


Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 <b>Fakultas Sastra</b> <b>Universitas</b> <b>Ekasakti</b>	<b>JURNAL JIPS</b> <b>(Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)</b>	
	Vol. 7 No. 1 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

## Praktikalitas Video Pembelajaran Matematika Berbasis Power Point di Kelas VIII SMP

Yuliani Fitri<sup>1</sup>, Ayesha Aftiadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Ekasakti, [yulianifitri020784@gmail.com](mailto:yulianifitri020784@gmail.com)

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Ekasakti, [aftiadiayesha@gmail.com](mailto:aftiadiayesha@gmail.com)

### Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 2 Sintuk Toboh Gadang. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku paket saja yang dipinjam di perpustakaan. Pembelajaran masih berjalan monoton dan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar matematika. Oleh sebab itu, dirancang dan dikembangkan video pembelajaran matematika berbasis power poin agar peserta tertarik untuk belajar matematika, karena secara teori video dapat menarik perhatian peserta didik karena ada unsur suara dan gerak di dalamnya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation dan (E)valuation. Pengembangan dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap Implementation. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan video pembelajaran matematika berbasis power poin di kelas VIII SMP yang praktis, yang mudah digunakan peserta didik dalam mempelajari materi matematika. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran matematika berbasis power poin yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria praktis, baik dari aspek keterlaksanaan, kemudahan dan waktu yang diperlukan.

**Keywords:** : Video Pembelajaran, Power Point, Praktis

© 2023 Jurnal JIPS

## I INTRODUCTION

Manusia dilahirkan memerlukan bekal untuk menjalani kehidupan. Pendidikan merupakan bekal yang sangat penting untuk menjadi manusia yang berkualitas, yang bermanfaat untuk sesama. Dengan pendidikan bisa mengubah pola pikir seseorang menjadi lebih maju, berperilaku baik, dan bisa bersahabat dengan yang lainnya. Hal tersebut juga ditegaskan Sagala (2011:3), yang memaknai pendidikan sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi dewasa yang mampu hidup mandiri

sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada.

Pendidikan bisa diperoleh melalui jalur formal dan non formal. Pendidikan melalui jalur formal yaitu melalui sekolah – sekolah, mulai dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sampai perguruan tinggi. Dalam lembaga pendidikan tersebut, banyak mata pelajaran yang harus diberikan peserta didik, salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan pelajaran dasar yang harus dikuasai seseorang karena memiliki peran penting dan bisa langsung diterapkan dalam kehidupan sehari – hari. Contoh sederhananya adalah berhitung, yang mana semua bidang pasti berkaitan dengan hitung-hitungan. Selain itu, matematika bisa melatih seseorang untuk berpikir kritis, sistematis, kreatif, dan lainnya. Oleh sebab itu, peserta didik diharapkan bisa belajar matematika dengan mudah dan memahami materi yang diajarkan gurunya.

Hal tersebut bisa tercapai jika proses pembelajaran matematika di sekolah bisa berjalan dengan lancar. Proses belajar mengajar bisa berjalan lancar jika didukung dengan media pembelajarannya, sarana dan prasarana yang mendukung. Ketersediaan media pembelajaran menjadi kendala di SMPN 2 Toboh Gadang. Oleh sebab itu dikembangkan video pembelajaran matematika berbasis power point di kelas VIII.

Video dirancang kemudian diuji validitasnya oleh beberapa orang validator. Setelah valid baru diuji praktikalitasnya dengan mengujicobakan video pembelajaran kepada siswa kelas 8 SMPN 2 Toboh Gadang. Tujuannya agar mendapatkan video pembelajaran yang praktis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan yang dimaksud disini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan (bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya). Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya. Kepraktisan secara empiris dilakukan melalui uji keterlaksanaan media ajar dalam proses pembelajaran sebagai uji pengembangan.

Menurut Sukardi (2008:52) dalam Okril Liadi Putra dkk (2021:33) ada beberapa pertimbangan praktikalitas yang dapat dilihat dari aspek-aspek berikut ini

- 1) Kemudahan penggunaan, meliputi : mudah diatur, disimpan dan dapat digunakan sewaktu-waktu.
- 2) Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat dan tepat.
- 3) Daya tarik perangkat terhadap minat peserta didik.
- 4) Mudah diinterpretasikan oleh ahli maupun guru lain.
- 5) Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi

Dengan demikian kepraktisan berkaitan dengan kemudahan guru dan peserta didik dalam menggunakan produk yang telah dikembangkan untuk dilaksanakan di kelas. Biasanya peneliti dan observer mengamati aktivitas yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan mendapatkan tingkat kepraktisan dari respon guru dan peserta didik melalui angket yang disebar dan wawancara.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Okril Liadi Putra (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Power Point Dengan Perpaduan Mind Map pada siswa kelas x MIPA SMA Negeri 7 Padang
2. Dimas Ryandi Prasetyo (2020) Dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Berbantuan Microsoft Power Point Pada Materi Hidrokarbon Dan Minyak Bumi.

