



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 3, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/08/2023
 Reviewed : 25/09/2023
 Accepted : 25/09/2023
 Published : 28/09/2023

Annisa¹
 Rusdi²
 Aniswita³
 Haida Fitri⁴

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WEBSITE ANIMAKER DAN PLOTAGON DI KELAS VII SMPN 2 PINGGIR RIAU

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan pada kelas VII SMPN 2 Pinggir yaitu kurangnya pemanfaatan media, pembelajaran masih terpusat pada pendidik sehingga pembelajaran monoton dan membosankan, maka dikembangkanlah video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana pengembangan video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon untuk memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang valid, praktis dan efektif?. Penelitian ini bertujuan memperoleh produk video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon yang valid, praktis dan efektif dikelas VII SMPN 2 Pinggir. Jenis penelitian adalah (R&D) dengan model pengembangan sugiyono, langkah penelitian dilaksanakan sampai langkah keenam meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk. Produk divalidasi lima validator. Uji praktikalitas dilihat dari angket respon peserta didik dan guru. Uji keefektifan dilihat dari hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian maka nilai validasi video pembelajaran dengan tingkat kevalidan berada pada kriteria sangat valid dengan nilai validitas sebesar 88,83%. Untuk tingkat kepraktisan berada pada kriteria sangat praktis dengan nilai praktikalitas sebesar 94,33%, untuk tingkat keefektifan berada pada kriteria efektif dengan nilai efektifitas sebesar 77%. Sehingga video pembelajaran berbasis website animaker dan plotagon untuk memfasilitasi pencapaian hasil belajar siswa dinilai valid, praktis, dan efektif diterapkan.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Website Animaker dan Plotagon, Hasil Belajar.

Abstract

This research was motivated by problems in class VII SMPN 2 Pinggir namely the lack of use of media, learning was still centered on educators so learning was monotonous and boring, so learning videos were developed to improve student learning outcomes. The formulation of the research problem is how to develop contextual teaching and learning-based mathematics learning videos to facilitate the achievement of valid, practical and effective learning outcomes? This study aims to obtain valid, practical and effective contextual teaching and learning-based math learning video products in class VII SMPN 2 Pinggir. This type of research is (R&D) with the Sugiyono development model where the research steps are carried out up to the sixth step covering the potential and problem stages, data collection, product design, design validation,

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi
 annisa6arifin@gmail.com

² Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi
 rusdichatib@yahoo.com

³ Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

⁴ Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

product design revision, product testing, product revision. The product is validated by five validators. The practicality test can be seen from the questionnaire responses of students and teachers. The effectiveness test is seen from the learning outcomes of students. Based on the research, the validation value of learning videos with a level of validity is in very valid criteria with a validity value of 86.9%. The practicality level is in the very practical criteria with a practicality value of 94.33%, the effectiveness level is in the effective criteria with an effectiveness value of 77%. So it was concluded that CTL-based learning videos to facilitate the achievement of student learning outcomes were considered valid, practical, and effectively implemented.

Keywords: Learning Videos, Website Animaker And Plotagon, Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, suatu proses menimba ilmu untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang seiring berkembang. Manusia tidak pernah lepas dari pendidikan semenjak manusia itu berada dalam rahim sang ibu sampai akhir hayat.

Agama islam juga sangat memperhatikan masalah pendidikan terkhusus untuk belajar maupun pembelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al - Mujadallah ayat 11 yang artinya "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak kepada semua lini kehidupan. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan iptek tersebut secara proposional. Teknologi ini juga memiliki kaitan yang cukup berpengaruh pada dunia pendidikan, karena tanpa ada pendidikan tidak mungkin kecanggihan yang saat ini kita nikmati akan terjadi. Maka kita sebagai manusia diharuskan untuk menambah ilmu agar selama hidup didunia kita tidak merasa kesulitan dalam melakukan pekerjaan yang dapat dipermudah oleh teknologi. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, ayat 1 menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara."

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pembelajaran secara konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Penyelenggaraan pendidikan bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik, revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Pembelajaran memiliki peranan untuk menyediakan informasi dalam pengembangan proses berpikir yang pada akhirnya diharapkan memberikan perubahan positif dalam perilaku siswa baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotornya. Pendidikan di Indonesia tidak bisa terlepas dari teknologi komputer, namun dalam konteks kegiatan pembelajaran, penggunaan teknologi komputer kegiatan pembelajaran akan terasa lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Banyak sisi positif dari teknologi komputer yang dapat kita manfaatkan di dalam kelas, misalnya sebagai media pembelajaran.

Abad -21 berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan sistem teknologi informatika dan komputer yang semakin maju. Hal ini dapat dikaitkan dengan kewujudan sumber belajar maupun media pembelajaran yang bersifat virtual (maya). Selain itu virtual

media pembelajaran matematika yang dapat dikembangkan sangat beraneka ragam bentuknya, salah satunya media video pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran, khususnya media pembelajaran matematika, dalam rangka mewujudkan paradigma pendidikan abad -21, menuntut guru menjadi profesional dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, kreatif serta inovatif untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, peranan teknologi informatika dan komputer tidak dapat dipisahkan dalam pembuatan serta pemanfaatan media pembelajaran matematika.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2, Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Salah satu cara mengembangkan inovasi pembelajaran melalui profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan yaitu mengelola suasana lingkungan belajar siswa dan informasi pengetahuan yang dapat diakses siswa sebagai fasilitas kegiatan belajar siswa. Suasana lingkungan belajar yang memadai sangat mendukung siswa untuk belajar sehingga transfer pengetahuan dapat terjadi. Suasana lingkungan belajar yang dimaksud yaitu tempat belajar yang cukup dan memadai, metode pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif serta sarana dan prasarana lainnya yang dapat mempermudah siswa untuk belajar.

Pembelajaran menggunakan media video tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman siswa. Dengan adanya media video, siswa akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah film yang diputar. Unsur-unsur yang terdapat dalam media video seperti suara, teks, animasi, dan grafik. Dengan adanya media video peserta mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif (Kegiatan Mental Otak), afektif (Sikap), psikomotorik (keterampilan/skill) dan meningkatkan kemampuan interpersonal. Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok. Pada proses pembelajaran yang bersifat massal manfaat dari video sangat nyata karena dapat menjangkau semua siswa. Video juga menjadi efektif sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang dapat diperbanyak, ditonton dan disajikan berulang. Media pembelajaran berbasis video ini dapat memfasilitasi fenomena yang tidak dapat dijangkau oleh siswa karena pengaruh waktu, kondisi dan keadaan.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu pendidik, siswa dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang dengan berbagai unsur - unsur pembelajaran. Konsep pembelajaran yang bisa menciptakan suasana menyenangkan, membentuk kerja sama yang baik, tidak membosankan, guru kreatif, siswa aktif dan kritis yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu pengetahuan yang telah mereka peroleh tidak hanya sebatas mengingat konsep melainkan dari hasil menemukan sendiri, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien .

Pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis website animaker dan plotagon merupakan upaya yang cukup baik untuk menarik siswa belajar pembelajaran matematika, mendukung siswa untuk mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan hal-hal di kehidupan nyata sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan pada oktober 2021 SMPN 2 Pinggir, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau pada kelas VII, Dari pengamatan ini, peneliti melihat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru yang menyebabkan siswa kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran yang sedang diajarkan. Guru dianggap sebagai sumber belajar satu - satunya, karena ini siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran membuat siswa malas dan mengabaikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Media yang digunakan guru berupa buku paket, lembar kerja siswa, dan internet.

Kemudian dari hasil wawancara awal bersama salah satu guru mata pelajaran matematika yaitu ibuk Apriwelizarni S.Pd mengatakan bahwa jarang menggunakan media pembelajaran, dikarenakan beberapa kesibukan yang dimiliki oleh guru tersebut. Kemudian dari

hasil wawancara beberapa siswa di kelas VII SMPN 2 Pinggir bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media seperti video, media yang pernah digunakan guru hanya powerpoint saja sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran terutama pada materi baru. Siswa tertarik adanya media pembelajaran karena belajar menjadi suatu hal yang menarik saat digunakan guru pada proses pembelajaran. Kemudian dilihat dari persentase ketuntasan Ulangan Harian siswa..

Tabel 1. Data Ketuntasan Ulangan Harian Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa			
			Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
VII.1	22	70	9	41	13	59
VII.2	24	70	8	33	16	67

Hasil belajar siswa pada ulangan harian semester 1 kelas VII SMPN 2 Pinggir masih relatif rendah, karena banyak di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kurangnya minat belajar siswa, tugas pendidik yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat, salah satunya menggunakan media video pembelajaran berbasis website animaker dan plotagon agar pembelajaran lebih menarik minat siswa. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan video akan dibuat dengan website animaker dan plotagon. Menghadirkan kehidupan nyata pada setiap persoalan yang ditampilkan dengan konsep belajar dimana peneliti sebagai pengajar didalam video menghadirkan dunia nyata ke dalam pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilannya dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi diri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat. Dengan video pembelajaran ini siswa dihadapkan pada permasalahan nyata secara dan akan menuntun siswa untuk paham dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengangkat suatu penelitian tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Website Animaker Dan Plotagon Untuk Memfasilitasi Pencapaian Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII SMPN 2 Pinggir Riau” yang bisa bermanfaat untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengetahui perkembangan pembelajaran siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan bertujuan untuk mendesain, merancang, dan mengembangkan suatu intervensi pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran. Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Selain itu Sukmadinata menjelaskan arti penelitian dan pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan suatu produk yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon untuk siswa kelas VII SMP. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan adalah pengembangan sugiyono. pengembangan sugiyono terdiri dari 10 langkah-langkah yaitu petensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk massal. Karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, langkah-langkah penelitian yang

akan dilaksanakan dalam penelitian ini dibatasi sampai langkah ke 6, mulai dari potensi masalah sampai dengan uji coba produk. Teknik validasi menggunakan angket yang akan diberikan kepada lima validator untuk mendapatkan produk video pembelajaran yang berkualitas dari segi media maupun materi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 2 Pinggir Riau. Tahapan uji coba dilakukan sekali dilakukan dengan 1 kelas siswa kelas VII 2 dan tes akhir hasil belajar dilakukan pada kelas VII.1 SMPN 2 Pinggir Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal potensi yang ditemukan di lapangan adalah penggunaan media yang masih terbatas. Sedangkan masalah yang ditemukan adalah kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran masih terpusat pada guru dalam proses belajar mengajar. Keadaan ini membuat siswa kurang memperhatikan, tidak tertarik dan kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Menurut peserta didik, guru jarang menggunakan media saat proses pembelajaran, media yang pernah digunakan guru hanya powerpoint saja. Pengembangan video pembelajaran ini berguna untuk meminimalisir permasalahan siswa cepat merasa bosan dan meningkatkan minat siswa pada saat pembelajaran matematika.

2. Mengumpulkan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran matematika di kelas VII dan observasi yang dilakukan dikelas VII. Informasi yang dikumpulkan diantaranya :

- a. Siswa cenderung lupa dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya, sehingga membuat siswa kurang paham mengenai materi selanjutnya.
- b. Siswa mudah bosan saat pembelajaran matematika terutama ketika diberi latihan soal
- c. Proses pembelajaran belum pernah menggunakan video pembelajaran sehingga dikembangkannya video pembelajaran berbasis website animaker dan plotagon
- d. Siswa tertarik menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran yang membuat mereka menonton sambil belajar

3. Desain Produk

Pada tahap ini pengumpulan materi didapat dari berbagai sumber baik dari guru, buku pendamping, dan internet, untuk mengembangkan video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon. Adapun materi yang dipelajari dikelas VII ialah materi himpunan yang terdiri dari konsep himpunan, sifat-sifat himpunan, operasi himpunan. Produk video pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan menyesuaikan KI, KD, tujuan pembelajaran, silabus berdasarkan kurikulum 2013. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Animaker, plotagon. Animasi yang terdapat di dalam video dibuat dengan menggunakan perangkat lunak animaker dan plotagon. Selain itu, animaker juga digunakan untuk membuat scene video penjelasan yang memuat rumus, tabel dan diagram dalam video. Desain isi materi dan animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi Animaker dan Plotagon. Dalam video pembelajaran kerangka video pembelajaran matematika menggunakan website animaker dan plotagon yang terdiri dari:

- (a). Tampilan pertama video berisikan salam pembuka



- (b). Dilanjutkan dengan cover “materi yang akan dipelajari peserta didik”



