

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE*
BERBASIS MEDIA SOSIAL EDMODO**



Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika

Oleh:

DIAH AYU PRATIWI

NPM.1411050042

Jurusan : Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H/ 2018 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE
BERBASIS MEDIA SOSIAL EDMODO**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Matematika



Pembimbing I : Farida, S.Kom.,MMSi

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H/ 2018 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS MEDIA SOSIAL EDMODO

Oleh

DIAH AYU PRATIWI

Media pembelajaran berupa media presentasi yang paling canggih adalah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi berupa: gambar, garis, symbol, suara, dan gerakan. Media yang mencakup kelima bentuk informasi tersebut adalah gambar hidup (*film*) dan televisi (*video*). . Media *videoscribe* menggunakan video animasi yang menggunakan gambar tangan bergerak maupun pena bergerak yang seolah-olah sedang menulis maupun menggambar.

Tujuan dari penelitian ini adalah; Untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 dan untuk mengetahui bagaimanakan respon peserta didik dan guru/pendidik terhadap sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 Lampung tengah.

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah; Media Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dihasilkan memperoleh nilai akhir rata-rata dari ahli materi yaitu 94,25 % dengan kriteria Sangat Baik/Valid, interpretasi nilai akhir rata-rata dari ahli media yaitu 94% dengan kriteria Sangat Baik/Valid. Media Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII memperoleh nilai akhir dari respon peserta didik yaitu 84,25% dengan kriteria Sangat Baik/Menarik. Sedangkan untuk respon pendidik mendapatkan nilai rata-rata akhir 87,5% dengan kriteria Sangat Menarik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci : *Media Sparkol Videoscribe, Media Sosial Edmodo*



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL
VIDEOSCRIBE BERBASIS MEDIA SOSIAL EDMODO**

Nama : DIAH AYU PRATIWI

NPM : 1411050042

Jurusan : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

**Farida, S.Kom.MMSI
NIP. 197801282006042002**

Pembimbing II

**Hasan Sastra Negara, M.Pd
NIP. -**

**Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

**Dr. Nanang Supriadi, S.Si, M.Sc
NIP. 19791128 200501 1 005**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS MEDIA SOSIAL EDMODO** disusun oleh: **DIAH AYU PRATIWI, NPM. 1411050040**, Jurusan Pendidikan Matematika telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Kamis/27 Desember 2018**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Rubban Masykur, M.Pd

Sekretaris : M. Syazali, M.Pd

Penguji Utama : Mujib, M.Pd

Penguji Pendamping I : Farida, S.Kom., M.MSI

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Shirirul Anwar, M.Pd

0810 198703 1 001

MOTTO

يَتَأْتِيهَا النَّبِيُّ حَرَضِ الْمُؤْمِنِينَ عَلَى الْقِتَالِ إِنْ يَكُنْ مِنْكُمْ عَشْرُونَ صَبِرُونَ يَغْلِبُوا مِائَتِينَ وَإِنْ

يَكُنْ مِنْكُمْ مِائَةٌ يَغْلِبُوا أَلْفًا مِنَ الَّذِينَ كَفَرُوا بِأَنَّهُمْ قَوْمٌ لَا يَفْقَهُونَ ﴿١٥﴾

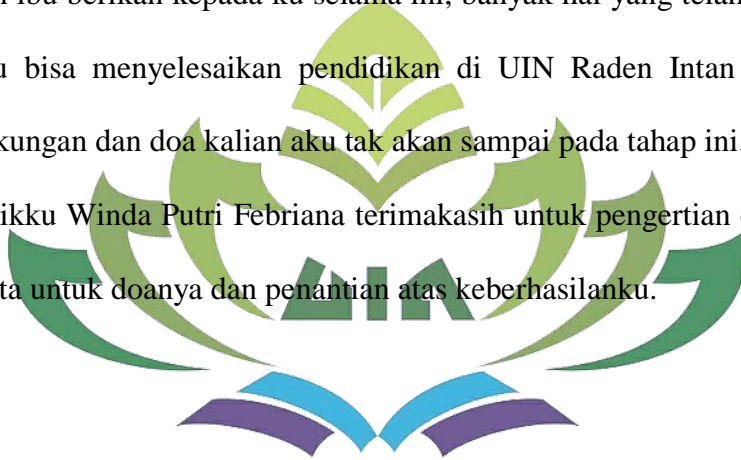
Hai nabi, Kobarkanlah semangat para mukmin untuk berperang. jika ada dua puluh orang yang sabar diantaramu, niscaya mereka akan dapat mengalahkan dua ratus orang musuh. dan jika ada seratus orang yang sabar diantaramu, niscaya mereka akan dapat mengalahkan seribu dari pada orang kafir, disebabkan orang-orang kafir itu kaum yang tidak mengerti.



PERSEMBAHAN

Karyaku ini ku persembahkan kepada orang yang berjasa dalam hidupku serta yang selalu memberikan dukungan dan selalu memotivasi:

1. Kepada kedua orang tua ku, Bapak Mashuri dan Ibunda Subaingah terimakasih untuk semua dukungan materil maupun moril yang telah bapak dan ibu berikan kepada ku selama ini, banyak hal yang telah kita lalui sampai aku bisa menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, tanpa dukungan dan doa kalian aku tak akan sampai pada tahap ini.
2. Adikku Winda Putri Febriana terimakasih untuk pengertian dan dukungannya serta untuk doanya dan penantian atas keberhasilanku.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Diah Ayu Pratiwi yang dilahirkan di Gayau Sakti Lampung Tengah, pada tanggal 03 Maret 1997 dari pasangan Bapak Mashuri dan Ibu Subaingah lahir sebagai anak sulung dari dua bersaudara. Penulis memiliki seorang adik yang bernama Winda Putri Febriana yang lahir di tempat yang sama dengan penulis, lahir pada tanggal 16 Februari 2005.