Dari kedua penelitian tersebut, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu, sama-sama menggunakan video pembelajaran. Selain memiliki persamaan terdapat juga perbedaan pada penelitian sebelumnya yakni materi penelitian, dan subjek penelitian.

## II RESEARCH METHOD

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Menurut Pribadi (2011: 125) salah satu model pengembangan yang sederhana dan mudah adalah model *ADDIE*. Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation* dan *(E)valuation*. Pengembangan dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap *Implementation*.

Pada tahap analisis, dilakukan analisis awal akhir, dan analisis karakter peserta didik. Pada tahap *design*, yaitu merancang video pembelajaran matematika berbasis power point. Pada tahap *development*, diuji validitas. Setelah video divalidasi, video direvisi dan selanjutnya masuk pada tahap *implementation* yaitu diujicobakan untuk mengetahui tingkat praktikalitas video. Menurut Sukardi (2008: 52) pertimbangan praktikalitas dapat dilihat dalam aspek-aspek berikut:

- 1) Kemudahan penggunaan, meliputi: mudah diatur, disimpan, dan dapat digunakan sewaktu-waktu.
- 2) Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat, dan tepat.
- 3) Mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain.
- 4) Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi.
- 5) Memiliki karakteristik biaya murah, dan dapat dijangkau oleh guru atau sekolah yang hendak menggunakannya.

Sebelum video pembelajaran diuji cobakan, penulis melaksanakan uji validitas angket respon peserta didik dan reliabilitasnya. Tujuannya agar angket tersebut reliabel untuk digunakan. Uji praktikalitas dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah

penggunaan video yang dihasilkan praktis dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 2 Sintuk Toboh Gadang. Indikator praktikalitas video dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Praktikalitas Video**

No	Aspek yang Dinilai	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Kemudahan Penggunaan Video	Memberikan angket kepada peserta didik dan matematika SMP N 2 Sintuk Toboh Gadang	Angket
2	Daya Tarik		
3	Mudah di Interpretasikan		
4	Memiliki Ekivalensi yang sama		
5	Efisiensi waktu pembelajaran		

Sumber: Sukardi (2008: 52)

**Tabel 2. Kriteria Praktikalitas Video Pembelajaran**

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	0 – 20%	Tidak Praktis
2	21 – 40%	Kurang Praktis
3	41 – 60%	Cukup Praktis
4	61 – 80%	Praktis
5	81–100%	Sangat Praktis

Sumber: Riduwan (2010: 433)

### III RESULTS AND DISCUSSION

Angket kepraktisan diberikan kepada guru setelah dilaksanakan proses pembelajaran pada pertemuan pertama. Berikut hasil uji kepraktisan menurut respon guru dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

1) Hasil angket kepraktisan menurut respon peserta didik

**Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Video Pembelajaran Menurut Respon Guru**

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	90,63	Sangat Praktis
2	Waktu	81,25	Sangat Praktis
3	Daya tarik	100	Sangat Praktis
4	Mudah diinterpretasikan	96,86	Sangat Praktis
5	Memiliki ekivalensi yang sama	89,59	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>91,67</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Pada Tabel 3 terlihat bahwa hasil uji kepraktisan video pembelajaran menurut respon guru. Pada aspek kemudahan penggunaan diperoleh rata-rata sebesar 90,63% dengan kriteria sangat praktis. Pada aspek waktu diperoleh rata-rata sebesar 81,25% dengan kriteria sangat praktis. Pada aspek daya tarik diperoleh rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis. Pada aspek mudah diinterpretasikan diperoleh rata-rata sebesar 96,86% dengan kriteria sangat praktis. Dan pada aspek memiliki ekivalensi yang sama diperoleh rata-rata sebesar 89,59% dengan kriteria sangat praktis. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata 91,67% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan dalam (Raudhatul Jannah 2017: 433). Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket kepraktisan menurut respon guru terhadap video pembelajaran mudah digunakan, mudah disajikan, dan mudah dipahami peserta didik.

