

EFEK POTENSIAL PENGEMBANGAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

Rani Refianti¹, Idul Adha²

Program Studi Pendidikan Matematika
STKIP-PGRI Lubuklinggau^{1,2}
ranirefianti834@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek potensial pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define, design, develop and disseminate*. Penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa dilakukan guna mengetahui efek potensial dari pengembangan *sparkol videoscribe*. Penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa dilakukan dengan memberikan soal-soal tes setelah pembelajaran selesai dilakukan. Hasil penelitian, pengembangan *sparkol videoscribe* memiliki efek potensial positif, dimana 50% mahasiswa berada pada kategori sangat memuaskan, 33,33% mahasiswa berada pada kategori memuaskan dan 16,66% mahasiswa berada pada kategori cukup. Simpulan, Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang telah dilakukan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Efek potensial, Hasil Belajar, Pengembangan, *Sparkol Videoscribe*

ABSTRACT

This study aims to determine the potential effect of developing sparkol videoscribe-based learning media on student learning outcomes of STKIP PGRI Lubuklinggau. This research is a development research using a 4D development model. This model consists of 4 stages of development, namely define, design, develop and disseminate. An assessment of student learning outcomes was conducted to determine the potential effect of developing sparkol videoscribe. Assessment of student learning outcomes is carried out by giving test questions after the learning is completed. The results of the research, the development of sparkol videoscribe has a positive potential effect, where 50% of students are in the very satisfactory category, 33.33% of students are in the satisfactory category and 16.66% of students are in the moderate category. In conclusion, the development of the sparkol videoscribe learning media that has been carried out has a potential effect on student learning outcomes.

Keywords: *Potential Effects, Learning Outcomes, Development, Sparkol*

PENDAHULUAN

Saat ini matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang cenderung menakutkan, sebagian siswa baik dari jenjang sekolah dasar maupun sekolah menengah atas masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. (Utari, Wardana, & Damayanti, 2019)

Suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, jika didukung dengan media pembelajaran yang baik dan tepat. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran matematika. Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yakni dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscri* yang merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh (Rahmatika & Ratnasari, 2018).

Sparkol videoscri adalah aplikasi yang memungkinkan penggunaanya menghasilkan sebuah video animasi dengan teknik memasukan gambar-gambar menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, selain itu pada aplikasi ini juga terdapat fasilitas yang dapat memasukan pesan suara yang disesuaikan dengan materi. Jika ditinjau dari segi fasilitas menu-

menu yang terdapat pada aplikasi *sparkol videoscribe* maka dapat disimpulkan bahwa *Sparkol videoscribe* adalah salah satu aplikasi animasi komputer yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Aplikasi ini berguna dalam membuat bahan ajar sebagai media pembelajaran ketika mengajar di kelas ataupun ketika belajar *daring*.

Lebih lanjut Widada (2010) menyatakan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar baik dalam pendidikan non formal maupun pendidikan formal. Sundayana (2015) menyatakan media pembelajaran merupakan suatu alat atau sejenisnya yang bisa dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hamalik (Arsyad, 2016) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh pengaruh biologis pada siswa. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diketahui bahwa media pembelajaran merupakan sesuat alat bantu yang efektif dalam menunjang keberhasilan dalam belajar.

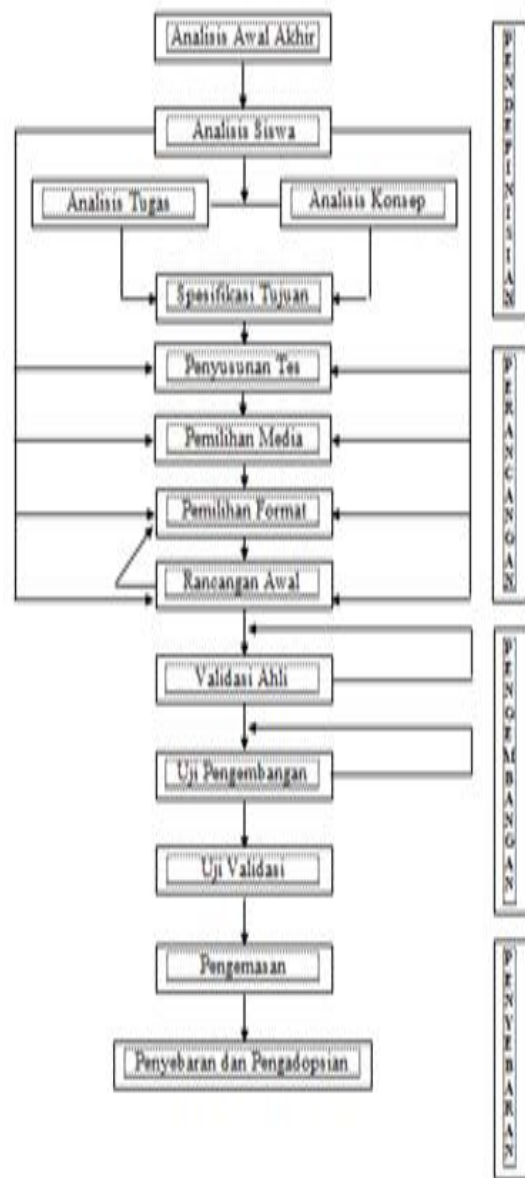
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang memiliki efeks potensial terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yakni *define, design, develop and disseminate*. Tahap *define* atau pendefinisian terdiri dari beberapa tahapan diantaranya : a) analisis kurikulum berupa peninjauan