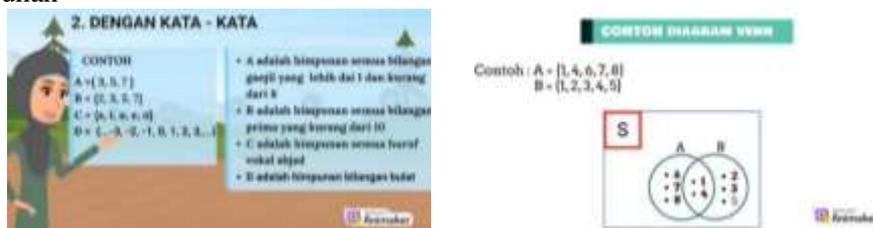
(c). Identitas peneliti



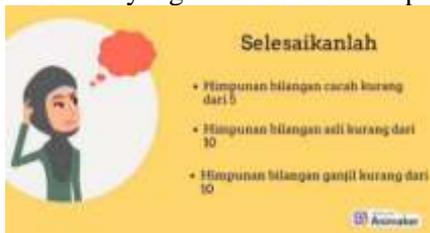
(d). Memuat kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran



(e). Uraian materi pembelajaran berisikan rumus dan dialog dalam materi pembelajaran himpunan



(f). Kegiatan belajar berisi soal latihan yang akan diselesaikan peserta didik.



4. Validasi Desain

Setelah media dirancang, maka dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi video pembelajaran dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Validator untuk video yang peneliti kembangkan ini terdiri dari 2 dosen matematika 2 dosen teknologi informasi dan komunikasi, 1 dosen bahasa UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan 1 orang guru matematika yang menilai video baik dari segi materi ataupun media. Selain itu instrumen penelitian lainnya seperti angket dan tes, juga divalidasi pada waktu yang sama.

5. Revisi Desain Produk

Setelah media divalidasi kepada tim validator , kemudian peneliti melakukan revisi produk yang mengacu pada beberapa masukan dan saran dari tim validator terhadap produk yang dikembangkan. Adapun masukan dan saran dari tim validator dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Saran validator

No	Aspek	Saran/ Masukan
1	Visual	Pilihlah gambar atau animasi orang yang pakaiannya tertutup dan berikan lambang tentang himpunan diawal video serta konsistenkan <i>font</i> dan <i>background</i>
2	Audio	Volume <i>backsound</i> dikurangi
3	Bahasa	Mengganti beberapa kata yang salah dalam penulisannya

Perbaiki saran atau masukan :

Visual	Pilihlah gambar atau animasi orang yang pakaiannya tertutup dan berikan lambang tentang himpunan diawal video serta konsistenkan <i>font</i> dan <i>background</i>	Sebelum revisi
		
Audio	Volume <i>backsound</i> dikurangi	Setelah revisi
		 
Bahasa	Mengganti beberapa kata yang salah dalam penulisannya	Peneliti telah mengurangi <i>backsound</i> agar tidak mengganggu suara pada penjelasan materi divideo pembelajaran
		Sebelum revisi

		
		Setelah revisi
		

6. Uji Coba Produk

Tahapan selanjutnya ialah uji coba, dimana produk yang telah dikembangkan, diujicobakan dalam situasi yang nyata yaitu dikelas. Dalam hal ini peneliti melakukan ujicoba disatu kelas. Video ini diujikan di SMPN 2 Pinggir Kelas VII.1. Adapun jumlah siswa yang mengikuti uji coba produk ini sebanyak 22 orang siswa kelas VII.1 uji coba produk berlangsung pada September dan Oktober 2022

Pertemuan Ke	Hari / Tanggal
1	Senin/ 26 September 2022
2	Rabu/ 28 September 2022
3	Senin / 3 Oktober 2022

Adapun tujuan dari uji coba ini ialah untuk melihat kepraktisan dan keefektifan produk yang peneliti kembangkan.

a. Uji Praktikalitas

Secara umum, penilaian terhadap video pembelajaran melalui lembar angket respon siswa adalah sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran ini, setelah mengisi lembar angket respon siswa, dengan rata-rata persentase sebesar 94,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas angket respon siswa.

