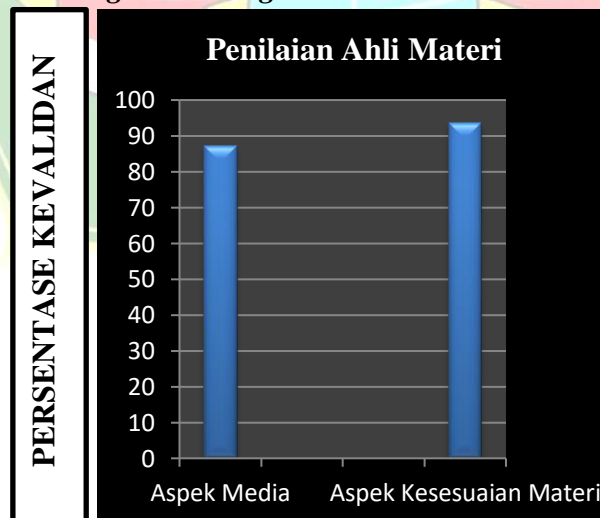
Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan ahli media, didapatkan hasil berupa: (1) Aspek mutu teknis memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 85% yang termasuk dalam kriteria Sangat valid dan (2) Aspek media memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 83,3% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Rerata persentase yang diperoleh dari kedua aspek tersebut adalah 83,7% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil penilaian ahli media disajikan pada diagram batang berikut.

Gambar 4.12
Diagram batang Hasil Penilaian Ahli Media



Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan ahli materi, didapatkan hasil aspek media memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 87,1% yang termasuk dalam kriteria sangat valid dan aspek kesesuaian materi pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 93,7 % yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Rerata persentase yang diperoleh dari kedua aspek tersebut adalah 89,1% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada diagram batang berikut:

Gambar 4.13
Diagram batang hasil Penilaian Ahli Materi



Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi kemudian dianalisis secara kumulatif menjadi satu. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif tersebut didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 86,4%. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran matematika yang dikembangkan. Hasil penilaian gabungan ahli media dan ahli materi disajikan pada diagram batang berikut :

Gambar 4.14

Diagram batang hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

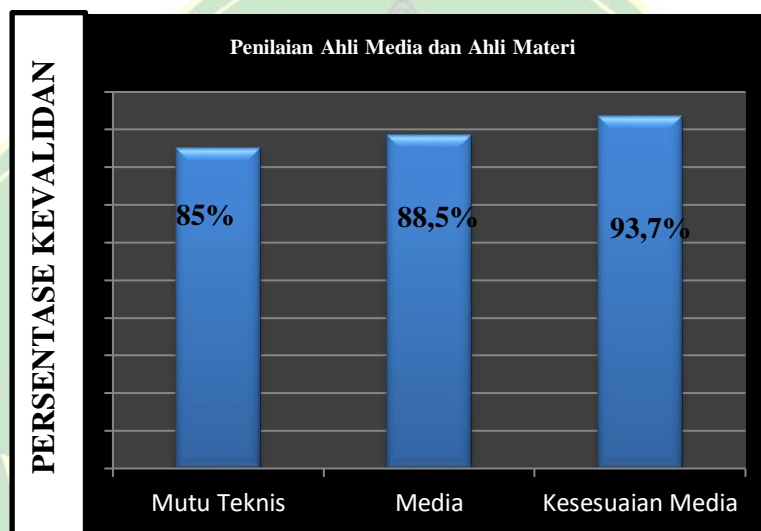


Diagram batang di atas menunjukkan bahwa persentase tertinggi terdapat pada aspek kesesuaian media sebesar 93,7% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Kedua adalah aspek media dengan rata-rata persentase sebesar 88,5% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Ketiga adalah aspek mutu teknis dengan persentase sebesar 85% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Rerata dari ketiga aspek 88,93% dengan Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan penilaian validator terhadap media pembelajaran matematika menggunakan sparkol *Videocribe* yang tergolong dalam kriteria sangat valid dan layak digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian Aan Subhan Pamungkas, dkk (2018) yang memperoleh rata-rata nilai persentase kevalidan dari ahli materi sebesar 87,50% dan nilai persentase dari ahli media sebesar 86,11% dengan kategori masing-masing sangat Valid.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe*

