

## Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di SMP Swasta Bunga Mawar

Sri Jernih Popy Yamin Mendrofa<sup>1✉</sup>, Ratna Natalia Mendrofa<sup>2</sup>, Yakin Niat Telaumbanua<sup>3</sup>, Yulisman Zega<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara  
Srijernihmend@gmail.com

### Abstract

At every educational level, mathematics is one of the subjects that has to be covered. As a result of a variety of issues, including the scarcity of learning resources like instructional videos, many junior high school students at Bunga Mawar Private School are still unable to grasp mathematics in its entirety. At Bunga Mawar Private Junior High School, the goal of this project is to create an efficient, useful, and instructional movie that will boost students' enthusiasm to learn. Research on development is the kind that this is. The 4D model is the development model that is applied. According to the 4D model, there are four stages: definition, design or planning, development, production, and distribution.

**Keywords:** Learning Video, Learning Motivation, Learning Media, 4D

### Abstrak

Pada setiap jenjang pendidikan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai. Akibat berbagai permasalahan, termasuk kelangkaan sumber belajar seperti video pembelajaran, banyak peserta didik SMP di Sekolah Swasta Bunga Mawar yang masih belum mampu memahami matematika secara utuh. Di SMP Swasta Bunga Mawar, tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat film yang efisien, bermanfaat, dan mendidik yang akan meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar. Penelitian tentang pembangunan memang seperti itu. Model 4D merupakan model pengembangan yang diterapkan. Menurut model 4D, ada empat tahap: definisi, desain atau perencanaan, pengembangan, produksi, dan distribusi.

**Kata kunci:** Video Pembelajaran, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, 4D

Copyright (c) 2024 Sri Jernih Popy Yamin Mendrofa, Ratna Natalia Mendrofa, Yakin Niat Telaumbanua, Yulisman Zega

✉ Corresponding author: Sri Jernih Popy Yamin Mendrofa

Email Address: Srijernihmend@gmail.com (Jl. Yos Sudarso, Ombolata Ulu, Gunungsitoli, Gunungsitoli)

Received 07 November 2023, Accepted 12 February 2024, Published 30 March 2024

Dol: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2946>

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mengelola dirinya sendiri untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, yang dimiliki oleh manusia untuk mencapai tujuan. Menurut regulasi dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang diorganisir dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk dimensi spiritual, kemandirian, pembentukan karakter, kecerdasan, moralitas yang baik, dan keterampilan yang relevan bagi diri mereka sendiri serta masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut (Nurainun, 2021) menyatakan bahwa “matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai pesan penting dalam memajukan daya pikir manusia”. Matematika memegang peranan signifikan dalam kehidupan manusia Sebagai salah satu bidang pengetahuan yang memiliki signifikansi besar yang diajarkan pada jenjang pendidikan. Matematika

adalah disiplin pengetahuan yang fokus mempelajari mengenai. perhitungannya, yang memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pendidikan. Menurut Mardana et al. (2018) Matematika adalah fondasi ilmu yang memegang peran krusial dalam berbagai aspek Matematika, sebagai disiplin ilmu universal, menjadi fondasi utama bagi kemajuan teknologi modern dan memiliki peran yang krusial dalam beragam bidang, serta memperluas kapasitas intelektual manusia. Safitri (2021) menyatakan matematika merupakan ilmu kedisiplinan untuk meningkatkan kemampuan berargumentasi dalam menyelesaikan masalah serta memberikan suatu dukungan untuk mengembangkan ilmu pendidikan. Berdasarkan beberapa pandangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika sangat berhubungan bagi kehidupan manusia. misalnya, jika seseorang mempelajari perkalian maka terlebih dahulu harus memperhatikan penjumlahan. adapun manfaat pembelajaran matematika yaitu Belajar matematika mengajarkan kita untuk menjadi lebih akurat, hati-hati, dan tidak sembrono dalam tindakan kita, serta melatih kesabaran dalam menghadapi segala situasi dalam kehidupan.

Berdasarkan observasi di SMP Swasta Bunga Mawar, temuan dari studi awal mencakup rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru, kegiatan belajar yang minim, kurangnya perhatian, tingkat konsistensi peserta didik yang rendah, dan kejenuhan terhadap materi pengajaran. Hal-hal ini dapat berdampak negatif pada kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik, yang pada gilirannya dapat memengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Agustini & Ngarti, (2020) dalam karyanya yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik menggunakan Model R&D," menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memiliki efek positif terhadap kegiatan belajar peserta didik, termasuk demonstrasi materi, tutorial, manajemen waktu, dan motivasi. Penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan video pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode 4D (four D).

Dari berbagai permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini akan didukung oleh tinjauan literatur yang berhasil dari penelitian terkait dan juga landasan teori yang relevan. Oleh karena itu, judul penelitian yang dipilih adalah: "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di SMP Swasta Bunga Mawar".

