

**DEVELOPING VIDEO CLIP MEDIA OF SPLDV LEARNING  
TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING RESULT OF  
CLASS X STUDENTS AT SMK NEGERI 1 MAROS**

**Irwan, Asdar, Rahmat Syam**

Mathematics Education Postgraduate Program  
Universitas Negeri Makassar, Indonesia

e-mail: [marosirwan@yahoo.com](mailto:marosirwan@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*This study employed research and development (R&D) which aims at producing a valid, effective and practical video clip media of SPLDV learning. The development procedure of this video clip media of SPLDV learning referred to 4-D Thiagarajan model which consisted of four stages, namely defining, design, development, and dissemination. The assessment instrument consisted of three, namely (1) the validity instrument are in forms of validity assessment instrument of video clip media of SPLDV learning and its supporting devices, (2) the effectiveness instruments are in forms of media implementation observation and learning device, teacher's activity, student's activity, and learning result of students, and (3) practicality instruments are in forms of teacher and student's response questionnaire on utilization of media, the media, and learning device. The result Based on data analysis are as follows: (1) in general, the mean of media validity and learning device are stated as valid based on two assessors; (2) In general, the test result had met the effectiveness criteria based on four components of effectiveness, namely (a) the analysis result on learning implementation by utilizing video clip media of SPLDV learning and its supporting device with Problem Based Learning during the tryout indicates that most of it was implemented, (b) all of student's activities observed had met the ideal time interval which had been set beforehand, (c) teacher's ability in learning management by utilizing Problem Based Learning is in high, and (d) 89% of students had achieved learning completeness score; (3) In general, the results of tryout had met the practical criteria based on six practical components, namely (a) the percentage of teachers' positive response on media utilization in learning by 79.4%, (b) the percentage of teacher positive response on the media by 81.9%, (c) the percentage of teachers' positive response on learning device by 81.3%, (d) the percentage of students' positive response on media utilization in learning by 82.2%, (e) the percentage of students' positive response on by 90.9%, and (f) the percentage of students' positive response on learning device had met the set criteria by 89.0%.*

**Keywords:** *Video Clip Media of SPLDV Learning, Learning result*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas dan kualitasnya.

Karena pendidikan merupakan suatu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri (Dipdiknas, 2001). Salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah peserta didik secara aktif mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan yang dilaksanakan. Untuk dapat terlaksana dan suksesnya suatu kegiatan, pertama harus ada dorongan atau motivasi untuk melaksanakan kegiatan tersebut, karena motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa dalam rangka membelajarkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman belajar sekaligus keterampilan (Pribadi, 2011). Oleh karena itu, guru dituntut agar kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat tercipta suasana proses pembelajaran kondusif dan konsep yang diajarkan dapat tersimpan dalam jangka waktu yang lama serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah cara siswa belajar, hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi guru untuk meningkatkan peranan pentingnya dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi dan hal ini terlihat sangat signifikan ketika guru banyak melakukan praktek-praktek pengajaran yang tampaknya tidak memberikan manfaat kepada siswa (Carpenter, 2017). Secara khusus, siswa mengalami kesulitan dalam penalaran tentang arti konsep-konsep matematika. Mereka hanya fokus pada prosedur tanpa memahami alasan yang mendasari tindakan mereka.

Belajar konteks dengan menyajikan konsep-konsep matematika dan prosedur yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, dapat menjadi salah satu alternatif untuk menanamkan pelajaran bermakna pada siswa. Beberapa konsep dengan menggunakan cerita matematika kontekstual sebagai jembatan antara matematika formal dan matematika dari kehidupan sehari-hari. Salah satunya dengan memanfaatkan cerita kontekstual untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan matematika. Tujuannya adalah agar siswa termotivasi dan aktif dalam belajar sehingga hasil belajar siswa akan meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, juga ditandai dengan adanya media pembelajaran yang diciptakan berupa Video clip yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan matematika utamanya dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran video clip merupakan salah satu media pembelajaran yang dikombinasikan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berkembang pesat, dimana media pembelajaran media video clip dapat membantu guru dalam mengajarkan materi matematika kepada siswa dengan mudah yang dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal (Azhar Arsyad, 2014).

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di SMK Negeri 1 Maros pada tanggal 3 juli 2017, dimana guru dalam mengajarkan soal cerita matematika kontekstual biasanya disampaikan kepada siswa dengan cara guru membacakan teks dengan keras yang akhirnya dapat menghasilkan beban kognitif yang berat yang akan mengakibatkan siswa kesulitan mengidentifikasi rincian soal cerita kontekstual bahkan siswa tidak dapat menyelesaikan soal sama sekali. Kondisi seperti ini tentunya akan mengakibatkan proses pembelajaran berjalan dengan tidak sehat atau kurang produktif.

Pengembangan media video clip pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dipilih karena peneliti meyakini bahwa video clip SPLDV dapat membantu guru dalam mengajarkan materi matematika kepada siswa dan mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal dan bermakna kepada siswa. Hal ini senada yang diungkapkan oleh Wanda Ari Rebowo (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Oleh karena itu, Penulis berharap pembuatan media pembelajaran video clip dalam menyelesaikan soal cerita kontekstual SPLDV menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan diatas dengan mengambil judul “*Pengembangan Media Video Clip Pembelajaran SPLDV untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Maros*”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “(1) Bagaimana pengembangan produk media video clip pembelajaran SPLDV untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Maros yang valid, efektif, dan praktis? dan (2) Bagaimana kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media video clip pembelajaran SPLDV dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 1 Maros?”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model 4-D (*Four-D Model*) yang ditemukan Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) yang terdiri dari empat tahap. Keempat tahap tersebut adalah (1) tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebarluasan (*Disseminate*). Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi yang terdiri dari analisis pendahuluan, analisis siswa, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis kebutuhan pengembangan. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukung pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan melalui proses validasi produk yang diharapkan akan menghasilkan media video clip pembelajaran SPLDV dan

perangkatnya yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dan tahap penyebaran dilakukan pendistribusian produk akhir kedalam bentuk CD dan disosialisasikan kepada guru dengan maksud agar produk tersebut bisa dimanfaatkan secara maksimal demi peningkatan mutu pembelajaran matematika.

Pelaksanaan uji coba dilakukan di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Maros tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 27 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media video clip pembelajaran SPLDV yaitu berupa lembar instrumen kevalidan berupa instrumen penilaian kevalidan media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukungnya, instrumen keefektifan berupa pengamatan keterlaksanaan media dan perangkat pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, dan instrumen kepraktisan berupa angket respons guru dan respons siswa terhadap penggunaan media, terhadap media dan terhadap perangkat pembelajaran. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan, selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan diarahkan untuk menjawab pertanyaan “apakah pengembangan produk media video clip pembelajaran SPLDV untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Maros sudah bersifat valid, efektif, dan praktis atau belum?. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dianalisis untuk menjawab pertanyaan “apakah pengembangan produk media video clip pembelajaran SPLDV untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Maros beserta perangkatnya sudah bersifat valid atau tidak?”. Adapun data hasil uji coba di kelas digunakan untuk menjawab pertanyaan “apakah pengembangan produk media video clip pembelajaran SPLDV untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Maros beserta perangkatnya sudah bersifat efektif dan praktis?”.

Kriteria validitas, efektifitas, dan kepraktisan hasil pengembangan produk media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukungnya sebagai berikut:

- a) Kevalidan media, perangkat, dan instrumen.  
Penentuan tingkat kevalidan media, perangkat, dan instrumen dapat dikatakan valid jika koefisien validitas isi dan konsistensi internal (reliable) berada pada kategori tinggi yaitu lebih dari 75%.
- b) Keefektifan media pembelajaran
  - 1) Keterlaksanaan media dan perangkat pembelajaran dikatakan terlaksana jika nilai rata-rata keterlaksanaan media dan perangkat pembelajaran berada pada kategori terlaksana sebagian besar ( $1,5 \leq M < 2,5$ ).
  - 2) Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata aktivitas siswa berada pada batas toleransi 5%.
  - 3) Aktivitas guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika nilai rata-rata aktivitas guru minimal berada pada kategori tinggi ( $3,5 \leq AG < 4,5$ ).
  - 4) Ketuntasan hasil belajar menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 dan minimal 75% dari jumlah siswa berada pada kategori tuntas.
- c) Kepraktisan media pembelajaran
  - 1) Respons guru dikatakan tercapai apabila kriteria respons positif guru untuk ketiga aspek (pembelajaran, media, dan buku guru) adalah 50% dari guru memberi respons positif.
  - 2) Respons siswa dikatakan tercapai apabila kriteria respons positif siswa untuk ketiga aspek (pembelajaran, media, dan buku siswa/siswa) adalah 50% dari siswa memberi respons positif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media video clip pembelajaran SPLDV dan diuji tingkat kelayakannya. Pengembangan media video clip pembelajaran SPLDV ini dibuat dengan menggunakan model 4D, dengan model tersebut dapat dihasilkan suatu media pembelajaran yang baik digunakan oleh siswa dan guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tahap *define* merupakan modal besar dalam pengembangan suatu produk. Melalui tahap *define* kita memperoleh informasi melalui hasil pantauan dan pengamatan peneliti mengenai produk yang benar-benar dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Maros. Hasil pemantauan dan pengamatan peneliti menunjukkan bahwa di SMK Negeri 1 Maros memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran yaitu laboratorium komputer dan LCD Proyektor namun media video clip pembelajaran SPLDV belum pernah dikembangkan oleh guru dan belum ada di sekolah. Ditambah hasil wawancara dari beberapa siswa umumnya menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang rumit salah satunya pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) khususnya pada penyelesaian soal cerita atau kontekstual yang banyak mengkaji hubungan permasalahan sehari-hari.

Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang relevan dengan kurikulum 2013, materi sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang ingin dicapai, pengembangan program pembelajaran dengan menggunakan media komputer tidak membutuhkan waktu yang lama.

*Design* merupakan tahap perancangan suatu produk yang baik berdasarkan rancangan pembuatan produk dan sesuai kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap *define*. Tahap *design* dimulai dengan pembuatan *flowchart*, memilih beberapa media yang terdiri dari perangkat lunak komputer atau *software* yaitu *Microsoft Office Power Point 2007*, *CD Autorun Creator*, dan *Filmora*. Serta penyusunan naskah soal cerita SPLDV yang diciptakan pada video clip.

Pada tahap *design* juga dilakukan pengembangan tes hasil belajar siswa yang meliputi kisi-kisi soal, lembar soal, lembar jawaban, kunci jawaban, serta pedoman pemberian nilai. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyusunan perangkat pendukung pembelajaran yang dikembangkan berupa RPP, buku siswa, LKS, buku guru, dan buku petunjuk media video clip pembelajaran SPLDV. Serta penyusunan instrumen penelitian yang terdiri dari instrumen kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

*Develop* merupakan tahap validasi produk dari ahli dan pengguna yang diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Saran dan masukan dari ahli dan pengguna sangat berguna bagi perbaikan produk sehingga produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak digunakan.

Hasil analisis kevalidan media dan perangkat pembelajaran secara keseluruhan rata-rata berada pada kategori valid dengan koefisien validitas dan konsistensi internal (reliable) lebih dari 75%. Namun, kedua validator tetap memberikan koreksi, saran dan kritik pada media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebelum digunakan untuk kegiatan ujicoba untuk memperoleh data keefektifan dan kepraktisan media.

Penilaian (validator) menyarankan agar pada media video clip pembelajaran SPLDV, media sebaiknya tidak hanya mencantumkan video soal cerita akan tetapi,

menambahkan slide penjelasan materi tentang langkah-langkah menyelesaikan soal SPLDV yang dilengkapi dengan contoh soal dan penyelesaiannya. Dan beberapa slide sebaiknya menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca oleh siswa dan guru. Untuk itu, peneliti melakukan revisi terhadap media yaitu menambahkan slide penjelasan materi dan mengganti tulisan pada beberapa slide dengan jenis tulisan yang jelas dan mudah di baca.