kembali kurikulum universitas pada materi yang dirasa sulit bagi mahasiswa. Analisis kurikulum juga dilakukan terhadap metode pembelajaran yang dilakukan di kelas, hal ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara kurikulum yang berlaku dengan praktek dilapangan. b) Analisis mahasiswa dilakukan guna mengetahui karakteristik mahasiswa yang menjadi subyek penelitian. Analisis mahasiswa meliputi analisis usia serta tanggapan mahasiswa mengenai pelajaran matematika c) Analisis kebutuhan mahasiswa dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa. Analisis kebutuhan dilakukan terhadap media pembelajaran yang digunakan dosen pada proses pembelajaran. d) Perumusan tujuan pembelajaran yang dilakukan setelah melakukan analisis kurikulum, analisis mahasiswa dan analisis kebutuhan mahasiswa, maka dibuatlah perumusan tujuan pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan penjabaran dari kurikulum pada materi yang dirasa sulit bagi mahasiswa. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan dasar dari merancang media pembelajaran. Tahap *design* atau perancangan bertujuan untuk menyiapkan *prototipe* media pembelajaran yang dirancang. Tahap perancangan terdiri dari penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media dan pemilihan format media pembelajaran. Tahap *develop* atau pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* yang memiliki efek potensial terhadap hasil belajar mahasiswa. Tahap *disseminate*. Atau penyebaran tahap ini merupakan tahap

penggunaan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* pada skala yang lebih luas, misalnya pada kelas lain. Adapun alur dari pengembangan media pembelajaransparcol videoscribe dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Bagan 1.
Alur pengembangan media pembelajaran

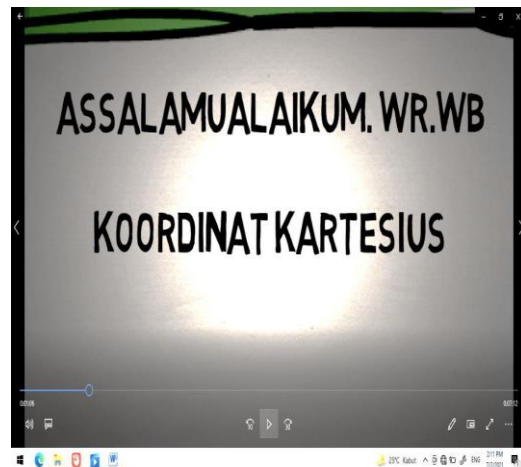
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

teknik tes. Dimana tes digunakan untuk mengetahui efek potensial terhadap media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* yang dikembangkan. Tes diberikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* tes yang diberikan mengacu pada tes hasil belajar, tes dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar mahasiswa.

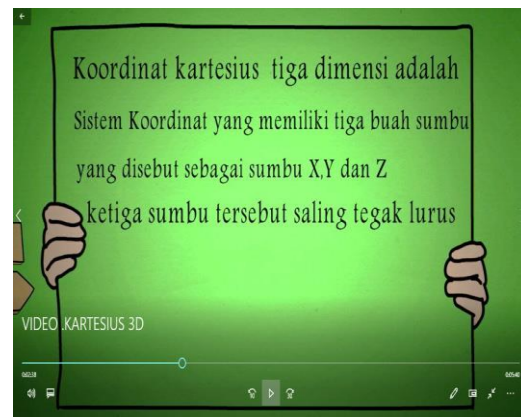
HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol videoscribe* bagi mahasiswa STKIP-PGRI Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang terdiri dari beberapa tahapan yakni 1) Tahap Pendefinisian yang terdiri dari empat buah analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis mahasiswa, analisis kebutuhan mahasiswa dan perumusan tujuan pembelajaran. 2) Tahap Perancangan bertujuan untuk menyiapkan prototipe media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan peneliti memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam hal ini media pembelajaran berbantu aplikasi *sparkol videoscribe* yang akan dikembangkan, Pemilihan format media pembelajaran juga dilakukan ditahap ini dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan sudah dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan Instrumen Penelitian.