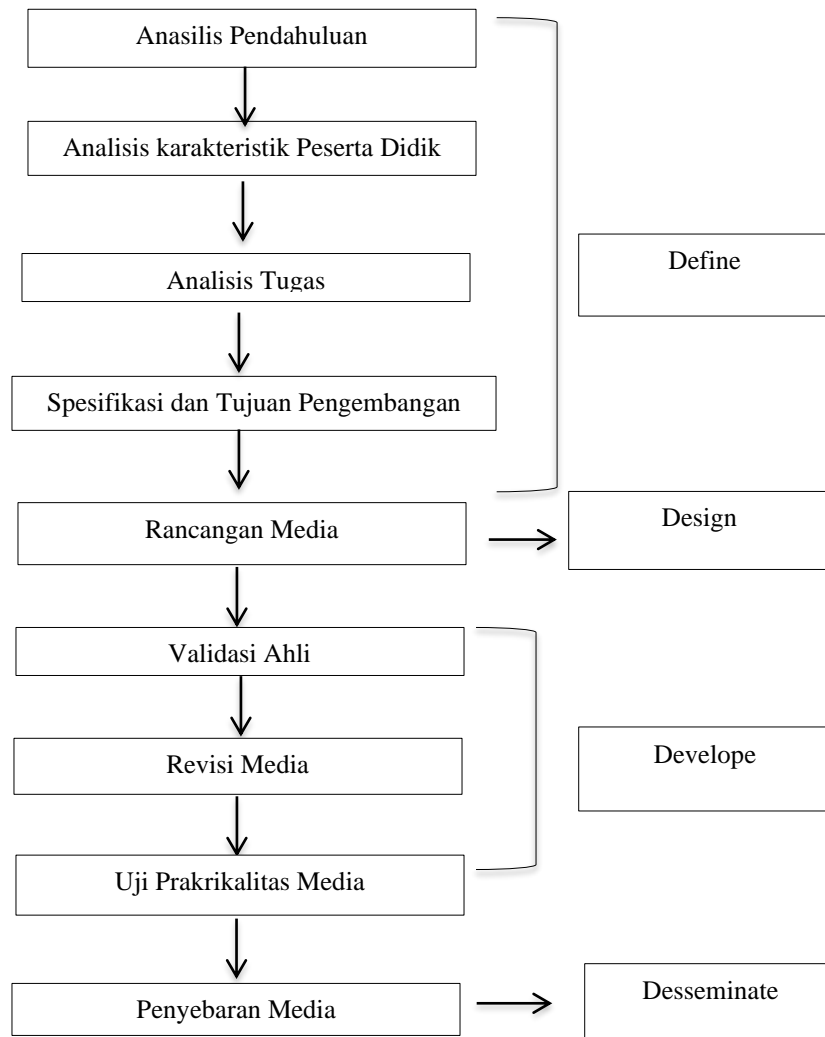
## **METODE**

Penelitian pengembangan ini, menurut Hanafi (2017), merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Menurut Maryana dkk. (2019), metode penelitian pengembangan adalah proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, dengan memiliki tanggung

jawab yang dapat diukur. Dalam penelitian ini, model pengembangan 4D dipilih sebagai kerangka kerja.

**Prosedur Pengembangan**

Berikut adalah bagan dari Model 4D,



**Instrumen Penelitian**

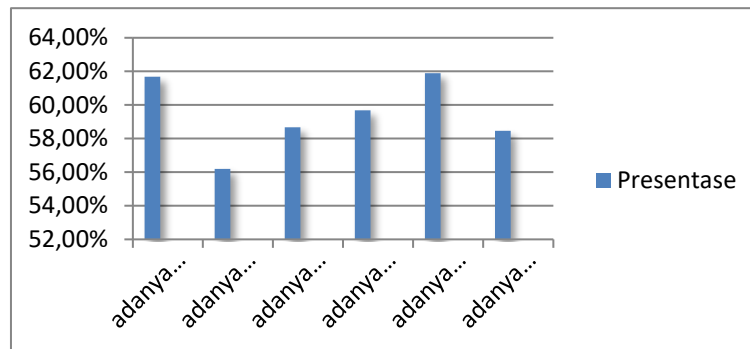
Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik sebelum memberikan video pembelajaran dan setelah memberikan video pembelajaran disaat proses pembelajaran berlangsung sebagai alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data.

Tabel 1. Motivasi Sebelum Mengembangkan Video Pembelajaran

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase rata-rata
1	Terdapat kemauan untuk berhasil	306	61,69%
2	Terdapat motivasi dan kebutuhan dalam belajar	249	56,20%
3	Terdapat harapan dan cita- cita masa depan	291	58,67%

4	Terdapat reward dalam belajar	296	59,68%
5	Terdapat kemauan yang menarik dalam belajar	307	61,90%
6	Terdapat lingkungan belajar yang kondusif	290	58,47%
<b>Rata-rata</b>		<b>1742</b>	<b>58,53 %</b>

Dari tabel diatas, maka dapat disajikan data dari hasil penilaian angket motivasi pertama sebelum mengembangkan video pembelajaran. Memiliki tingkat presentase 58,53 % dengan kategori sangat rendah. Sehingga peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terkait materi matematika SMP. Dapat dilihat dari diagram dibawah ini

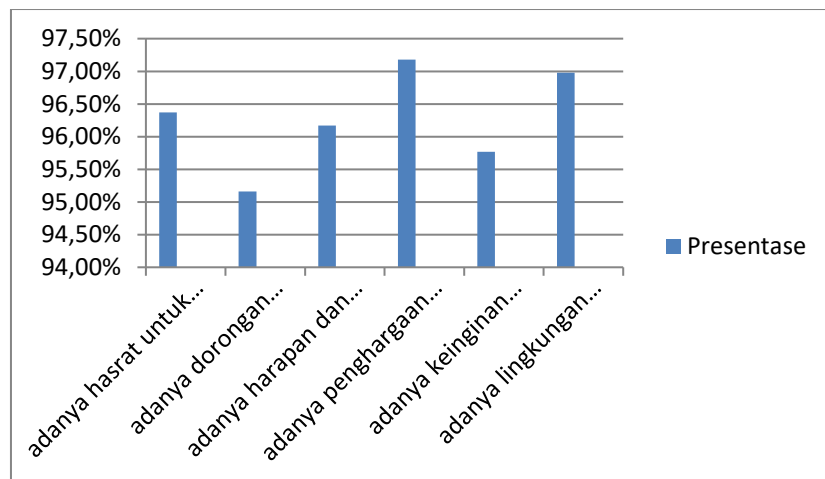


Gambar 1. Hasil angket yang diperoleh sebelum mengembangkan video pembelajaran

Tabel 2. Motivasi Sebelum Mengembangkan Video Pembelajaran

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase rata-rata
1	Terdapat kemauan untuk berhasil	478	96,37%
2	Terdapat motivasi dan kebutuhan dalam belajar	472	95,16%
3	Terdapat harapan dan cita- cita masa depan	477	96,17%
4	Terdapat reward dalam belajar	482	97,18%
5	Terdapat kemauan yang menarik dalam belajar	475	95,77%
6	Terdapat lingkungan belajar yang kondusif	481	96,98%
<b>Rata-rata</b>		<b>2865</b>	<b>96,27%</b>

Dari tabel diatas memperoleh presentase ketuntasan pada angket motivasi belajar peserta didik 96,27 % dengan katerogi sangat baik. Artinya setelah mengembangkan video pembelajaran maka motivasi belajar peserta didik tersebut mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari diagram berikut.



Gambar 2. Hasil angket motivasi setelah mengembangkan video pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Analisis Data Angket Validasi**

(Fitria et al., 2017) menjelaskan bahwa validitas adalah indikator yang menunjukkan sejauh mana sebuah produk yang dikembangkan memiliki keaslian, dengan merujuk pada berbagai aspek penilaian. (Rochmad, 2012) menambahkan bahwa legalitas dapat dinilai berdasarkan produk yang telah dikembangkan, meliputi kemajuan terbaru dalam pengetahuan serta berbagai komponen terkait produk yang terus diperbarui. Penelitian ini Penggunaan angket validasi dengan skala Likert digunakan untuk menghimpun data, yang pada awalnya Data awalnya berupa kualitatif kemudian diubah menjadi data yang bersifat kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang menghasilkan skor, yang kemudian dapat dianalisis lebih lanjut seperti yang tertera dalam tabel.

Tabel 3. Skala Likert Angket Validasi

<b>Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
<i>SB</i>	<i>Sangat Baik</i>	5
<i>B</i>	<i>Baik</i>	4
<i>CB</i>	<i>Cukup Baik</i>	3
<i>KB</i>	<i>Kurang baik</i>	2
<i>SKB</i>	<i>Sangat kurang Baik</i>	1

Didesain dari (Usfiyana, 2019)

Menerapkan teknik analisis data untuk menilai kecocokan video pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

- a. Menghitung rata-rata skor dari setiap pendapat validator.
- b. Menjumlahkan rata-rata skor yang diperoleh dari tiap validator dan merata-ratakannya kembali untuk mendapatkan total skor.
- c. Menghitung validitas berdasarkan total skor rata-rata dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

- $\bar{X}$  = Rata – rata skor  
 $\sum x$  = Jumlah skor maksimal  
 $n$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $Sr$  = Skor rata-rata berdasarkan hasil validasi

Tabel 4. Kriteria Kevalidan Media

Kriteria (%)	Klasifikasi
$80\% < \bar{X} \leq 100\%$	Sangat Memadai
$60\% < \bar{X} \leq 80\%$	Memadai
$40\% < \bar{X} \leq 60\%$	Cukup Memadai
$20\% < \bar{X} \leq 40\%$	Kurang Memadai
$80\% < \bar{X} \leq 100\%$	Sangat Memadai

Dimodifikasi dari (Saputri et al., 2020).

Terkait tabel 4 maka dapat disimpulkan bahwasanya video pembelajaran yang dikembangkan efektif apabila mencapai target  $60\% < X < 80\%$

#### **Analisis Angket Kepraktisan**

Irawan & Hakim (2021) mengatakan bahwa, “kepraktisan suatu media ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Tingkat kepraktisan dapat dilihat dari penjelasan apakah guru atau pihak-pihak lain berpendapat bahwa materi pembelajarsan mudah dan dapat digunakan oleh peserta didik dan guru”. Selanjutnya (Fitria et al., 2017) mengatakan bahwa, “produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori baik”.

Evaluasi kemanfaatan pengembangan video pembelajaran dalam penggunaan angket peserta didik dan guru. Adapun hasil data diperoleh dalam Penelitian ini melibatkan transformasi data dari kualitatif menjadi kuantitatif dengan mengkonversi nilai-nilai seperti yang dijelaskan di bawah ini..

Tabel 5. Skala Angket Penilaian Respon Peserta didik dan Guru

No.	Penilaian	Skor
1.	SB	5
2.	B	4
3.	CB	3
4.	KB	2
5.	SKB	1

Didesain dari (Usfiyana, 2019)

Dalam mengevaluasi tanggapan peserta didik dan guru terhadap pernyataan dalam presentasi, digunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \quad (2)$$

Keterangan:

P = presentase respon peserta didik atau guru dalam (%).

$\sum x$  = total skor dari responden

$\sum xi$  = total skor ideal

Angka presentase kepraktisan kemudian diinterpretasikan secara kualitatif berdasarkan tabel yang diberikan:

Tabel 6. Kriteria Kategori Presentase Angket Respon Peserta didik Dan Guru

Skor	Kriteria
$90\% \leq p \leq 100\%$	Sangat memadai
$75\% \leq p < 90\%$	Memadai
$65\% \leq p < 75\%$	Cukup memadai
Skor	Kriteria
$55\% \leq p < 65\%$	Kurang memadai
$0\% \leq p < 55\%$	Sangat kurang memadai

Dimodifikasi dari (Putri & Suryati, 2019)

Berdasarkan informasi dalam Tabel 6, video pembelajaran dianggap praktis jika persentasenya berada pada rentang  $75\% \leq p < 90\%$ .

#### **Analisis Angket Keefektifan**

Efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dievaluasi berdasarkan data hasil belajar peserta didik. Hal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik yang mencakup materi tentang perpangkatan dan bentuk akar selama tahap uji lapangan. Menurut Chasanah (2019), untuk mengevaluasi respon peserta didik, digunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

$P$  = Nilai Presentase

$F$  = Jumlah Jawaban Responden

$N$  = Jumlah Seluruh Peserta didik

Dengan skala kriteria untuk kemampuan penalaran matematis peserta didik sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria keefektifan Produk

Interval	Kategori
$P \leq 100\%$	Sangat Baik
$75\% \leq P \leq 95\%$	Baik
$50\% \leq P \leq 75\%$	Cukup
$25\% \leq P \leq 50\%$	Kurang
$0\% \leq P \leq 25\%$	Sangat Kurang

Dimodifikasi dari Chasanah, (2019).

Video pembelajaran dianggap memenuhi standar keefektifan jika persentasenya melebihi 75%. Evaluasi motivasi belajar peserta didik dilakukan melalui pengolahan angket yang menggunakan skala Likert, dengan opsi jawaban "Selalu" (SL), "Sering" (S), "Kadang-Kadang" (KK), dan "Tidak Pernah" (TP), seperti berikut:

Tabel 8. Skala Likert Angket Motivasi Belajar

Pertanyaan	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-Kadang (KK)	2
Tidak Pernah	1

Dimodifikasi dari (Ulva, Nur Laila, 2015)

Untuk setiap item pada angket, skor setiap item dijumlahkan kemudian diolah dalam bentuk persentase dengan rumus :

$$\text{Persentase pengamatan setiap item} = \frac{\text{jumlah skor setiap item}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\% \quad (4)$$

Jumlah skor ideal = Skor Tertinggi X Jumlah seluruh responden selanjutnya diklasifikasi dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 9. Kriteria motivasi belajar

Interval	Kriteria
86% - 100%	Sangat Baik
75% - 85%	Baik
60% - 74%	Cukup
55% - 59%	Kurang
0% - 54%	Sangat Kurang

Dimodifikasi dari (Ulva, Nur Laila, 2015)

## HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video pembelajaran tentang perpangkatan dan bentuk akar untuk peserta didik kelas IX. Proses pengembangan video pembelajaran ini mengikuti model pengembangan Model Four D (4D) terdiri dari empat tahap, yaitu (1) definisi (2) desain, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran. Di bawah ini disajikan beberapa penjelasan tentang tahapan-tahapan dalam proses pengembangan menggunakan model 4D.

### *Pada tahap define (pendefinisian)*

Langkah ini dilakukan untuk menentukan persyaratan pengembangan dalam pembelajaran matematika yang menjadi panduan dalam menghasilkan produk berupa media video pembelajaran. (Saputri et al., 2020) menjelaskan bahwa tahap-tahap dalam pendefinisian (define) meliputi: a. Analisis Pengguna Akhir (Front-End Analysis), b. Analisis Konsep, c. Analisis Tugas, dan d. Analisis Tujuan Pembelajaran.

### *Pada Tahap Design (perancangan)*

Pada tahap *design*, peneliti merancang video pembelajaran menggunakan aplikasi *Bandicam* sebagai perekam video, *CapCut* untuk mengedit video yang memiliki volume suara 80 dan resolusi yang dipergunakan pada video yaitu 1272\*720p serta format video yaitu MP4. Perancangan video

juga memerlukan *Powerpoint* untuk membuat *background* yang dapat menampilkan materi yang diajarkan, dengan jenis tulisan kalam serta dengan ukuran mulai dari 20.

***Pada Tahap Develop (pengembangan)***

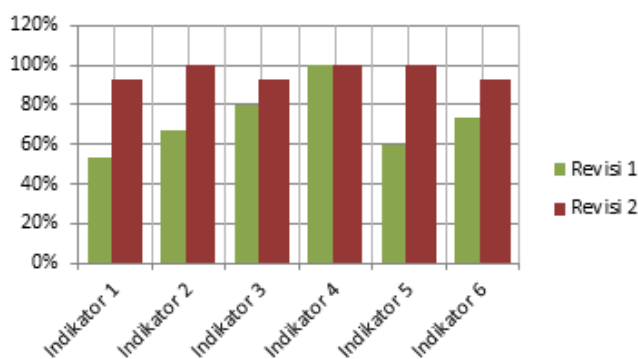
Tahap *Four D* atau 4 – D yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap ini meliputi penilaian yang diberikan oleh validator ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain, respon peserta didik dan respon guru. yang diuraikan sebagai berikut.

**Hasil Penilaian Validasi Materi I**

Tabel 10. Penilaian Validasi Materi I

No	Indikator	Persentase Rata – Rata Revisi I	Persentase Rata – Rata Revisi II
1	Kecocokan materi terkait KD	60%	80%
2	Ketepatan materi	67%	80%
3	Kesesuaian contoh dengan materi	53%	80%
4	Kerunrutan penyajian materi	80%	80%
5	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran	100%	100%
6	Penyajian materi	73%	100%
<b>Rata – Rata</b>		<b>72%</b>	<b>87%</b>

Dari tabel 10 diatas, maka dapat disajikan data dari hasil penilaian angket mengembangkan video pembelajaran dalam meningkatkan Penggunaan pembelajaran kooperatif dalam materi matematika SMP dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, menurut validator materi I, yakni:



Gambar 3. Hasil Diagram Penilaian Validasi Materi I

Terlihat dari grafik di atas, terjadi peningkatan hasil kuisioner Validator Bahasa revisi 1 dan 2. Pada Revisi 1 diperoleh skor sebesar 72% dan pada Revisi 2 diperoleh skor sebesar 87%. Jadi video pembelajaran mengalami peningkatan nilai sebesar 15% pada setiap tahap review. Pembelajaran keefektifan bahasa dalam video dapat dikatakan sangat layak dan dapat diuji di sekolah.

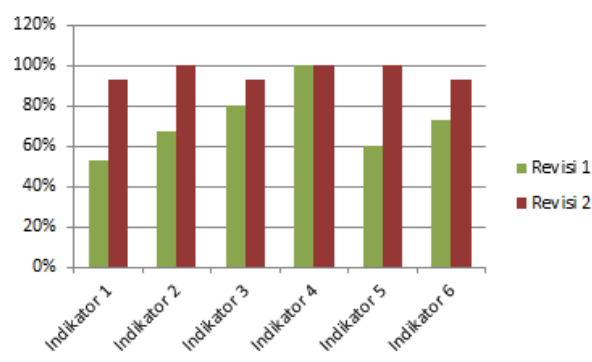
**Hasil Penilaian Validasi Materi II**

Tabel 11. Penilaian Validasi Materi II

No	Indikator	Persentase Rata – Rata Revisi I	Persentase Rata – Rata RevisiII
1	Kecocokan materi terkait KD	53%	93%

No	Indikator	Persentase Rata – Rata Revisi I	Persentase Rata – Rata RevisiII
2	Ketepatan materi	67%	100%
3	Kesesuaian contoh dengan materi	60%	93%
4	Kerunrutan penyajian materi	100%	100%
5	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran	60%	100%
6	Penyajian materi	73%	93%
<b>Rata-rata</b>		<b>69%</b>	<b>97%</b>

Dari tabel 11 diatas, maka dapat disajikan data dari hasil penilaian angket Penggunaan model dalam Pengembangan video pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. pembelajaran kooperatif pada materi matematika SMP oleh validator materi II yakni:



Gambar 4 Hasil Diagram Penilaian Validasi Materi II

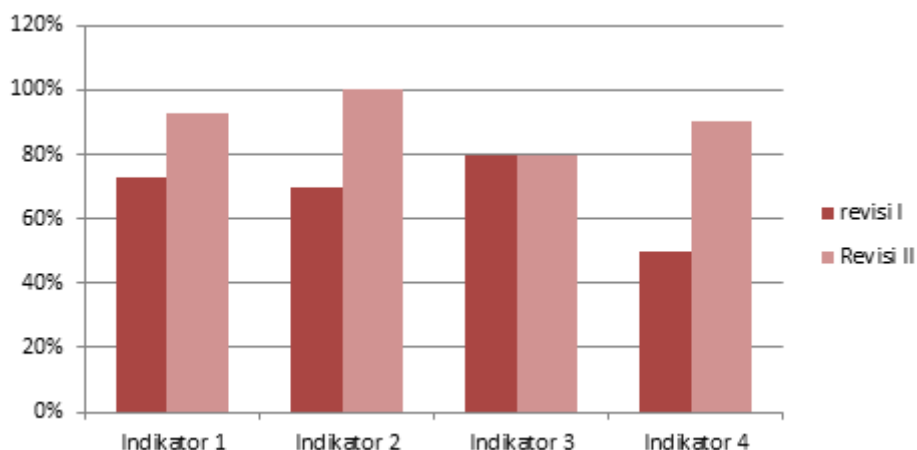
Terlihat dari grafik di atas, terjadi peningkatan hasil kuisioner Validator Bahasa revisi 1 dan 2. Pada Revisi 1 diperoleh skor sebesar 69% dan pada Revisi 2 diperoleh skor sebesar 97%. Jadi video pembelajaran mengalami peningkatan nilai sebesar 28% pada setiap tahap review. Pembelajaran keefektifan bahasa dalam video dapat dikatakan sangat layak dan dapat diuji di sekolah.

### Hasil Penilaian Validasi Bahasa

Tabel 12. Penilaian Validasi Bahasa

No	Indikator	Persentase Rata – Rata Revisi I	Persentase Rata – Rata Revisi I
1	Konsistensi penggunaan bahasa terkait kaidah bahasa indonesia	73%	93%
2	Menggunakan bahasa yang efisien dan efektif	70%	100%
3	Keakuratan materi dan teks	100%	80%
4	Konsistensi penggunaan bahasa berdasarkan perkembangan peserta didik	50%	90%
<b>Rata – Rata</b>		<b>73%</b>	<b>91%</b>

Dari tabel 12 diatas, maka dapat disajikan data dari hasil penilaian angket Bahasa mengembangkan video pembelajaran dalam peningkatan motivasi peserta didik dengan pembelajaran kooperatif pada materi matematika SMP oleh validator bahasa yaitu sebagai berikut.



Gambar 5 Hasil Diagram Penilaian Validasi Bahasa

Terlihat dari grafik di atas, terjadi peningkatan hasil kuisisioner Validator Bahasa revisi 1 dan 2. Pada Revisi 1 diperoleh skor sebesar 73% dan pada Revisi 2 diperoleh skor sebesar 91%. Jadi video pembelajaran mengalami peningkatan nilai sebesar 18% pada setiap tahap review. Pembelajaran keefektifan bahasa dalam video dapat dikatakan sangat layak dan dapat diuji di sekolah.

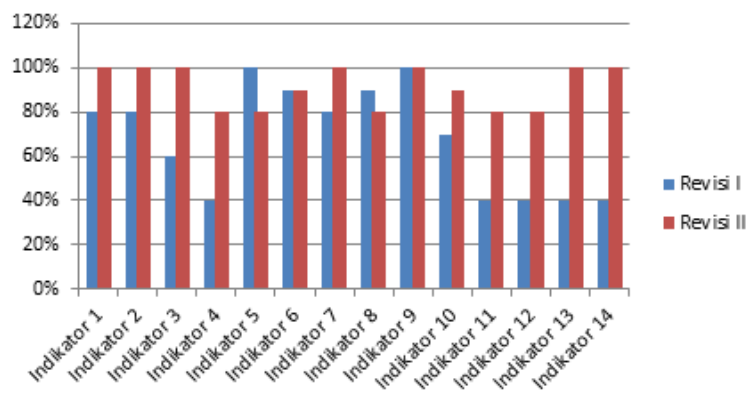
1. Hasil penilaian validasi Desain

Tabel 13. Penilaian Validitas Desain

No	Indikator	Persentase Rata – Rata Revisi I	Persentase Rata – Rata Revisi II
1	Daya tarik penayangan video	80%	100%
2	Keteraturan desain media	80%	100%
3	Konsistensi dalam pemilihan jenis dan ukuran font	60%	100%
4	Video sesuai dengan materi	40%	80%
5	Kemudahan membaca teks/tulisan	100%	80%
6	Pemilihan warna	90%	90%
7	Konsistensi cerita, gambar dan materi	80%	100%
8	Kejernihan gambar dan suara video	90%	80%
9	Kepatuhan durasi video	100%	100%
10	Kemudahan penggunaan video	70%	90%
11	Dukungan video bagi kemandirian belajar peserta didik	40%	80%
12	Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	40%	80%
13	Keunggulan video pembelajaran dalam menambah pengetahuan	40%	100%

No	Indikator	Persentase Rata – Rata Revisi I	Persentase Rata – Rata Revisi II
14	Keunggulan video pembelajaran dalam menambah wawasan peserta didik.	40%	100%
<b>Rata – Rata</b>		<b>68%</b>	<b>91%</b>

Dari tabel 13 diatas, maka dapat disajikan data dari hasil penilaian angket desain mengembangkan Video pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar. peserta didik dengan pembelajaran kooperatif pada materi matematika SMP oleh validator desain yaitu sebagai berikut :



Gambar 6 Hasil Diagram Penilaian Validasi Desain

Terlihat dari grafik di atas, terjadi peningkatan hasil kuisioner Validator Bahasa revisi 1 dan 2. Pada Revisi 1 diperoleh skor sebesar 68% dan pada Revisi 2 diperoleh skor sebesar 91%. Jadi video pembelajaran mengalami peningkatan nilai sebesar 23% pada setiap tahap review. Pembelajaran keefektifan bahasa dalam video dapat dikatakan sangat layak dan dapat diuji di sekolah.