Revisi pada Buku Petunjuk Media Video Clip Pembelajaran SPLDV dilakukan dengan mempertimbangkan saran dari validator atau penilaian. Validator menyarankan agar Buku Petunjuk Media yang dibuat sebaiknya disertai penjelasan instruksi yang mengarahkan siswa ke buku siswa, buku guru dan LKS. Serta mencantumkan dengan jelas judul gambar dan tabel yang digunakan. Untuk itu peneliti melakukan revisi pada buku petunjuk media dengan memberikan penjelasan instruksi yang mengarahkan ke buku siswa, LKS, dan buku guru. Serta memuliskan judul disetiap gambar dan tabel pada buku petunjuk.

Penilai menyatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) masih harus di revisi. Penilaian menyarankan untuk merevisi RPP pada skenario pembelajaran. Untuk itu, peneliti merevisi skenario pembelajaran pada RPP yaitu pada bagian kegiatan awal dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal ditambahkan kegiatan apersepsi, sedangkan pada kegiatan akhir menambahkan kegiatan merangkul materi, memberi PR, dan menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya.

Penilaian (validator) menyarankan agar pada Buku Siswa, menambahkan kunci jawaban dan tidak meyertakan penyelesain pada setiap latihan soal dan menjabarkan teori secara lengkap. Untuk itu, peneliti melakukan revisi terhadap buku siswa yaitu menambahkan kunci jawaban pada setiap latihan soal yang tidak perlu menyertakan penyelesaiannya dan menyesuaikan uraian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi.

Revisi pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dilakukan dengan mempertimbangkan saran dari validator atau penilaian. Validator menyarankan agar Lembar Kerja Siswa yang dibuat sebaiknya mencantumkan dengan jelas indikator pencapaian kompetensi dasar dan petunjuk pengisian LKS. Untuk itu, peneliti melakukan revisi pada Lembar Kerja Siswa yaitu dengan menuliskan dengan jelas indikator pencapaian kompetensi dasar dan petunjuk pengisian LKS agar siswa lebih mudah dalam mengisi LKS.

Penilaian (validator) menyarankan agar pada Buku Guru, menambahkan kunci jawaban dan meyertakan penyelesain pada setiap latihan soal. Untuk itu, peneliti melakukan revisi terhadap buku guru yaitu menambahkan kunci jawaban pada setiap latihan soal yang menyertakan penyelesaiannya.

Setelah media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh kedua validator dan telah dilakukan revisi berdasarkan saran dan kritik terhadap media dan perangkat pembelajaran yang di kembangkan. Oleh karena itu, untuk memperoleh data keefektifan dan kepraktisan maka dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Maros yang berjumlah 27 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada Bab 3 bahwa keefektifan media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pembelajaran ditentukan oleh empat hal yaitu (1) obeservasi keterlaksanaan media dan perangkat pembelajaran, (2) observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, (3) observasi aktivitas guru mengelola pembelajaran, dan (4) hasil belajar siswa.

Keefektifan untuk keempat hal tersebut telah terpenuhi pada uji coba terbatas. Hasil pengamatan seorang observer selama enam kali pertemuan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan media dan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah dinyatakan valid oleh kedua validator dan telah direvisi berdasarkan saran dan kritik dari validator. Diperoleh bahwa keterlaksanaan media dan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berada pada kategori terlaksana sebagian besar dengan rata-rata 2,47. Namun, jika dilihat peraspek dari setiap pertemuan, terdapat beberapa yang berada pada kategori terlaksana seluruhnya seperti pada aspek perangkat IT dan rata-rata keterlaksanaan unsur pendukung.

Siswa menunjukkan keefektifan dalam belajar sehingga dominasi guru semakin berkurang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan seorang observer selama enam kali pertemuan terhadap enam orang siswa yang dipilih sebagai subjek pengamatan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah dinyatakan valid oleh kedua validator dan telah direvisi berdasarkan saran dan kritik dari validator. Adapun hasil analisis data dari seorang observer menunjukkan bahwa seluruh aktivitas berada pada interval toleransi waktu ideal. Selain aktivitas siswa yang menjadi salah satu tolak ukur keefektifan media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, hasil observasi guru dalam mengelola pembelajaran juga menjadi salah satu alat ukur keefektifan media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh seorang observer selama enam kali pertemuan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru mengelola pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh kedua validator dan telah direvisi berdasarkan saran dan kritik dari validator. Adapun hasil analisis data dari seorang observer menunjukkan bahwa rata-rata dari semua aktivitas yang diamati berada pada kategori tinggi dengan perolehan skor 3,87. Serta berdasarkan tes hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti dengan menggunakan tes yang telah divalidasi oleh kedua validator dan dinyatakan valid serta telah dilakukan revisi berdasarkan saran dan kritik dari kedua validator agar instrumen yang digunakan dapat mengukur semua indikator. Berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan terlihat bahwa dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal 89% yang berarti sebanyak 89% siswa yang mencapai nilai minimal 70 (nilai KKM), hal ini senada dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Budi Purwanti (2015). Sehingga dari keempat hal tersebut terlaksana dan sesuai dengan kriteria dari apa yang dijelaskan pada Bab 3 yang telah dilakukan pada tahap uji coba maka dapat disimpulkan bahwa media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan bersifat efektif.

Sedangkan hasil analisis kepraktisan media dan perangkat pembelajaran secara keseluruhan rata-rata berada pada kategori praktis berdasarkan hasil dari tiga respons guru dan siswa yang digunakan. Berdasarkan hasil dari angket respons guru diperoleh bahwa presentase rata-rata respons positif guru sebesar 79,4% terhadap penggunaan media video clip pembelajaran SPLDV dalam pembelajaran. Sebesar 81,9% respons yang positif guru terhadap media video clip pembelajaran SPLDV dari keseluruhan aspek ditanyakan. Serta presentase rata-rata respons positif guru sebesar 83,3% terhadap perangkat pembelajaran. Hal ini senada dari hasil penelitian Wanda Ari Rebowo (2014).

Selain itu, Berdasarkan hasil dari angket respons siswa diperoleh bahwa presentase rata-rata respons positif siswa sebesar 82,2% terhadap penggunaan media video clip pembelajaran SPLDV dalam pembelajaran. Sebesar 90,9% respons yang positif guru terhadap media video clip pembelajaran SPLDV dari keseluruhan aspek ditanyakan. Serta presentase rata-rata respons positif guru sebesar 89,0% terhadap perangkat pembelajaran. Hal ini senada dari hasil penelitian Wanda Ari Rebowo (2014). Sehingga dari keenam angket respons yang digunakan tersebut terlaksana dan sesuai dengan kriteria dari apa yang dijelaskan pada Bab 3 yang telah dilakukan pada tahap uji coba maka dapat disimpulkan bahwa media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan bersifat praktis.

Tahap *disseminate* merupakan penyebarluasan produk melalui penggunaan produk akhir kedalam bentuk CD dan disosialikan kepihak guru dengan tujuan agar produk bisa dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran matematika kemudian dilanjutkan dengan pemberian angket respons guru guna memperoleh data kepraktisan media video clip pembelajaran SPLDV.

Namun adapun kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti selama penelitian yaitu (1) sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti terkendala dalam mendapatkan orang yang bersedia dalam mempunyai waktu untuk menjadi pengamat. Hal ini dikarenakan pada lokasi tempat uji coba berlangsung yaitu di SMK Negeri 1 Maros, ketersediaan Guru Tetap Mata Pelajaran Matematika masih kurang. Selain itu, beberapa guru yang menyatakan bersedia terkendala dengan waktu mengajar yang bersamaan dengan kelas lain, (2) peneliti terkendala pada tahap penyebaran media dan perangkat pembelajaran pendukung yaitu dari segi biaya, tenaga, dan waktu. Oleh karena itu, peneliti hanya melakukan tahap penyebaran dengan sebatas mensosialisasikan media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukung pembelajaran yang dikembangkan pada forum MGMP Matematika Tingkat Kabupaten Maros. Media pembelajaran yang disebar hanya berbentuk *softfile* dari prototipe III (final) dari media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukung pembelajaran yang dikembangkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba media video clip pembelajaran SPLDV untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Maros diperoleh bahwa: 1) Media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukung pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan penilaian ahli, media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukung pembelajaran (Buku petunjuk media video clip SPLDV, RPP, Buku Siswa, LKS dan Buku Guru) memenuhi kriteria valid atau memiliki tingkat validasi isi yang tinggi dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Namun harus direvisi dengan revisi kecil. 2) Media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukung pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kriteria keefektifan. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh: (a) Berdasarkan hasil pengamatan seorang observer, diperoleh bahwa media dan perangkat pendukung pembelajaran SPLDV yang dikembangkan rata-rata untuk keseluruhan aspek yaitu 2,47 berada pada kategori keterlaksanaan sebagian besar, (b) Seluruh aktivitas siswa yang diamati memenuhi kriteria waktu ideal atau berada pada interval toleransi waktu ideal yang ditentukan, (c) Berdasarkan hasil pengamatan dari seorang pengamat, diperoleh rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran yaitu 3,87 berada pada kategori tinggi,



dan (d) Sebanyak 89% siswa berada pada kategori tuntas atau yang memperoleh skor diatas KKM yaitu 70 keatas. Dan 3) Media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pendukung pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kriteria kepraktisan. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh: (a) Berdasarkan analisis respons guru terhadap penggunaan media video clip pembelajaran SPLDV dalam pembelajaran diperoleh rata-rata respons positif guru sebesar 79,4%, (b) Analisis respons guru terhadap media video clip pembelajaran SPLDV diperoleh rata-rata respons positif guru sebesar 81,9%, (c) Analisis respons guru terhadap perangkat pembelajaran diperoleh rata-rata respons positif guru sebesar 83,3%, (d) Berdasarkan analisis respons siswa terhadap penggunaan media video clip pembelajaran SPLDV dalam pembelajaran diperoleh rata-rata respons positif siswa sebesar 82,2%, (e) Analisis respons siswa terhadap media video clip pembelajaran SPLDV diperoleh rata-rata respons positif siswa sebesar 90,9%, dan (f) Analisis respons siswa terhadap perangkat pembelajaran diperoleh rata-rata respons positif siswa sebesar 89,0%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video clip pembelajaran SPLDV dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan bersifat valid, efektif dan praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Carpenter, S. K., & Toftness, A. R. (2017). The Effect of Prequestions on Learning from Video Presentations. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 6(1), 104–109. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2016.07.014>
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7). Citra Aditya Bakri. Bandung
- Pribadi. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rebowo, W. A. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pelangi Pendidikan*, 21(2).

HALAMAN PERSETUJUAN

NASKAH PUBLIKASI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO CLIP PEMBELAJARAN SPLDV  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 MAROS

Diusulkan Oleh  
IRWAN  
161050701091

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada tanggal *23 Mei* ..... 2018

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.

NIP.197101282002121001



Dr. Rahmat Syam, ST., M.Kom.

NIP.197101212003121002

**SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing tesis/ tugas akhir:

1. Nama : Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.  
NIP/ NIK : 197101282002121001
2. Nama : Dr. Rahmat Syam, ST., M.Kom.  
NIP/ NIK : 197101212003121002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan tesis dari mahasiswa:

Nama : Irwan  
NIM : 161050701091  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Judul Tesis : Pengembangan Media Video Clip Pembelajaran SPLDV Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Maros.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

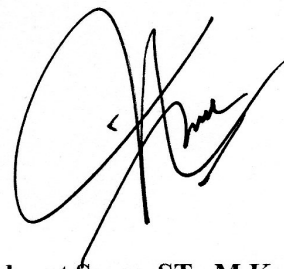
Makassar, *23 Mei 2018* .....

Komisi Penasihat,



**Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.**

Ketua



**Dr. Rahmat Syam, ST., M.Kom.**

Anggota