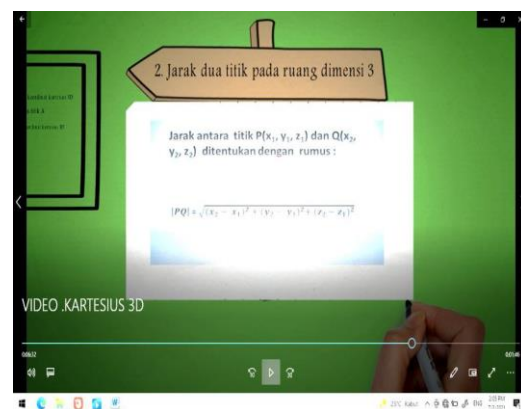
Berikut beberapa tampilan yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya pada tahap perancangan dihasilkan prototipe awal media pembelajaran matematika berbantu *sparkol videoscribe*. Berikut beberapa tampilan *prototipe* awal media pembelajaran yang dikembangkan.



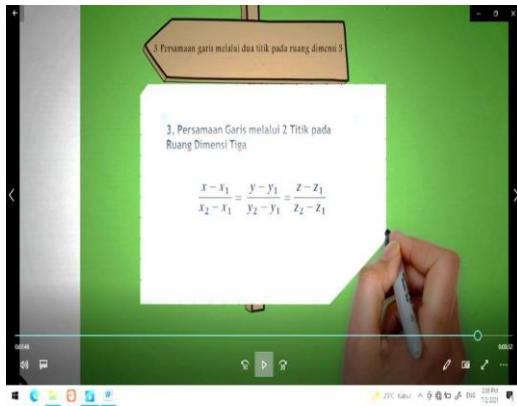
Gambar 1.
bagian media pembelajaran yang dikembangkan



Gambar 2.
bagian media pembelajaran yang dikembangkan



Gambar 3.
bagian media pembelajaran yang dikembangkan



Gambar 4.
bagian media pembelajaran yang dikembangkan

Tahap Pengembangan terdiri dari beberapa langkah-langkah yakni Validasi media oleh para ahli diikuti dengan revisi, Uji cobakan pada kelompok kecil (*small group*) diikuti dengan revisi yang terdiri enam orang siswa dan uji coba kelompok besar. Langkah terakhir dari model pengembangan 4D yakni penyebaran. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik tes.

Teknik tes digunakan untuk mengetahui efek potensial terhadap media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* yang dikembangkan. Tes diberikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* tes yang diberikan mengacu pada tes hasil belajar, tes dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar mahasiswa.

PEMBAHASAN

Efek potensial dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan, dimana siswa akan lebih mudah memahami konsep matematika yang terdapat pada soal tersebut serta menggunakan konsep tersebut secara tepat dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Data hasil latihan tes kemampuan mahasiswa dianalisis untuk menentukan nilai akhir dan kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif untuk menentukan kategori tingkat kemampuan mahasiswa berikut hasil rekapitulasi hasil belajar siswa:

Tabel 1.
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelompok Besar

Nilai	Rentang Nilai	Kategori	F	Persentase
A	8,0-10	Sangat Memuaskan	6	50%
B	6,6-7,9	Memuaskan	4	33,33%
C	5,6,-6,5	Cukup	2	16,66%
D	4,6-5,5	Kurang		
E	0,0-4,5	Gagal		
Jumlah			12	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar mahasiswa atau dengan kata lain, efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang telah dilakukan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini terlihat dari penilaian hasil belajar mahasiswa

dimana 50% mahasiswa berada pada kategori sangat memuaskan, 33,33% mahasiswa berada pada kategori memuaskan dan 16,66% mahasiswa berada pada kategori cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal :Jurnal Matematika*, 1(3), 385-393.
- Utari, D. R., Wardana, M. S., & Damayanti, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *3 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Indonesia* , 534-540.
- Sundayana, R. (2015). *Konsep Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Widada HR. (2010). *Mudah Membuat Media Pembelajaran Multi Media Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Irawan.