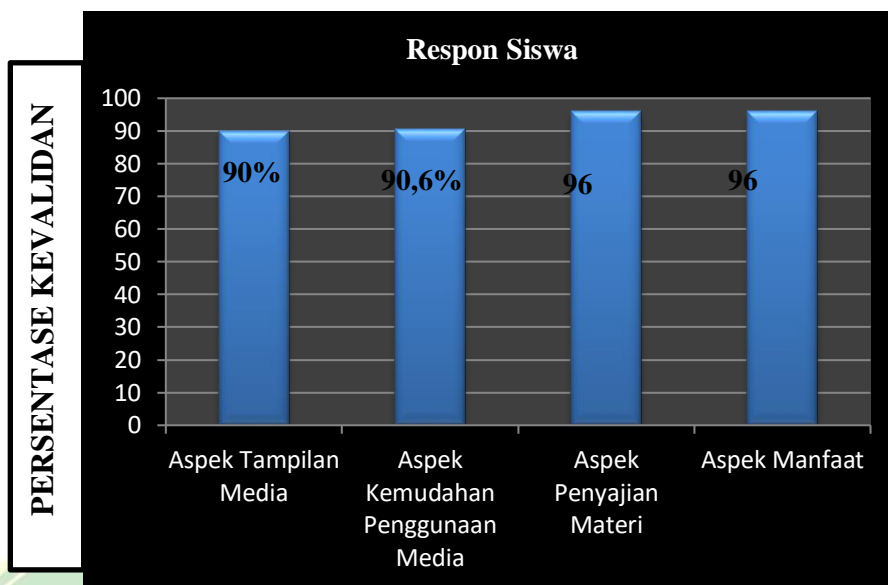
Kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* dilihat berdasarkan penilaian responden pada tahap implementasi yaitu uji coba produk media pembelajaran di sekolah. Responden yang terlibat dalam uji coba produk ini adalah 25 orang siswa dan dua orang guru matematika. Penilaian yang diberikan meliputi aspek tampilan, aspek kemudahan penggunaan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat.

Berdasarkan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran, didapatkan hasil berupa: (1) Aspek tampilan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 90 % yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (2) Aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 90,6% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (3) Aspek penyajian materi memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 96% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; dan (4) Aspek manfaat memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 96% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Rerata persentase yang diperoleh dari keempat aspek tersebut adalah 93,4% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil penilaian respon siswa setelah menggunakan media disajikan pada diagram batang berikut.



UIN
SUMATERA UTARA
MEDAN

Gambar 4.15
Diagram batang hasil Respon Siswa



Berdasarkan respon guru setelah mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, didapatkan hasil berupa: (1) Aspek tampilan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 87,5% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (2) Aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 83,3% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (3) Aspek penyajian materi memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; dan (4) Aspek manfaat memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Rerata persentase yang diperoleh dari keempat aspek tersebut adalah 93,8% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil penilaian respon guru setelah menggunakan media disajikan pada diagram batang berikut.

Gambar 4.16
Diagram batang hasil Respon Guru



Diagram sebelumnya menunjukkan bahwa persentase tertinggi terdapat pada aspek penyajian materi dan aspek manfaat sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Ketiga adalah aspek tampilan media dengan persentase sebesar 87,5% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dan terakhir adalah aspek kemudahan penggunaan dengan rata-rata persentase sebesar 83,3% yang termasuk kriteria sangat praktis. Dengan demikian rerata persentase keseluruhan 92,70% menunjukkan secara keseluruhan respon siswa dan guru setelah menggunakan Sparkol *Videoscribe* dalam media pembelajaran yang tergolong dalam kriteria sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tatan dan Surniati (2018) yang menunjukkan respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* pada materi Cahaya sebesar 86,11% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis

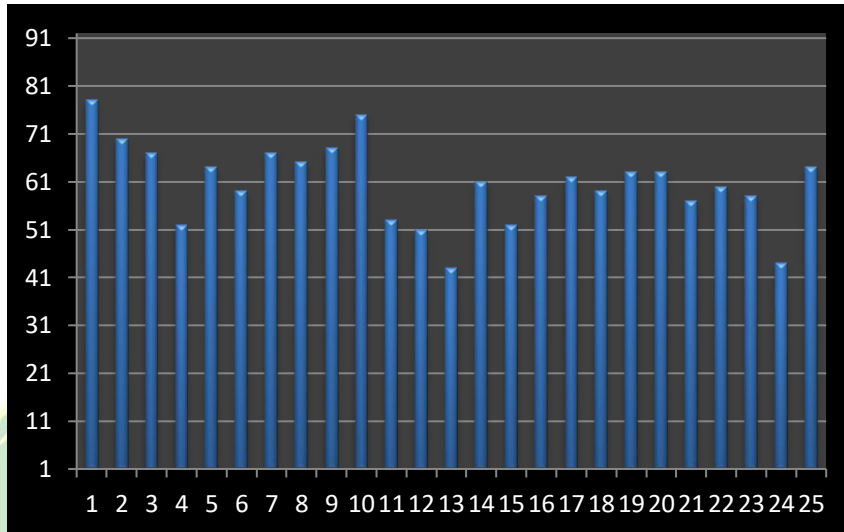
3. Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe*

Berdasarkan analisis angket pretest dan posttest minat belajar siswa, diketahui bahwa beberapa siswa yang mengalami peningkatan minat belajar. Hasil angket pretest dan posttest minat belajar siswa pada pembelajaran

konvensional dan setelah menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* disajikan pada diagram batang berikut.