2) Hasil angket kepraktisan menurut respon peserta didik

Angket kepraktisan diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran selama dua kali pertemuan. Untuk penilaian praktikalitas video pembelajaran dari respon peserta didik, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Video Pembelajaran Menurut Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	81,59	Sangat Praktis
2	Waktu	68,81	Praktis
3	Daya tarik	81,38	Sangat Praktis
4	Mudah diinterpretasikan	79,17	Praktis
5	Memiliki ekivalensi yang sama	78,13	Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>77,82</b>	<b>Praktis</b>

Pada Tabel 4. Terlihat bahwa hasil uji kepraktisan video pembelajaran menurut respon peserta didik. Pada aspek kemudahan penggunaan diperoleh rata-rata sebesar 81,59% dengan kriteria sangat praktis. Pada aspek waktu diperoleh rata-rata sebesar 68,81% dengan kriteria praktis. Pada aspek daya tarik diperoleh rata-rata sebesar 81,38% dengan kriteria sangat praktis. Pada aspek mudah diinterpretasikan diperoleh rata-rata sebesar 79,17% dengan kriteria praktis. Dan pada aspek memiliki ekivalensi yang sama diperoleh rata-rata sebesar 78,13% dengan kriteria praktis. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata 77,82% dengan kriteria praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan dalam (Raudhatul Jannah 2017: 433). Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket kepraktisan menurut respon peserta didik terhadap video pembelajaran mudah digunakan, mudah disajikan, dan mudah dipahami peserta didik serta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

Praktikalitas video pembelajaran diperoleh dengan cara melakukan uji coba video pembelajaran yang dikembangkan setelah di validasi terlebih dahulu. Subjek uji coba ialah peserta didik kelas VIII SMP N 2 Sintuk Toboh Gadang. Adapun instrumen yang digunakan untuk menentukan kepraktisan suatu media ialah menggunakan angket kepraktisan respon guru dan peserta didik. Angket diberikan setelah peserta didik melaksanakan proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru dan peserta didik memuat pernyataan positif dan negatif yang terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek perancangan, pedagogik, isi dan kemudahan penggunaan.

Hasil praktikalitas video pembelajaran berdasarkan angket respon guru untuk pernyataan positif diperoleh 91,67% dengan kriteria sangat praktis. Dan hasil praktikalitas video

pembelajaran berdasarkan angket respon guru untuk pernyataan negatif diperoleh 91,67% dengan kriteria sangat praktis. Sementara itu hasil praktikalitas berdasarkan angket respon peserta didik untuk pernyataan positif diperoleh 80,69% dengan kriteria praktis, dan hasil praktikalitas berdasarkan angket respon peserta didik untuk pernyataan negatif diperoleh 74,73% dengan kriteria praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan dalam (Raudhatul Jannah 2017: 433), bahwa rata-rata semua aspek untuk validasi video pembelajaran dengan interval 81 – 100% termasuk kategori sangat praktis.

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa juga diperoleh informasi bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi power point telah praktis sebagai media pembelajaran.

#### **IV CONCLUSION**

Berdasarkan uji praktikalitas dengan menggunakan angket respon peserta didik dan guru serta data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika dengan menggunakan

video pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria praktis, baik dari aspek keterlaksanaan, kemudahan dan waktu yang diperlukan.

**Bibliography**

- [1]A. Pribadi, B. (2011). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- [2]Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3]Azhar, Arsyad (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [4]Baso Intang Sappaile (2007) Konsep instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan* 13 (66), 1-7
- [5]Dimas Ryandi Prasetyo (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Berbantuan Microsoft Power Point Pada Materi Hidrokarbon Dan Minyak Bumi*. FITK UIN Syarif Hidayatullah. Skripsi
- [6]Okri Liadi Putra (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Power Point Dengan Perpaduan Mind Map pada siswa kelas x MIPA SMA Negeri 7 Padang*. Universitas Ekasakti Padang. Skripsi.
- [7]Putu Darma Wisada, dkk (2019) Pengembangan Media Video pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*. Vol. 3 (3) pp. 140-146
- [8]Raudhatul Jannah (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning dengan Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Siswa Kelas XI MAN 2 Padang . *Natural Science Journal*, Volume 3, Nomor 2, September, 2017, Page 429-437
- [9]Riduwan. (2006). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Pemula. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- [10]Riduwan (2008). Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis . Bandung: Alfabeta
- [11]Rusman, dkk (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- [12]Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- [13]Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara