

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KONSTEKTUAL PADA MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL KELAS VII SMP

Nadilah Rachmawati¹⁾, Sumargiyani²⁾

^{1) 2)} Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
dilarachmawati05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kesulitan peserta didik SMP Kelas VII dalam memahami materi persamaan linear satu variabel serta belum adanya media video pembelajaran kontekstual, sehingga diperlukannya media video pembelajaran kontekstual bagi peserta didik SMP Kelas VII di SMP Negeri 3 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran dan mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media video pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel pada kelas VII SMP. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII A SMP Negeri 3 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan wawancara dan angket. Untuk teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil penelitian dari hasil uji validasi media video pembelajaran termasuk dalam kriteria valid dari segi persentase rata-rata, penilaian ahli materi adalah 4,5 dengan kategori sangat baik dan ahli media 4,6 dengan kategori sangat baik, sedangkan dari respon peserta didik terhadap media video pembelajaran kontekstual adalah 3,4 dengan kategori baik atau kriteria praktis dan keefektifan persentase belajar peserta didik adalah 71,8 dengan kategori baik. Sehingga media video pembelajaran kontekstual ini valid, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, kontekstual, persamaan linear satu variabel

Abstract

This research was motivated because of the difficulties of seventh grade junior high school students in understanding the material of one-variable linear equations and the absence of contextual learning video media, so the need for contextual learning video media for seventh grade junior high school students at SMP Negeri 3 Yogyakarta. This study aims to develop instructional videos and determine the validity, practicality, and effectiveness of contextual instructional video media on the material of one variable linear equations in class VII SMP. This type of research is development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were students of class VII A SMP Negeri 3 Yogyakarta. Data collection techniques in this study were interviews and questionnaires. The data analysis technique used by the researcher is the analysis of validity, practicality and effectiveness. The results of the research from the results of the validation test of instructional video media were included in the valid criteria in terms of the average percentage, the material expert's assessment was 4.5 in the very good category and the media expert was 4.6 in the very good category, while from the students' response to video media Contextual learning was 3.4 with good categories or practical criteria and the percentage of students' learning effectiveness was 71.8 with good categories. So that the contextual learning video media is valid, practical and effective as a learning medium.

Keywords: learning, contextual, one-variable linear equations

PENDAHULUAN

Saat ini pandemi Virus Covid-19 telah masuk dan menyebar di Indonesia sejak awal bulan Maret 2020. Virus ini merupakan suatu penyakit yang dapat menular dan menyebar, terutama penularannya menyerang pada sistem pernapasan. Masuknya virus Covid-19 di Indonesia mengakibatkan pemerintah harus menerapkan kebijakan yaitu cara memutus rantai penyebaran virus Covid-19 dengan melakukan *physical distancing* atau dapat disebut pembatasan interaksi. Dengan adanya kebijakan tersebut upaya pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilakukan secara *daring* atau dalam jaringan. Namun, proses pembelajaran secara *daring* memiliki beberapa kendala, terlebih dalam suatu proses pembelajaran mata pelajaran matematika.

Banyak peserta didik yang berpendapat bahwa mata pelajaran matematika itu sangat sulit karena selalu berhadapan dengan lambang, rumus dan sifatnya yang abstrak, logis, tersistematis (Auliya, 2016). Peserta didik berfikir bahwa matematika suatu pelajaran yang menakutkan, membosankan, dan menjadi beban karena sifatnya yang abstrak, penuh dengan angka dan rumus (Yuliyani, 2017). Kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam mata pelajaran matematika menuntut guru untuk selalu kreatif dalam mengembangkan pembelajaran, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan.

Media dilihat secara umum seperti manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi, sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap (Arsyad, 2017). Media pembelajaran adalah segala sesuatu berfungsi sebagai menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ibrahim dalam Wulandari, 2016).