Penulis mengawali pendidikannya di mulai dari TK yaitu RA Darussalam yang lulus pada tahun 2001, dilanjutkan ke MI Darussalam yang lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama yang berbasis islam di MTs Darussalam yang lulus pada tahun 2011, penulis melanjutkan pendidikan SMA Negeri 1 Seputih Agung yang lulus tahun 2014, selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Mataram, Kec. Gading Rejo, Kab. Pringsewu. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MTs Al-Muhajirin Bandar Lampung tahun 2017 dan melaksanakan penelitian di MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Saprkol Videoscribe Berbasis Media Sosial Edmodo** pada materi SPLDV kelas VIII di MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Nanang Supriadi, M.Sc selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika.
3. Farida, S.Kom.MMSi. selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
4. Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staf jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

6. Binti Halimah, S.Pd selaku guru Matematika di MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
7. Kelompok KKN 200, serta kelompok PPL Al-Muhajirin Bandar Lampung.
8. Kosan Berkah (Dewi Retno Saputri, Putri Lestari, Ranti Anda Riski, Riska P.N, Seftia Bella, Siti Rukanah, Siti Widad, Sri Lestari, Yuyun Yuniati, Silvi Liliani) yang telah menjadi keluarga kedua, yang memberikan banyak dukungan kepada penulis.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Teman-teman Matematika Kelas A UIN Raden Intan Lampung angkatan 2014 terimakasih atas persaudaraan dan kebersamaannya.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 2018

Penulis,

Diah Ayu Pratiwi
NPM.1411050042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Sparkol Videoscribe	15

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi	22
4. Media Sosial	23
5. Edmodo	24
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berfikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Subjek Penelitian	39
C. Jenis Data	40
D. Metode Penelitian	40
E. Tehnik Pengumpulan Data	44
F. Instrumen Penelitian	45
G. Teknik Analisis Data	46

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	50
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	50
2. <i>Design</i> (Perancangan)	51
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	52
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	70
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	71
B. Pembahasan	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli	49
Tabel 3.2 Kriteria Validasi	50
Tabel 3.3 Skor Penilaian Uji Coba	50
Tabel 3.4 Kriteria untuk Uji Kemenarikan	51
Tabel 4.1 Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi	55
Tabel 4.2 Saran Validator Ahli Materi	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media	64
Tabel 4.5 Saran Validator Ahli Media	66
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Sparkol	18
Gambar 2.2 Tampilan Log in Sparkol	18
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kosong Sparkol	19
Gambar 2.4 Ikon untuk Menyisipkan Teks pada Sparkol	19
Gambar 2.5 Ikon untuk Menyisipkan Musik pada Sparkol	20
Gambar 2.6 Ikon Sisipkan Gambar pada Sparkol	20
Gambar 2.7 Contoh Gambar Sparkol yang Sudah Selesai	21
Gambar 2.8 Sub Menu untuk Menyimpan Hasil Menu Sparkol	21
Gambar 2.9 Tampilan Awal Edmodo	31
Gambar 2.10 Isi Data sebagai Guru	31
Gambar 2.11 Form Nama Depan dan Belakang	32
Gambar 2.12 Form Nama Sekolah	32
Gambar 2.13 Langkah Terakhir Membuat Akun Guru	33
Gambar 2.14 Tampilan Edmodo untuk Guru	33
Gambar 2.15 Crete Akun For Student Edmodo	34
Gambar 2.16 Tampilan Beranda untuk Student	34
Gambar 2.17 Bagan Kerangka Berfikir	38
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	41
Gambar 4.1 Grafik Perolehan Hasil Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	56
Gambar 4.2 Perbaikan Penambahan Gambar Animasi	56

Gambar 4.3 Perbaikan Penambahan Contoh Soal	57
Gambar 4.4 Penambahan Video Contoh Soal	58
Gambar 4.5 Grafik Perolehan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	60
Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2 ..	61
Gambar 4.7 Grafik Perolehan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	63
Gambar 4.8 Penggantian Gambar Animasi	65
Gambar 4.9 Kontras Warna Background dan Tulisan	66
Gambar 4.10 Penggantian Istilah	66
Gambar 4.11 Grafik Perolehan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	68
Gambar 4.12 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2 .	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengesahan Proposal

Lampiran 2 Surat Pengantar Validasi Ahli Materi

Lampiran 3 Surat Pengantar Validasi Ahli Media

Lampiran 4 Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi

Lampiran 5 Lembar Keterangan Validasi Ahli Media

Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 8 Angket Respon Pendidik

Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik

Lampiran 10 Hasil Perhitungan Kelayakan Ahli dan Respon Peserta Didik

Lampiran 11 Surat Pernyataan Teman Sejawat

Lampiran 12 Surat Izin Penelitian

Lampiran 13 Surat Pernyataan Penelitian

Lampiran 14 Dokumentasi

Lampiran 15 Lembar Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang berlaku.¹ Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.² Dalam agama islam dijelaskan pentingnya menuntut pendidikan, karena pendidikan akan menghasilkan ilmu, dalam Firman-Nya Allah SWT. akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat. Karena dengan ilmulah orang yang sebelumnya tidak mengetahui tentang apa-apa jadi sedikit mengetahui, orang yang tidak memiliki kemampuan dan tidak bisa apa-apa, akhirnya dapat dan mampu untuk melakukan suatu hal, firman Allah dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 yaitu:

¹ Fiska Komala Sari, Farida, M.Syazali. Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan.(*Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.7 No.2 2016) h.136

²Radja Mudyaharjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : PT RadjaGrafindo, 2001) h. 11

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S.al-Mujadilah: 11)

Pendidikan yang menjadi hal sangat penting bagi setiap orang juga merupakan kesadaran yang terencana guna menyiapkan peserta didik dengan bimbingan, pengajaran, dan latihan.³ Tanpa adanya pendidikan yang menjadi kegiatan kompleks, memiliki cakupan yang luas, serta banyak variabel yang mempengaruhinya menjadikan hal yang mustahil suatu kelompok manusia dapat bertahan hidup serta berkembang yang memiliki aspirasi untuk menjadi maju, sejahtera dan bahagia, terlebih lagi didukungnya dengan kemajuan dan berkembangnya jaman seperti saat ini.

Pendidikan tidak pernah lepas dari proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara peserta didik dan guru.⁴ Penyebab rendahnya hasil belajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sangat kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum dapat

³Aji Arif Nugroho, dkk. Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Matematika.(Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.8 No.2 2017) h.198

⁴Farida. Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD.(Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.6 No.1 2015) h.26

membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara optimal.⁵ Selain pemilihan metode dan media pembelajaran peserta didik dan pendidik dituntut untuk selalu bisa mengikuti arus perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat. Kemampuan TIK tersebut tidak dapat dipungkiri banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Berikut ayat yang membahas tentang kemajuan teknologi dan informasi.

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا ۗ لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴿٣٣﴾

Artinya:

"Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan." (Ar-Rahman: 33)

Peserta didik dapat dengan mudah menemukan informasi apapun dan dimanapun dengan melalui media *Smartphone*, *tablet* dan *laptop* yang terkoneksi jaringan internet. Hal seperti ini semakin didukung dengan adanya penawaran akses *provider* yang semakin menjamur.⁶ Karena masih banyak peserta didik yang menyalah artikan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Kebanyakan peserta didik menggunakan *Smartphone* mereka sebagai ajang gengsi, bermain game, dan untuk mengakses media sosial yang manfaatnya tidak terlalu berpengaruh kependidikan. Dengan kemudahan yang dapat diakses inilah menuntut pendidik untuk lebih bijak lagi dalam menggunakan teknologi yang

⁵Sohibun, Filza Yuliana Ade. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan *Google Drive*. (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol. 02 No. 02 2017). h.121

⁶ Dharmawati. Penggunaan Media *E-Learning* Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran *English For Bussiness*. (QUERY: Jurnal Sistem Informasi, Vol. 01, No. 01, April 2017). h. 43

sedang berkembang. Dengan menjadikan teknologi sebagai media yang dapat diterapkan kedalam pendidikan.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.⁷ Media pembelajaran berupa media presentasi yang dapat dengan mudah diterima adalah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi yaitu: garis, symbol, gambar, gerakan, dan suara. Media yang terdapat kelima bentuk informasi tersebut adalah gambar hidup (*film*) dan televisi (*video*). Tidak semua jenis televisi dan film dapat menyampaikan semua jenis informasi.⁸ Media pembelajaran mendapat respon yang baik bagi peserta didik. Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pada masa sekarang ini terdapat banyak aplikasi-aplikasi komputer yang di luncurkan diantaranya yaitu Geogebra, *Microsoft Powerpoint*, *Mathematica 7*, *Adobe Flash*, *Macromedia Flash*, dan masih banyak lagi yang seharusnya dapat di dimanfaatkan oleh para pendidik/guru di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan ajar khususnya dalam pembelajaran matematika.⁹

Matematika merupakan disiplin ilmu yang telah dipelajari dari jenjang pendidikan dasar dan membantu perkembangan disiplin ilmu lain seperti fisika,

⁷ Ruhban Masykur, Nofrizal, M. Syazali. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. (*Al-jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8 No.2 2017) h.17

⁸Yuberti. Dinamika Perkembangan Definisi Teknologi Pendidikan dan Implikasinya. (*Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol. 2, No. 1, 2013) h. 18

⁹Ruhban Masykur, Nofrizal, M. Syazali. *Op.Cit.* h. 179

kimia, biologi, ekonomi dan lainnya.¹⁰ Oleh karena itu, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus di pelajari di semua jenjang pendidikan. Dari tingkat yang paling rendah sampai tingkat yang paling tinggi semua mempelajari matematika. Namun pada kenyataannya, beberapa peserta didik menganggap matematika adalah pelajaran yang susah karena didalam pelajaran matematika terdapat banyak rumus dan perhitungan.¹¹ Berikut ini ayat yang membahas tentang matematika:

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا

Artinya:

“dan mereka tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (lagi).”(Al-Kahf:25)

Menurut Johnson dan Myklebust, Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika salah satunya matematika merupakan sarana berfikir yang jelas dan logis.¹² Salah satu pelajaran matematika yang dipelajari di SMP/MTs adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. SPLDV merupakan salah satu materiesensial

¹⁰Bambang Sri Anggoro. Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.(*Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.6 No.2 2015) h.123

¹¹Aji Arif Nugroho, dkk. Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017) h. 198

¹²Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet.2, 2003),h.253

dalam matematika, dan merupakan salah satu materi prasyarat dalam mempelajari materi-materi yang berkaitan dengan SPLDV.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan peneliti pada peserta didik MTs kelas VIII di MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah, ditemukan beberapa masalah yang cukup serius diantaranya yaitu: kurang disukainya pelajaran Matematika oleh sebagian besar peserta didik, peserta didik memiliki pemikiran bahwa matematika merupakan pelajaran yang menyeramkan. Hal ini diperkuat dengan wawancara oleh salah satu guru matematika MTs Nurul Qodiri 3 pada tanggal 12 Februari 2018, dalam wawancara yang dilakukan secara lisan ini beliau menyebutkan bahwa rendahnya minat peserta didik dalam mempelajari matematika, serta pemikiran peserta didik yang berbeda-beda setiap individunya menyebabkan kesulitan yang dihadapi peserta didik menjadi beragam. Selain itu sebagian peserta didik juga menyebutkan bahwa pelajaran matematika tidak menarik dan membosankan, karena media yang dipakai masih menggunakan buku cetak, dan sesekali menggunakan media animasi.

Dengan masalah tersebut para peserta didik menginginkan pelajaran matematika yang menarik. Dengan adanya kemudahan teknologi seharusnya guru bisa mengembangkan potensi peserta didiknya yang selalu mengikuti perkembangan zaman, agar peserta didik tidak terjerumus ke dalam hal negatif yang bisa membuat peserta didik malah malas untuk belajar. Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat ini terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan, salah satunya *software*.