## 2. Hasil penilaian Perorangan

Tabel 14. Hasil Evaluasi Uji perorangan

No.	Peserta Didik	Total Skor	Persentase Penilaian %	Kriteria
1	Peserta didik 1	89	89%	Sangat Praktis
2	Peserta didik 2	84	84%	Sangat Praktis
3	Peserta didik 3	65	65%	Praktis
<b>Jumlah Skor</b>		<b>283</b>		
<b>Rata-rata hasil persentase</b>		<b>93,33%</b>		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>		

Dari data pada Tabel 14, rata-rata persentase mencapai 93,33%, menunjukkan bahwa video pembelajaran memenuhi kriteria sangat praktis dan sesuai untuk digunakan.

## 3. Hasil penilaian kelompok kecil

Tabel 15. Penilaian Uji Kelompok Kecil

No.	Peserta Didik	Total Skor	Persentase Penilaian %	Kriteria
1	Peserta didik 1	88	88	Sangat Praktis
2	Peserta didik 2	86	86	Sangat Praktis
3	Peserta didik 3	79	79	Praktis
4	Peserta didik 4	86	86	Sangat Praktis
5	Peserta didik 5	90	90	Sangat Praktis
6	Peserta didik 6	93	93	Sangat Praktis
<b>Jumlah Skor</b>		<b>522</b>		
<b>Rata-rata hasil representasi</b>		<b>87 %</b>		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>		

Terlihat pada Tabel 15 di atas, video pembelajaran termasuk dalam standar sangat praktis dengan proporsi sebesar 87%, maka dapat dikatakan media video pembelajaran layak digunakan.

#### 4. Hasil Penilaian Uji Kelompok Besar

Tabel 16. Penilaian Uji Kelompok Besar

<b>Penilaian Perseorangan</b>				
<b>Peserta Didik – Siswi 10 Orang</b>	<b>Skor Total</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Presentase Penilaian %</b>	<b>Kriteria</b>
1	71	71 %	79,54%	Sangat Praktis
2	92	92 %		
3	71	71 %		
4	77	77 %		
5	93	93 %		
6	81	81 %		
7	76	76 %		
8	71	71 %		
9	92	92 %		
10	71	71 %		
11	77	77 %		
12	93	93 %		
13	81	81 %		
14	76	76 %		
15	79	79 %		
16	67	67 %		
17	82	82 %		
18	77	77 %		
19	78	78 %		
20	80	80 %		
21	100	100 %		
22	92	92 %		
23	45	45 %		
24	80	80 %		
25	79	79 %		
26	69	69 %		
27	91	91 %		

<b>Penilaian Perseorangan</b>				
<b>Peserta Didik – Siswi 10 Orang</b>	<b>Skor Total</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Presentase Penilaian %</b>	<b>Kriteria</b>
28	67	67 %		
29	72	72 %		
30	77	77 %		
31	64	64 %		

## 5. Hasil penilaian validasi Desain

Tabel 17. Penilaian Respon Guru

<b>Penilaian Respon Guru</b>	<b>Guru Mata Pelajaran Matematika</b>
<b>Skor Total</b>	97
<b>Penilaian</b>	92,3809524
<b>% Persentase Penilaian</b>	92,3809524
<b>Kriteria</b>	Sangat Praktis

Hasil tanggapan dari peserta didik dan guru terhadap pemanfaatan video pembelajaran dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dapat dipelajari melalui tabel berikut:

## 6. Hasil penilaian Kepraktisan

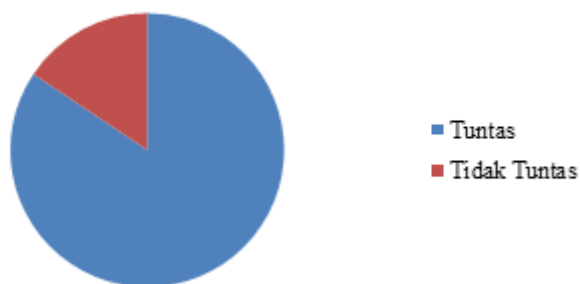
Tabel 18. Rata – Rata Hasil Kepraktisan Tahap Pengembangan

<b>No</b>	<b>Uji</b>	<b>Presentase (%)</b>
<b>1</b>	Perorangan	93,33
<b>2</b>	Kelompok Kecil	87
<b>3</b>	Kelompok Besar	79,54
<b>4</b>	Respon Guru	92,38
<b>Rata – Rata Presentase (%)</b>		88,06
<b>Kriteria Produk</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Terkait tabel 18 diatas, dapat dilihat bawah rata-rata hasil uji kepraktisan video pembelajaran pada materi perpangkatan dan bentuk akar dinyatakan sangat praktis dengan hasil yang diperoleh 88,06%.

Setelah memahami kepraktisan, peneliti juga menguji keefektifan video pembelajaran melalui instrumen berupa tes akhir, dan diverifikasi oleh guru matematika Kelas 9. Dari hasil tes penelitian yang dilakukan peneliti memperoleh ketuntasan kategori tinggi dengan rata-rata skor sebesar 84,37%. Selain itu, dilihat dari hasil angket yang diterima peneliti pada tahap pertama, proporsi kategori sangat rendah sebesar 58,53%, dan proporsi kategori sangat baik pada tahap kedua sebesar 96,27%, meningkat signifikan sebesar 37,74%. . . Seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

**Presentasi Hasil Uji coba Produk**



Gambar 7. Hasil uji coba produk

### **Tahap Diseminasi (Penyebaran)**

Syariah menyatakan, beberapa kegiatan tahap kegiatan penyebaran atau *Disseminate* yaitu (Syariah & Ilmu, n.d.):

#### 1. Tahap *Validation testing*

Produk *final* dicobakan langsung kepada peserta didik yang sudah selesai direvisi dan dapat digunakan dalam suasana belajar yang sesungguhnya.

#### 2. Tahap *packing*

tahap ini dilaksanakan agar produk dapat digunakan orang lain.

#### 3. Tahap *adoption and diffusion*

tahap *diffusion & adaption* merupakan tahap dimana produk dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh orang lain.

Menurut hasil yang diperoleh peneliti selama uji coba produk sangat efektif dan praktis. Kemudian peneliti dapat melanjutkan ke tahap akhir penelitian yaitu tahap diseminasi. Tahap pendistribusian dipraktikkan terhadap 27 peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Swasta Bunga Mawar, dan kelas yang dipilih untuk tahap pendistribusian adalah kelas yang memahami buku ajar bentuk pangkat dan akar yang disebar melalui link You Tube.

Salah satu kelebihan dari penelitian ini adalah penerapan model pengembangan 4D dalam pengembangan video pembelajaran. Video pembelajaran yang dihasilkan tersusun rapi dan memenuhi standar produksi video. Video pembelajaran memiliki fleksibilitas untuk digunakan di berbagai tempat, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. . Misalnya ada orang di luar yang ingin mempelajari materi sekolah, namun karena orang tersebut berada di luar maka ia tidak dapat belajar. Oleh karena itu, melalui video pembelajaran yang dikembangkan peneliti, dengan muda ia bisa belajar, karna video pembelajaran tersebut ada didalam handpone nya.

Kekurangan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini terpaku dengan video pembelajaran dalam materi matematika di kelas IX SMP.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat belajar peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut, 1) Penelitian ini berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Swasta Bunga Mawar melalui penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Video ini juga dapat menjadi sumber belajar tambahan yang mendukung proses pembelajaran, 2) Validitas video pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti, dan dapat diandalkan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk mendorong semangat belajar peserta didik, 3) Dengan menggunakan video pembelajaran ini terbukti sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun saran yang diberikan peneliti yakni, 1) Dalam proses pembelajaran seorang guru diharapkan untuk memanfaatkan media pembelajaran berupa video pada materi perpangkatan dan bentuk akar sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar, dan juga diharapkan agar menerapkan media pembelajaran di materi yang lain sehingga pembelajaran bervariasi serta memudahkan pemahaman peserta didik dalam belajar, 2) Untuk peneliti selanjutnya semoga lebih bagus dari peneliti sebelumnya.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah menolong saya dalam membuat jurnal ini. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua saya, tutor, dan semua rekan mahasiswa terkait yang telah memberikan dukungan dan dorongan kepada saya.

## **REFERENSI**

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id>. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jlurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/5176/4669>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Nurainun, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas*

- .... <https://repository.uir.ac.id/11616/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/11616/1/166411046.pdf>
- Putri, N. W. S., & Suryati, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Program Linier Berbasis Geogebra di STMIK STIKOM INDONESIA. *Jurnal Matematika*, 9(2), 111. <https://doi.org/10.24843/jmat.2019.v09.i02.p117>
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72.
- Safitri, T. R. (2021). Keefektifan Model Ctl Berbantuan Media Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Joyful Learning Journal*, 10(3), 147–152. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i3.40084>
- Saputri, N., Azizah, I. N., & Hernisawati, H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul dengan Pendekatan Discovery Learning pada Materi Himpunan. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 48–58. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.5594>
- Ulva, Nur Laila, K. S. W. (2015). Penenrapan E-Learning Dengan Media Schoology Untuk meningkatkan Motivasi dan hasil belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 1, 365–376.
- Usfiyana, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di Smp Al-Ishlah Semarang Perkembangan teknologi berjalan sangat cepat dalam kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan . Adan. *Joined Journal*, 2.