Penggunaan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik yaitu mendapatkan pengalaman yang baru dan merasakan ikut serta dalam pembelajaran. Video merupakan media pembelajaran yang dapat menggabungkan antara audio dan visual sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang menarik (Yudianto, 2017). Adapun pengaruh dari penggunaan video sebagai media akan lebih cepat masuk ke dalam diri peserta didik dari pada media yang lain. Dengan situasi seperti ini penggunaan media video pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan kebijakan pemerintah menerapkan *physical distancing*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 3 Yogyakarta, guru matematika di SMP tersebut belum sepenuhnya menggunakan media video pembelajaran dalam menyampaikan materi persamaan linear satu variabel. Guru matematika di SMP Negeri 3 Yogyakarta menggunakan media pembelajaran *Power Point* (PPT), link video pembelajaran dari youtube dan video singkat untuk pembahasan soal melalui *group whatsapp*. Alasan guru memakai pembelajaran PPT karena penyesuaian terhadap peserta didik yang sudah bisa menggunakannya. Namun, bagi guru media pembelajaran PPT yang digunakan tersebut belum menarik perhatian dan memotivasi peserta didik.

Informasi yang didapatkan dari guru bahwa video pembelajaran yang dibagikan melalui link video *youtube* mempunyai durasi terlalu lama, dikawatirkan peserta didik merasa bosan dan beberapa pokok bahasan materi yang tidak sesuai. Dari hasil nilai tugas yang diberikan guru, ada 40 % peserta didik mempunyai rata-rata cukup rendah yaitu lima puluh empat, dan selalu ada lima sampai sepuluh peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas. Hal itu terjadi karena menurut guru di dalam penyampaian materi hanya melalui media pembelajaran PPT dan video *youtube* yang berdurasi lama.

Kurang terlatihnya peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan harus diatasi dengan menarik dan memicu peningkatan penalarannya. Dengan cara membantu peserta didik memahami makna materi pelajaran dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari yang dapat mengembangkan kemampuan belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Selain adanya media, faktor yang mempengaruhi masalah media video pembelajaran adalah model yang diterapkan. Model kontekstual merupakan salah satu model pembelajaran yang baik diterapkan menurut Rusman (2014,187) yaitu keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Ada cara untuk mengaitkannya, selain karena materi yang dipelajari secara langsung terkait dengan kondisi faktual, tetapi juga bisa dengan pemberian ilustrasi atau contoh, media, sumber belajar, yang secara langsung maupun tidak diupayakan terkait dengan pengalaman hidup sehari-hari.

Melalui pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada pelajaran matematika, diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran juga dapat memotivasi

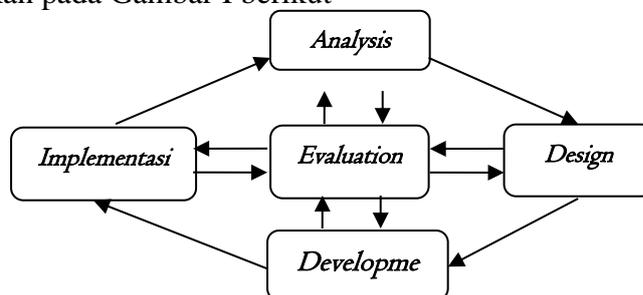
peserta didik karena adanya visualisasi secara nyata dengan mengaitkan materi di dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan merasa mudah dalam memahami materi tersebut. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran matematika akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran matematika akan tercapai secara optimal.

Melihat adanya permasalahan diatas, maka peneliti mengembangkan Media Video Pembelajaran Kontekstual pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII SMP. Media video pembelajaran ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga dapat membantu peserta didik untuk tetap belajar di rumah.

METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan media ini menggunakan model *ADDIE*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Tahapan penelitian pengembangan pada model *ADDIE* yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementasi*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). (Tegeh & Kirna dalam Putra, dkk , 2014).

Menurut Tegeh & Kirna (2013) secara visual tahapan pengembangan dengan model *ADDIE* ditunjukkan pada Gambar I berikut



Gambar 1. Model Pengembangan *ADDIE*

Tahap pertama yaitu Analisis (*Analysis*), mengacu pada pengumpulan informasi kebutuhan-kebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik, kurikulum dan materi untuk dijadikan sebagai ajuan mengembangkan video pembelajaran.

Tahap kedua yaitu Desain (*Design*), desain merupakan tahap membuat perancangan didalam membuat produk dan untuk mendesain video pembelajaran kontekstual. Pada tahap desain ini melalui tiga langkah, yaitu (1) menyusun kerangka untuk media video, yaitu dengan membuat *storyboard* dari media video pembelajaran yang akan dikembangkan, *storyboard* atau penulisan naskah media adalah salah satu yang berisikan spesifikasi secara rinci mengenai tata letak media, gaya dan kebutuhan material untuk pembuatan media. Selanjutnya membuat komponen media, dalam penelitian komponen media ini meliputi pembuatan karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita di video. Properti dan *settingbackground* disesuaikan dengan ide cerita di dalam video. Langkah selanjutnya (2) penyusunan sistematika penyajian materi. Langkah terakhir yaitu (3) penyusunan instrumen penilaian media pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu Pengembangan (*Development*), tahap pengembangan produk berupa media video pembelajaran kontekstual dilakukan berdasarkan *storyboard*, dan komponen media yang telah dikumpulkan pada tahap *design* (perancangan). Adapun tahap-tahap proses pengembangan media pembelajaran yaitu, Pengumpulan referensi, Pembuatan Produk, Validasi Produk. Pada tahap validasi ini merupakan proses meninjau produk awal oleh para ahli yang telah selesai dibuat untuk memberikan masukan dari kekurangan dan kelemahan produk sehingga media video pembelajaran kontekstual sudah melewati tahap revisi produk. Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran agar mencapai kualitas ideal bagi pengguna media pembelajaran atas saran dan masukan dari validator.

Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementasi*), dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan atau menerapkan rancangan bahan ajar yang dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Pada penelitian pengembangan media video pembelajaran kontekstual uji coba yang digunakan adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 3 peserta didik dan uji coba kelompok besar terdiri dari 32 peserta didik. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Tahap kelima yaitu Evaluasi (*Evaluation*). proses untuk melihat apakah bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan awal atau tidak. Dalam pengevaluasi yang dilakukan peneliti menganalisis data penelitian untuk menganalisis kevalidan media video pembelajaran

kontekstual dari ahli materi dan ahli media, sedangkan analisis kepraktisan media video pembelajaran kontekstual dari hasil angket respon peserta didik dan analisis keefektifan dihasilkan dari tes hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data diperoleh dari hasil penelitian instrumen angket yang meliputi instrumen angket untuk ahli materi, instrumen angket untuk ahli media, dan instrumen angket untuk peserta didik. Penilaian instrument untuk ahli materi terdiri dari aspek isi, kebahasaan dan penyajian dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Aspek dan indikator instrumen angket untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Item soal
1	Isi	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan belajar. Keakuratan materi dalam video pembelajaran	1-5
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa Lugas, Komutatif, Kejelasan Informasi, Penggunaan istilah dan symbol	6-9
3	Penyajian	Penggunaan huruf yang menarik dan mudah dibaca, spasi baris, dan susunan teks secara proposional Sistematika penyajian	10-11 12

Penilaian untuk ahli media terdiri dari beberapa komponen, indikator untuk ahli media dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Indikator instrumen angket untuk ahli media

No	Indikator	Item soal
1	Desain tampilan dan pengoperasian video pembelajaran	1-2
2.	Penilaian dan warna unsur tata letak	3-4
3	Penggunaan huruf yang menarik, mudah dibaca dan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	5-6
4	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	7
5	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	8
6	Unsur tata letak lengkap meliputi judul kegiatan belajar, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar	9-10
7	Gambar sesuai dengan materi, ilustrasi dan kehidupan nyata	11
8	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar sesuai	12

Indikator untuk peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Indikator instrumen angket untuk peserta didik

No	Kriteria	Nomor
1.	Kesesuaian media dengan bahan ajar di SMP Negeri 3 Yogyakarta	1.
2.	Minat dalam belajar	2.
3.	Termotivasi untuk berprestasi	3.
4.	Semangat dalam belajar matematika	4.
5.	Meningkatkan pemahaman materi	5.
6.	Menarik dan menyenangkan untuk belajar matematika	6.
7.	Meningkatkan kreativitas saya dalam belajar matematika	7.
8.	Dapat langsung praktik mengerjakan latihan soalnya	8.
9.	Mudah mengingat konsep-konsep materi pelajaran matematika	9.
10.	Metode memudahkan saya memahami materi pelajaran matematika	10.
11.	Tidak malas untuk menyimak materi pelajaran matematika	11.
12.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	12.
13.	Tampilan suara/ audio jelas dan memudahkan pemahaman	13.
14.	Penggunaan animasi menarik dalam proses pembelajaran	14.
15.	Memungkinkan saya belajar secara mandiri dengan mudah	15.