Penggunaan media *software* dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam belajar. Tidak hanya memberikan tentang materi juga dapat memberikan teknik pengoperasian *software* dan keterampilan untuk berfikir. Salah satu media *software* yang berkembang pada saat ini dalam dunia pendidikan adalah Sparkol videoscribe. Videoscribe merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri dirumah maupun ditempat yang terjangkau dengan internet. Salah satu sarana internet yang digunakan untuk belajar adalah *Learning Management System* (LSM) atau yang biasa disebut *E-Learning*.¹³ *E-learning* dapat meninggalkan kesan yang menyenangkan dengan cara mengalihkan pembelajaran yang monoton menggunakan bahan ajar yang seadanya dengan bahan ajar yang mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Sarwiko, teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, menyesuaikan informasi dan sebagainya. demikian bagi peserta didik dengan multimedia diharapkan peserta didik lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks.¹⁴

Media *videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media *videoscribe*

¹³Tri Susanto. Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. (*Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 05 No. 03 2016) h. 1069

¹⁴Rita Wahyuni Arifin. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1. (*Bina Insani Journal*, Vol. 4 No. 1 Juni 2017) h. 84

menggunakan video animasi yang menggunakan gambar tangan bergerak maupun pena bergerak yang seolah-olah sedang menulis maupun menggambar. *Videoscribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan teks, gambar, suara, animasi dan memiliki desain yang menarik sehingga membantu peserta didik mengatasi kejenuhannya dalam menerima materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dibawah ini merupakan ayat mengenai media.

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya:

“Katakanlah:”Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing”. Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.”(Al-Isra’: 84)

Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang sifatnya baru agar proses belajar mengajar tidak monoton. Salah satu solusinya yaitu bisa adalah pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran.¹⁵ Media jejaring sosial yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu Edmodo.

Edmodo merupakan salah satu pembelajaran *e-learning* yang memberikan layanan yang gratis dan memungkinkan dosen/guru bisa menciptakan dan dapat memelihara komunitas kelas mereka sendiri dengan aman. Menurut SEAMOLEC edmodo merupakan platform jejaring media sosial yang biasanya digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan bisa berfungsi semakin

¹⁵Irwandani, Siti Juariah. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* sebagai Alternatif. (*Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol. 05 No. 01 2016). h. 34

banyak lagi sesuai dengan kebutuhan.¹⁶ Edmodo ini memiliki tujuan untuk membantu guru dalam memanfaatkan media *social networking* didalam proses belajar mengajar. Edmodo mempunyai fitur yang hampir sama dengan facebook. Namun tidak bebas seperti yang ada pada Facebook. Fitur edmodo didesain khusus dalam dunia pendidikan sehingga akan ada interaksi antara guru, siswa bahkan orangtua.¹⁷

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, penulis tertarik untuk meneliti dan membahas skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS EDMODO”.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Matematika masih dianggap sulit oleh sebagian peserta didik.
2. Media yang dipakai dalam pembelajaran masih sederhana dan tidak menarik bagi peserta didik.
3. Peserta didik sering merasa bosan terhadap pelajaran matematika.
4. Kebanyakan siswa sering menggunakan Smartphone untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti game dan hiburan.

C. Pembatasan Masalah

¹⁶Dharmawati. *Op. Cit.* h.43

¹⁷Rini Kurniasih, Imam Sujadi, Sri Subanti. Pengembangan Bahan Ajar dengan Edmodo untuk Meningkatkan Level Berpikir Probabilistik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Surakarta. (*Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol. 4 No. 10 Desember 2016)h. 963

Pembatasan masalah pada penelitian ini, yakni:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada bentuk “Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Media Sosial Edmodo”.
2. Jenis media yang dikembangkan merupakan penyajian dalam bentuk video dan *e-Learning*.
3. Materi yang dikembangkan adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
4. Pengujian terhadap bahan ajar meliputi pengujian produk untuk melihat layak atau tidaknya media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah yaitu, bagaimana pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis edmodo pada materi SPLDV?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis edmodo pada materi SPLDV.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dan menunjukkan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis edmodo pokok bahasan Statistika.
2. Fungsi praktis
 - a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti ketika mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis edmodo pokok bahasan Statistika.
 - b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi lingkaran dengan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan praktis.
 - c. Bagi sekolah, yaitu untuk menjadikan media sosial dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe* sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

G. Spesifikasi Produk

1. Produk ini merupakan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* yang didalamnya mengkaji tentang SPLDV dikemas dalam bentuk *softfile* yang harus di akses online dengan menggunakan media sosial edmodo.

2. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran video dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* berbasis media sosial edmodo untuk peserta didik SMP/MTs kelas VIII pada materi SPLDV, produk ini disimpan dalam bentuk file yang di unggah kedalam media sosial edmodo yang dapat di download oleh peserta didik.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata media diambil dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah dapat diartikan sebagai perantara ataupun pengantar. Media adalah perantara ataupun pengantar pesan pengirim ke penerima pesan.¹⁸ Menurut Gerlach & Ely, media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁹ Berikut di bawah ini yang membahas tentang media.



 أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya:
 “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan.” (Al-Alaq:1)

Media juga sering diartikan sebagai alat bantu atau sebagai media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik yaitu dimana dia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut sebagai alat komunikasi.²⁰ Banyak lembaga atau orang yang memberikan bahasan tentang pengertian media, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiaton of Education and Comunication Technology/AECT*) di Amerika,

¹⁸ Arif S. Sadiman. *Media Pendidikan*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2012). h. 6

¹⁹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). h.3

²⁰ *Ibid.* h.4

membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.²¹

Beberapa pendapat ahli di atas berpendapat bahwa media pembelajaran dalam penelitian ini adalah satu dari beberapa sumber belajar yang bisa menyampaikan pesan sehingga membantu mengatasi sistem belajar, minat, intellegensi, cacat tubuh, waktu, keterbatasan daya indera dan hambatan daya jarak geografis dan lain sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik, untuk membantu memahami materi lebih mudah, membuat peserta didik lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pelajaran, lebih aktif dan kreatif.

Menurut Levie & Lentz, terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (a).Fungsi Atensi, (b).Fungsi Afektif, (c).Fungsi Kongnitif, (d).Fungsi Kompensatoris.²²

- a. Fungsi atensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan.
- b. Fungsi efektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Fungsi kongnitif, media visual terlihat dari penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual ataupun gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terdapat dalam gambar.

²¹ Arif S. Sadiman. *Op. Cit.* h. 6

²² Azhar Arsyad. *Op. Cit.* h. 20

- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali.²³

Dapat disimpulkan bahwa secara umum, manfaat media didalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk membuat kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Terdapat manfaat lebih khusus dari media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton misalnya, mengemukakan beberapa manfaat media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:²⁴

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sifat positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif.
- i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.
- j. Media juga dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.
- k. Media dapat mengatasi keterbatasan indera manusia.

2. Sparkol Videoscribe

Video merupakan salah satu media audio visual. Video atau animasi merupakan informasi yang disajikan melalui multimedia yang berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dari layar monitor atau ketika

²³ Irwandani, Siti Juariah. *Op.Cit.* h.35

²⁴ Iwan Fahludin. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. (*Jurnal Lingkar Widya* Edisi 1 No. 4. Oktober –Desember 2014). h. 114

diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead Projector*, dapat didengar suaranya dan dilihat gerakannya.²⁵

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara. Akan tetapi kebutuhan terhadap video untuk pembelajaran tidak sama dengan kebutuhan untuk dokumentasi pribadi. Pembuatan video untuk pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang.²⁶ Video memiliki keunggulan diantaranya adalah, mampu merangsang minat dan menarik perhatian, efektif untuk digunakan oleh kelompok besar maupun kelompok sedang bahkan untuk seminar besar atau ramai, dapat menampilkan keadaan yang sesungguhnya, informasi yang diolah dapat dimuat secara terperinci dan motivasional.

Videoscribe merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat *design animasi* yang berlatar putih (*whiteboard animation*) menggunakan tampilan yang lebih menarik dan mudah digunakan. *Whiteboard animation* atau animasi berlatar putih adalah media komunikasi yang dibuat oleh sipengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol. Tampilan kata-kata, kalimat disertai gambar dan audio visual akan membantu penerima agar memahami apa yang akan disampaikan oleh pengirim dengan lebih mudah. *Videoscribe* dapat memperpendek konsep

²⁵ Azhar Arsyad. *Op. Cit.* h. 162

²⁶ Sri Meiyana, Venny Haris. Praktikalitas Video Tutorial pada Mata Kuliah Eksperimen Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa. (*Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol.)6 No. 1 2017). h. 78

yang awalnya panjang agar sangat lebih ringkas hanya menggunakan simbol-simbol ataupun gambar yang langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan hanya menggunakan sedikit kata-kata atau teks.

Aplikasi media *videoscribe* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya menghasilkan sebuah video animasi dengan teknik memasukkan gambar-gambar menarik baik itu mengimport dari komputer atau *Hard drive* sendiri atau pun menggunakan *image-image* pada *library* yang telah disediakan oleh aplikasi ini. Aplikasi ini juga menyediakan sound berupa musik-musik instrumen sebagai *background* dalam video yang akan dibuat. Jika menginginkan untuk menambahkan sound sendiri, bisa dilakukan *record* kemudian insert kedalam *video*. Aplikasi ini menuntut penggunanya untuk membuat video pembelajaran yang sesuai dengan keinginan pengguna dengan kreatifitas dan ide-ide tersendiri melalui cara menyusun gambar dan teks serta suara.

Aplikasi ini bisa dijalankan secara *online* dan juga *offline*. Jika dijalankan secara *online*, maka fitur *image* yang muncul akan semakin beragam dibandingkan pada saat *offline*, maka fitur suara atau *music track* yang biasa digunakan sebagai *background* tidak tersedia. Akan tetapi, *music track* bisa diambil dari *file* yang ada di komputer.

Fungsi sparkol *videoscribe* bisa dikatakan tidak terbatas, diantaranya yaitu:

- a. Agar menarik pengujung suatu blog atau website.

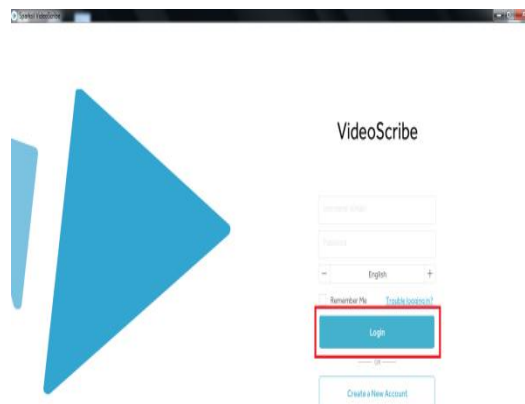
- b. Sebagai media promosi jasa baik itu offline maupun online.
- c. Sebagai salah satu media pembelajaran.

Berikut adalah langkah-langkah cara untuk mengoperasikan Sparkol Videoscribe:

- a. Download terlebih dahulu aplikasi Sparkol videoscribe.
- b. Kemudian instal aplikasi Sparkol Videoscribe.
- c. Jika penginstalan sudah selesai, klik ikon Sparkol Videoscribe selanjutnya akan ada petunjuk penggunaannya.
- d. Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
- e. Untuk menambahkan gambar, tulisan, musik, maupun rekaman dapat dimasukkan melalui ikon yang terdapat pada sisi sudut kanan.
- f. Susun rancangan video yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.
- g. Setelah selesai kemudian klik ikon save untuk menyimpan video pada ikon disudut kiri.
- h. Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan

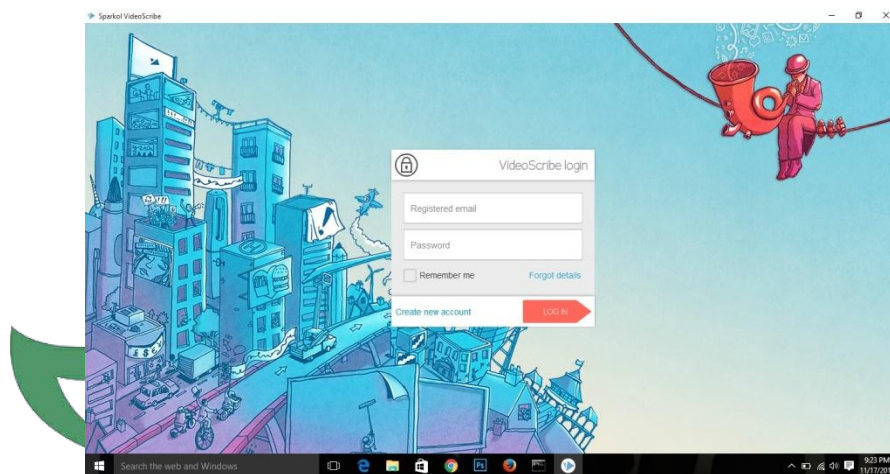
Adapun tampilan-tampilan sparkol videoscribe adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan awal pembuka



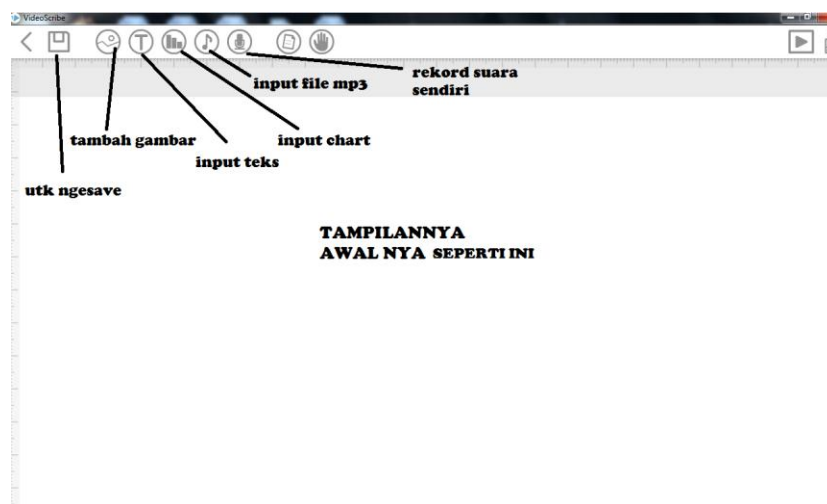
Gambar 2.1
Tampilan awal Sparkol

b. Tampilan log in Sparkol



Gambar 2.2
Tampilan log in Sparkol

c. Gambar lembar kosong pada sparkols serta penjelasan fungsi ikonnya



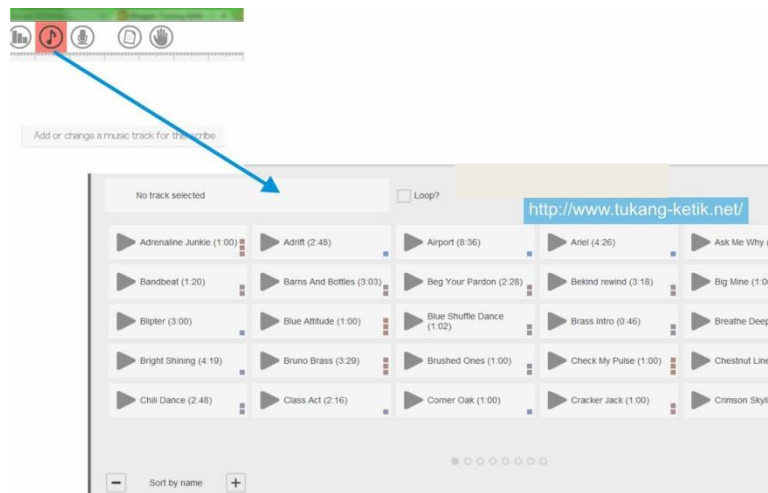
Gambar 2.3
Tampilan lembar kosong sparkol

- d. Ikon sisipkan teks pada sparkol



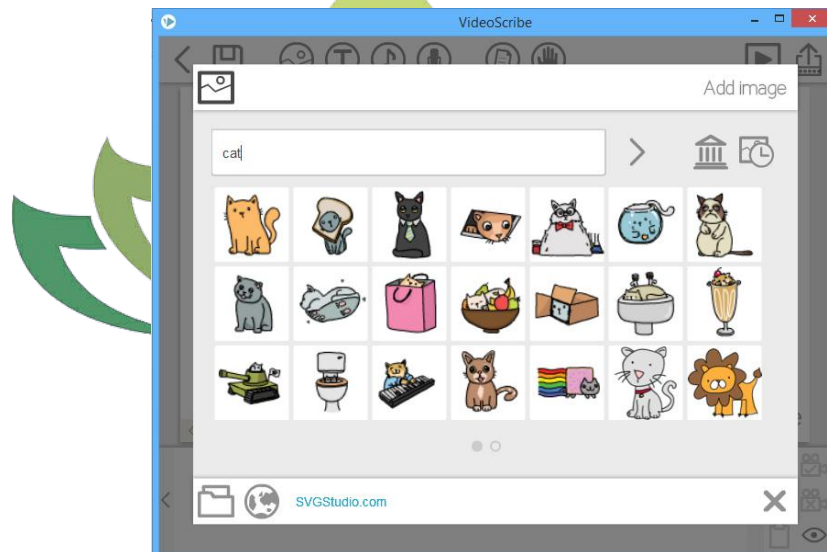
Gambar 2.4
Ikon untuk menyisipkan teks

- e. Ikon sisipkan musik pada sparkol



Gambar 2.5
 Ikon untuk menyisipkan musik

f. Ikon sisipkan gambar pada sparkol



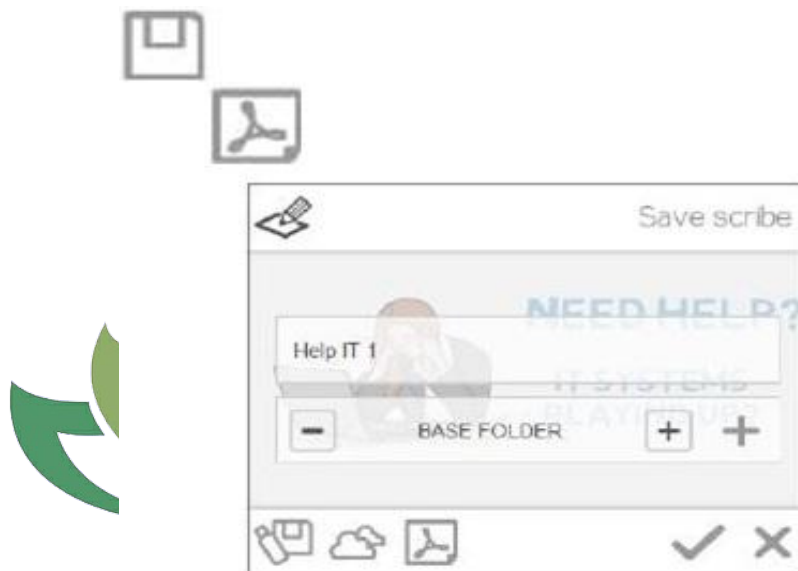
Gambar 2.6
 Tampilan ikon sisipkan gambar

g. Contoh gambar sparkol yang sudah selesai



Gambar 2.7
Contoh gambar sparkol yang sudah selesai

h. Cara menyimpan hasil video yang sudah selesai



Gambar 2.7
Sub menu untuk menyimpan hasil video

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan komunikasi merupakan kajian ilmu dalam meningkatkan efektivitas berkomunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dikatakan sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar ilmu tersebut dapat berupa teknik-teknik atau prosedur untuk

menyimpan informasi secara efisien dan efektif.²⁷ Teknologi Informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat dari tahun ketahun, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi secara umum bertujuan agar siswa memahami alat teknologi informasi dan komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) yaitu siswa dapat mengerti istilah-istilah dalam komputer yang umum digunakan.²⁸

Manfaat teknologi informasi dan komunikasi bagi guru, yaitu:²⁹

- a. Memperluas *background knowledge* guru.
- b. Pembelajaran lebih dinamis dan fleksibel.
- c. Mengatasi keterbatasan bahan ajar/sumber belajar.
- d. Kontribusi dan pengayaan bahan ajar/sumber belajar.
- e. Implementasi Student Active Learning (SAL), CBSA, dan PAKEM.

Dengan adanya beberapa manfaat teknologi informasi dan komunikasi diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Selain berperan penting untuk siswa teknologi informasi dan komunikasi ini juga bermanfaat untuk guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu teknologi informasi dan komunikasi harus terus di kembangkan agar pemanfaatannya lebih optimal, khususnya didunia pendidikan.

4. Media Sosial

²⁷ Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Depok: Rajagrafindo, 2011). h. 73

²⁸ *Ibid.* h. 74

²⁹ *Ibid.* h. 75

Media sosial (*Social Networking*) merupakan sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki mungkin merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia.³⁰ Masing-masing memiliki kelebihannya sendiri seperti blogging, berbagi gambar atau foto, video blogging, wall-posting, berbagi musik atau lagu, chatting, bahkan VoIP atau Voice over IP, dan lain sebagainya.

Berikut dibawah ini ada klasifikasi macam-macam jejaring sosial berdasarkan fungsi dan kegunaannya:³¹

- a. Konten kolaborasi (contohnya, Wikipedia)
- b. Blog dan microblog (contohnya, Twitter)
- c. Situs jejaring sosial berita (contohnya, Digg)
- d. Konten video (contohnya, Youtube)
- e. Situs jejaring sosial (contohnya, Facebook, Instagram)
- f. Game dunia maya (contohnya, Mobile legends)
- g. Situs dunia sosial virtual (contohnya, Second life)

Adapun dampak positif media sosial adalah:³²

- 1) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi);
- 2) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu teman disekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial lain.

³⁰ Welgia Secsio Ratsja, Nunung Nurwati, Meilanny Budiarti S. Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja. (*Prosiding KS:Riset & PKM*. Vol.3 No.1). h. 50

³¹ *Ibid*. h. 51

³² Nisa Kharuni, Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak (*Jurnal edukasi*, Vol. 2 No. 1 Januari 2016). h. 101

- 3) Menghilangkan kepenatan belajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran disekolah.

Selain dampak positif sosial media juga memiliki dampak negatif terhadap pendidikan, adapun dampak negatifnya yaitu:

- a) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan sosial media seperti terlalu lama bermain instagram akan mengurangi jatah waktu belajar.
- b) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses sosial media semaunya.
- c) Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik orang lain dengan mudah.
- d) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handpone maupun komputer dapat mengganggu kesehatan mata.
- e) Merusak moral pelajar.

Maka berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sosial media ini akan berdampak positif jika pengguna sosial media ini menggunakannya untuk hal-hal yang baik, akan tetapi jika si pengguna media sosial kurang mememanfaatkannya dengan baik bisa jadi hanya menikmati kesenangan saja, dan menyebabkan mereka lalai terhadap tugas-tugasnya.