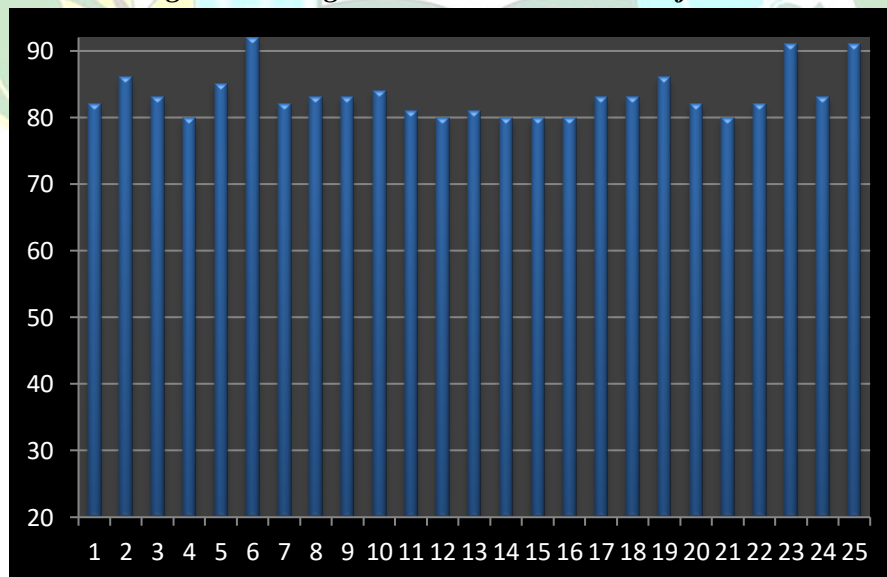
Gambar 4.17

Diagram Batang Nilai Pretest Minat Belajar Siswa



Gambar 4.18

Diagram Batang Nilai Posttest Minat Belajar Siswa



Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh peningkatan minat belajar siswa secara klasikal, pada pembelajaran konvensional sebesar 65,7%. Sedangkan minat belajar siswa secara klasikal setelah menggunakan

sparkol *Videoscribe* dalam media pembelajaran matematika sebesar 90,5%. Kemudian dilakukan perhitungan tingkat signifikan dengan uji *n-gain score*. Dari hasil perhitungan manual diperoleh *n-gain score* sebesar 0,70. Berdasarkan tabel 3.12, maka nilai *gain score* 0,70 berada dalam rentang nilai $0,3 \leq n\text{-gain} \leq 0,7$ yang termasuk kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada minat belajar siswa setelah menggunakan Sparkol *Videoscribe* dalam media pembelajaran dalam kategori sedang. Kemudian untuk uji t didapat nilai $t_{hitung} = 13,71$ dan nilai $t_{tabel} = 2,06$ yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hal ini sejalan dengan penelitian Rusmawati (2019) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan memperoleh rata-rata score 3,83 dengan kategori sangat valid / efektif diterapkan. Dengan demikian penggunaan Sparkol *Videoscribe* dalam media pembelajaran matematika tergolong efektif dalam pembelajaran matematika di MTs.S Darul Ihsan. Beberapa hasil tes belajar siswa, uji *n-gain score*, dan uji t dapat dilihat di lampiran.

4. Keterbatasan Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian di MTs.S Darul Ihsan pada mata pelajaran IPA kelas VIII tidak luput dari kendala yang dihadapi di lapangan. Adapun kendala dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti kesulitan saat menggunakan *software sparkol videoscribe* karena loginnya harus menggunakan internet, dan mendownload videonya sangat lama hingga memakan waktu 8 jam an dan juga harus menggunakan internet.
- b. Peneliti kesulitan dalam menyesuaikan suara agar sesuai dengan teks yang muncul di layar.
- c. Karena pandemi Covid-19 sekolah hanya memberi durasi 20 menit per jam pelajaran.. Total 100 menit waktu yang diberikan dalam dua hari tahap implementasi, yaitu tanggal 10 Agustus dan 12 Agustus 2020.

- d. Peneliti merasa kesusahan Karena saat peneliti melakukan perlakuan terjadi masalah tenaga kelistrikan di daerah sekolah tersebut, yang menyebabkan mati lampu dan sehingga pembelajaran harus dilaksanakan di lab.