Data penilaian media video pembelajaran kontekstual yang diperoleh dari angket penilaian produk yang telah diisi oleh dosen validator di deskripsikan secara kualitatif sebagai acuan untuk memperbaiki media video pembelajaran kontekstual. Data kualitatif berupa skor sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penialain Ideal

Interval	Kriteria
$\bar{x} > M_i + 1,8SB_i$	Sangat Baik
$M_i + 0,6SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,8SB_i$	Baik
$M_i - 0,6SB_i < \bar{x} \leq M_i + 0,6SB_i$	Cukup
$M_i - 1,8SB_i < \bar{x} \leq M_i - 0,6SB_i$	Kurang
$\bar{x} \leq M_i - 1,8SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan

\bar{x} = rata-rata akhir

M_i = rata-rata ideal $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+skor minimum ideal)

SB_i = standar deviasi ideal $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor minimum ideal)

Pedoman pengubahan rata-rata skor tiap aspek menjadi data kualitatif disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kevalidan Media Video Pembelajaran Kontekstual

Interval rata-rata skor	Klasifikasi
$\bar{x} > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Baik
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat Kurang

Analisis hasil angket ini digunakan untuk melihat kepraktisan media video pembelajaran kontekstual yang dikembangkan. Adapun analisis kepraktisan media video pembelajaran kontekstual sebagai berikut:

Tabel 6. Pedoman penilaian angket respon peserta didik

Alternatif Pilihan		Nilai
Pernyataan Negatif	Pernyataan Positif	
Sangat Tidak Setuju		1
Tidak Setuju		2
	Setuju	3
	Sangat Setuju	4

Pedoman pengubahan rata-rata skor tiap aspek menjadi data kualitatif ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 7. Pedoman klasifikasi penilaian kepraktisan media video pembelajaran kontekstual

Interval rata-rata skor	Klasifikasi
$\bar{x} > 3,4$	Sangat Baik
$2,8 < \bar{x} \leq 3,4$	Baik
$2,2 < \bar{x} \leq 2,8$	Cukup
$1,6 < \bar{x} \leq 2,2$	Kurang
$\bar{x} \leq 1,6$	Sangat Kurang

Analisis data keefektifan media video pembelajaran kontekstual sebagai berikut:

- (1) Menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik

$$p = \frac{\text{Banyak Peserta Didik Yang Tuntas}}{\text{Banyak Peserta Didik Yang Mengikuti Tes}} \times 100\%$$

- (2) Mengkategorikan persentase ketuntasan peserta didik dengan tabel kriteria ketuntasan belajar klasikal berikut:

Tabel 8. Kriteria ketuntasan belajar kontekstual

Persentase Ketuntasan (%)	Kriteria
$p \geq 80$	Sangat Baik
$60 \leq p < 80$	Baik
$40 \leq p < 60$	Cukup
$20 \leq p < 40$	Kurang
$p < 20$	Sangat Kurang

Keterangan

P = Persentase ketuntasan belajar kontekstual

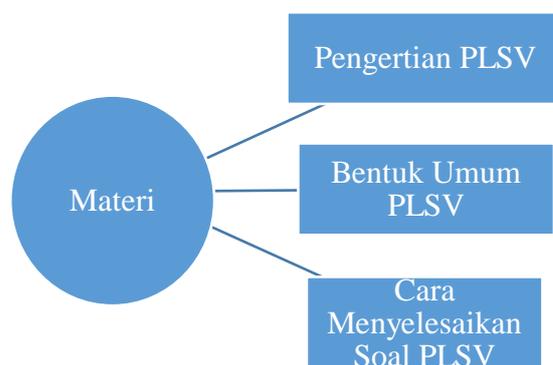
Suatu media video pembelajaran kontekstual dikatakan efektif jika nilai rata-rata diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 ketuntasan belajar kontekstual dalam kategori minimal baik. Nilai KKM sebesar 75 diperoleh dari wawancara guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *analysis* dilakukan peneliti melalui wawancara kepada guru dan peserta didik di SMP Negeri 3 Yogyakarta. Peneliti mengambil data nilai latihan soal terkait materi persamaan linear satu variabel, diperoleh bahwa nilai latihan soal peserta didik masih ada yang berada di bawah KKM. Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik diperoleh bahwa metode yang digunakan guru masih menggunakan konvensional, belum menggunakan media video pembelajaran kontekstual dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil penelitian Purwanto, Y. (2015) juga menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media video pembelajaran dan masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih materi "Persamaan Linear Satu Variabel" sebagai bahan materi media video pembelajaran kontekstual. Materi tersebut dipilih karena berdasarkan wawancara terhadap guru, peserta didik terlihat masih sulit dalam memahami materi tersebut karena membingungkan dalam membedakan variabel, konstanta dan penyelesaiannya. Hasil penelitian Hardiyana, B. (2016) juga menunjukkan bahwa materi persamaan linear satu

variabel sulit. Kesulitan yang dialami yaitu dalam memahami sifat-sifatnya dan mengilustrasikan timbangan persamaan linear satu variabel.

Pada tahap *design* dilakukan Pada tahap desain ini melalui tiga langkah, yaitu (1) menyusun kerangka untuk media video, yaitu dengan membuat *storyboard* dari media video pembelajaran yang akan dikembangkan, *storyboard* atau penulisan naskah media adalah salah satu yang berisikan spesifikasi secara rinci mengenai tata letak media, gaya dan kebutuhan material untuk pembuatan media. Selanjutnya membuat komponen media, dalam penelitian komponen media ini meliputi pembuatan karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita di video. Properti dan *settingbackground* disesuaikan dengan ide cerita di dalam video. Langkah selanjutnya (2) penyusunan sistematika penyajian materi, Sistem penyajian materi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar II. Sistem penyajian materi

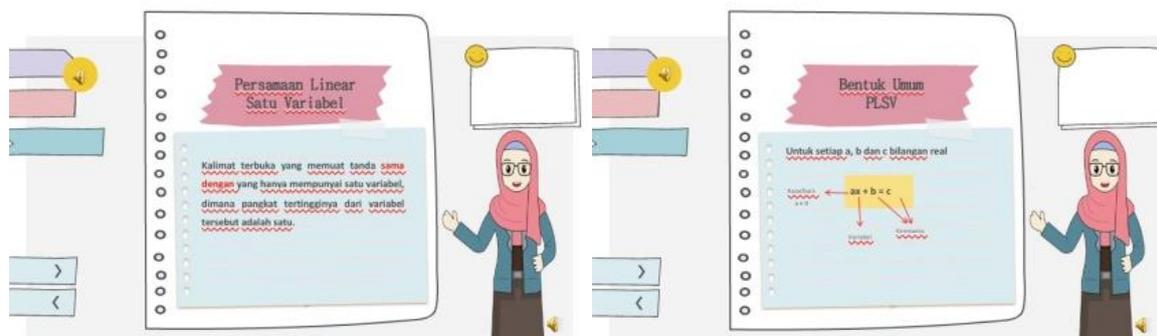
Langkah terakhir yaitu (3) penyusunan instrumen penilaian media pembelajaran. Berikut ini desain dari media video pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel.



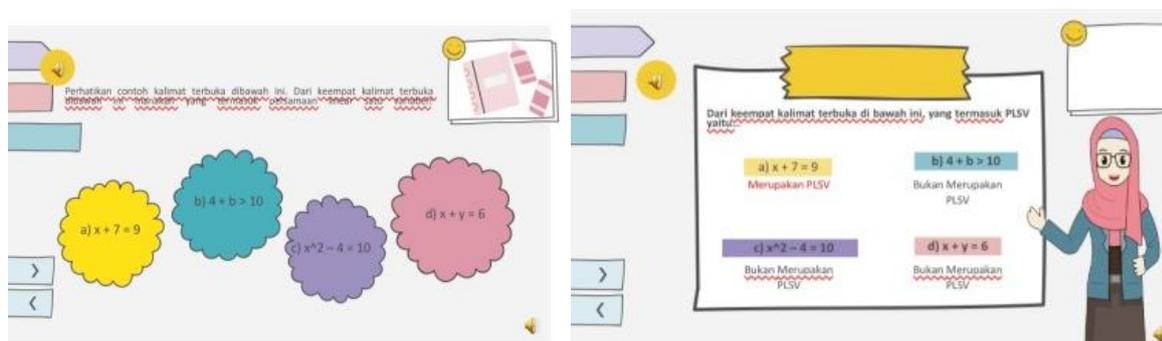
Gambar III. Cover Video



Gambar IV. Tampilan KD dan Indikator



Gambar V. Tampilan materi



Gambar VI. Tampilan latihan soal dan pembahasan soal

Pada tahap *development*, media video pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu Ibu Dra., Sumargiyani, M.Pd. selaku dosen pendidikan matematika Universitas Ahmad Dahlan dan Ibu Sri Sudarini, S.Pd. selaku guru matematika SMP Negeri 3 Yogyakarta. Sedangkan ahli media yaitu Ibu Vita Istihapsari, M.Pd. selaku dosen pendidikan matematika Universitas Ahmad Dahlan dan Ibu Sri Sudarini, S.Pd. selaku guru matematika SMP Negeri 3 Yogyakarta. Hasil perhitungan angket kelayakan oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil perhitungan angket ahli materi

No	Validator	Skor	Kategori
1.	Ahli Materi 1	4,6	Sangat Baik
2.	Ahli Materi 2	4,4	Sangat Baik
	Rata-rata	4,5	Sangat Baik

Berdasarkan dari hasil penilaian oleh ahli materi di atas, memperoleh 4,5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran kontekstual Valid dan layak digunakan.

Tabel 10. Hasil perhitungan angket ahli media

No	Validator	Skor	Kategori
1.	Ahli Materi 1	4,7	Sangat Baik
2.	Ahli Materi 2	4,5	Sangat Baik
	Rata-rata	4,6	Sangat Baik

Berdasarkan dari hasil penilaian oleh ahli media di atas, memperoleh 4,6 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran kontekstual Valid dan layak digunakan.

Pada tahap *implementation*, dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk menerapkan rancangan bahan ajar yang dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Pada penelitian pengembangan media video pembelajaran kontekstual uji coba yang digunakan adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 3 peserta didik dan uji coba kelompok besar terdiri dari 32 peserta didik. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Pada tahap *evaluation*. proses untuk melihat apakah bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan awal atau tidak. Setelah pelaksanaan uji coba kelas besar, peserta didik diminta mengisi angket online respon peserta didik terhadap media video pembelajaran kontekstual yang telah dikembangkan melalui googleform. Perhitungan angket respon peserta didik dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 11. Hasil perhitungan keseluruhan angket respon peserta didik

No	Uji Coba	Skor	Kategori
1.	Uji coba kelompok kecil	3,5	Sangat Baik
2.	Uji coba kelompok besar	3,4	Baik
	Rata-rata	3,45	Sangat Baik

Berdasarkan rata-rata skor hasil penilaian angket respon peserta didik ujicoba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar jumlah rata-rata skor dari media video pembelajaran kontekstual adalah 3,45 dengan kategori sangat baik. Menunjukkan bahwa media video pembelajaran kontekstual praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah mengisi angket online, peserta didik juga diminta mengerjakan latihan soal dan dikumpulkan untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran kontekstual. Perhitungan yang digunakan berdasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) dikelas yaitu 75 mencapai persentase ketuntasan hasil belajar minimal dengan kategori baik. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan rumus

$$p = \frac{\text{banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{banyak peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$p = \frac{23}{32} \times 100$$

$$p = 71,8$$

Dari persentase ketuntasan belajar peserta didik diperoleh 71,8 dengan kategori baik ($60 \leq p < 80$). Menunjukkan bahwa media video pembelajaran kontekstual efektif .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel kelas VII SMP menggunakan model *ADDIE*. Berdasarkan penilaian kevalidan oleh ahli materi dan ahli media, media video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan kategori sangat baik. Media video pembelajaran yang dikembangkan juga telah direvisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Yogyakarta, media video pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis. Berdasarkan hasil latihan soal peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Yogyakarta, media video pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis.. *Formatif Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12-22.
- Hardiyana, B. (2016). Alat Bantu Pembelajaran Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) Dalam Menentukan Bentuk setara dan Akar Penyelesaian PLSV. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 6(2).
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Inggrisdi SDN 1 Selat. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(1), 1-10.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12-26.
- Wulandari, D. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *In Prossiding Seminar Nasional Pendidikan 2017*, Sukabumi:09 Agustus 2017. Hal. 1-4.
- Yuliyani, R., Handayani, S. D., & Somawati, S. (2017). Peran Efikasi Diri (Self-Efficacy) dan Kemampuan Berpikir Positif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 130-143.