Menurut beberapa siswa, video pembelajaran ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Mereka merasa senang saat belajar menggunakan video pembelajaran ini. Pernyataan siswa tersebut juga sejalan dengan pendapat beberapa guru matematika di SMPN 2 Pinggir, Ibu Apriwelizarni, S.Pd menyatakan bahwa pernyataan ini baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi himpunan, disamping itu tampilan video yang dikembangkan menarik karena dilengkapi animasi – animasi yang menggambarkan kejadian nyatanya, sehingga siswa menikmati video pembelajaran dengan sangat menyenangkan.

b. Uji Efektivitas

Keefektifan penggunaan media akan dinilai dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil belajar dilihat dari tes yang diberikan kepada siswa di kelas VII.1 Setelah tes akhir tersebut diujikan di kelas VII.1 dan diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Tes Akhir

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
VII.1	22	17	77	5	23

Jika disajikan dalam bentuk diagram data ketuntasan dari hasil tes akhir siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Tes Akhir

Pada tabel 3 dan gambar 1 terlihat bahwa ada 22 peserta didik, diperoleh 17 orang 77% siswa yang mengikuti uji tes hasil belajar mendapatkan nilai diatas KKM yakni 70 dengan kriteria efektif, dan 5 orang 23% siswa tidak tuntas yang nilainya belum mencapai KKM. Sehingga penggunaan video pembelajaran dapat dikatakan efektif. Jadi dengan menggunakan video pembelajaran ini hasil belajar siswa meningkat dan banyak nilai siswa yang telah mencapai KKM.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon untuk memfasilitasi pencapaian hasil belajar dapat disimpulkan Kevalidan video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon pada hasil uji validitas, dilakukan oleh beberapa ahli materi pembelajaran dan ahli media, sehingga dapat diperoleh kevalidan suatu produk dengan presentase 88,83% dengan kriteria sangat valid.

Keparaktisan video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon ini dikatakan sangat praktis dengan presentase hasil responden oleh siswa yaitu 94.3% kriteria sangat praktis, dan dari hasil responden oleh guru yaitu 86 % dengan kriteria sangat praktis. Kefektifan media pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon berdasarkan uji tes hasil belajar terhadap siswa kelas VIII.1 SMPN 2 Pinggir dengan persentase ketuntasan siswa 77% dari 100% dengan jumlah siswa 22 orang.

Saran berdasarkan kesimpulan diatas dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam rangka pengembangan video pembelajaran ini. Video pembelajaran matematika berbasis contextual teaching and learning ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi, tampilan, dan materi untuk menjadi sebuah video pembelajaran, sehingga pengembangan video pembelajaran matematika berbasis website animaker dan plotagon ini selanjutnya harus lebih baik lagi, sehingga kedepannya bisa mendapatkn hasil yang

maksimal setelah menggunakan video pembelajaran tersebut. Untuk kedepannya dapat melaukkan uji lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qura'an. 2010. Al-Qura'an Dan Terjemahannya. Bandung : Cv Penerbit Diponegoro.
- Sundayana. Rostina. 2015. Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- R. Indonesia. "Undang - Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tetang Pendidik Dan Tenaga Kependidikan. "Dep. Pendidik. Nas.. 2003.
- Fahmi, Syariful. 2014. Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan pembelajaran Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika: Jurnal AgriSains. (Vol. 5. No. 2).
- Okra. Riri dan Yulia Novera. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Ipa Di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan: Jurnal Of Education Studies (Vol 4. No. 2).
- Hadi. Sofyan. 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar: Jurnal. (ISBN: 978-602-71836-6-7)
- Ummah. Siti Khoiruli. 2021. Media Pembelajaran Matematika. Malang: Ummpress.
- R. Indonesia. "Undang - Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tetang Pendidik Dan Tenaga Kependidikan. "Dep. Pendidik. Nas.. 2003.
- Ummah. Siti Khoiruli. 2021. Media Pembelajaran Matematika. Malang: Ummpress.
- Fahri. Muhammad Ullil. 2020. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran. Bandung: Binus.
- 1 Panggabean. Deo Demonta dkk. 2020. Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan White Board Animation: Media Sains Indonesia.
- Sugiarto. Toto. 2020. Contextual Teaching And Learning (CTL) Tingkatkan Hasil Belajar Siswa. Cv. Mine
- Nanda. Kadek Krisna. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kontekstual Kelas V Di Sd Negeri 1 Baktiseraga: Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. (Vol. 05 No. 1. Pp. 88-99)
- Tageh. Made dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alvabeta.