5. Edmodo

Edmodo merupakan sistem pengelolaan pembelajara secara integratif berbasis web yang digunakan kalangan pendidik, dengan beberapa keuntungan antara lain: meghemat biaya, memperbaiki sistem pengajaran, materi pembelajaran lebih dinamis, skalabilitas yang lebih luas dan membentuk sebuah komunitas tanpa dibatasi ruang dan waktu.³³

³³ Sudarsi. Pengaruh Efektifitas Penggunaan Edmodo Terhadap Kepuasan Siswa di SMKN 1 Surabaya. (*Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, Vol.5 No.2, 2017). h.249

Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti Moodle, bedanya adalah aksesnya lebih cepat dan lebih mudah menggunakannya dengan menggunakan beberapa fitur yang fungsinya sama seperti *course management system*.³⁴

Edmodo merupakan platform media sosial yang sering digunakan sebagai Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan.³⁵

Bila dibandingkan dengan media sosial learning management system lainnya, edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (1) mirip dengan *facebook*, (2) mudah digunakan, (3) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas, (4) tidak memerlukan server disekolah, (5) dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) Edmodo selalu di update oleh pengembang, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau satu kabupaten.³⁶

Edmodo memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, adapun kelebihan edmodo dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Mirip *Facebook*, mudah digunakan.
- b) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.
- c) *Free*, diakses *online*, dan tersedia untuk perangkat *smartphone*.
- d) Tidak memerlukan server dikelas.

³⁴ Dharmawati. *Op. Cit.* h. 44

³⁵ Gede Suriadi, I Dewa Kade Tastra, Ign. Wayan Suwatra. Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja. (*Jurnal Eductech Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.2 No.1, 2014). h. 3

³⁶ Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, (South Asian Ministers of Education Organisation Regional Open Learning Centre, 2013). h.4

- e) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
- f) Dapat dipakai dalam satu kelas, antar kelas, antar sekolah dalam satu kota/kabupaten.
- g) Dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua. Untuk setiap siswa yang tergabung dalam kelas, Edmodo juga akan secara otomatis memberikan sebuah kode *parent* yang diperuntukkan untuk orang tua/wali siswa.
- h) Fitur *badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa.

a. Memulai Implementasi Media Edmodo bagi Guru

1) Pendaftaran Guru

Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi www.Edmodo.com lalu pilih "I'm a Teacher" untuk membuat akun baru. Isi form pendaftaran dengan data data yang valid, lalu pilih *sign up* sebagai pelengkap proses pendaftaran. Kemudian akan menerima konfirmasi pendaftaran melalui *email*, disertai petunjuk langkah selanjutnya untuk mengatur Edmodo anda.

2) Pembuatan kelas

Langkah-langkah pembuatan kelas dalam edmodo adalah sebagai berikut:

- a) Perhatikan pada panel *Group* yang ada disebelah kiri halaman Edmodo, lalu klik *Create*.

- b) Muncul jendela *Create Group*. Isikan data kelas yang akan dibuat. Misalnya beri judul mata pelajaran “Pendidikan Matematika XD”. Lalu klik *Create* apabila telah selesai.
- c) Setelah itu akan dibawa ke halaman kelas baru yang menunjukkan bahwa kelas tersebut telah berhasil dibuat. Selanjutnya, *Group Code* kelas misalnya (sebagaimana yang tampil pada bagian kiri halaman kelas yang dibuat). Kode tersebut yang disebarakan kepada siswa.
- d) Untuk selanjutnya kelas maya sudah siap digunakan.
- e) Setelah seluruh siswa sudah bergabung, hendaknya kode grup segera dikunci. Hal ini untuk menghindari adanya individu yang tidak diinginkan dan tidak berkepentingan bergabung dalam kelas anda.

3) Penugasan

Sedangkan untuk penugasan, fitur ini dapat digunakan digunakan untuk memberikan tugas untuk peserta didik dengan terbatas ,waktu pengumpulan tugasnya, selain itu difitur ini juga dapat memberikan nilai untuk tugas tersebut.

Untuk membuat penugasan, anda dapat mengklik link *assignment*, kemudian memberikan informasi sebagai berikut:

- a) Judul penugasan
- b) Deskripsi penugasan.

- c) Tanggal waktu (*due date*).
- d) *Attachement* (*file, link, atau library*) yang menjadi suplemen dari penugasan tersebut.

Setelah detail dari penugasan tersebut sudah dilengkapi, selanjutnya kirim tugas tersebut untuk kelas yang diinginkan.

4) Memberikan penilaian

Dari sini dapat melihat siapa saja yang telah mengerjakan tugas dari notifikasi dengan cara klik ikon lonceng (pemberitahuan dan melihat notifikasi dengan cara klik ikon lonceng (pemberitahuan dan melihat detail notifikasi tersebut). Apabila salah satu notifikasi tersebut di klik, misalnya tugas siswa, maka akan mendapatkan suatu informasi. Selain dari notifikasi juga dapat mengklik *turned-in* atau klik nama tugas maka akan muncul jendela penilaian tugas untuk siswa yang akan bersangkutan. Pada setiap tugas yang masuk, dapat diberikan nilai sekaligus memberikan komentar. Selain itu juga mendapatkan informasi kapan siswa mengerjakan tugas tersebut dipojok kanan atas. Apabila tugas/kuis terdiri dari beberapa pertanyaan, maka harus ditentukan terlebih dahulu total nilai yang didapat siswa dikotak pojok kanan atas.

Apabila siswa yang dimiliki banyak. Maka *drop down* menu dipojok kanan atas akan membantu dalam menampilkan data siswa berdasarkan kelas, ataupun status siswa tersebut yaitu siapa saja yang

telah mengerjakan tugas maupun belum, juga siapa saja yang sudah dinilai. Dengan klik nama siswa tersebut dari panel sebelah kiri maka akan terlihat masing-masing hasil dari siswa, setiap anda memberikan penilaian maupun komentar, maka siswa akan mendapatkan notifikasi sehingga mereka dapat mengetahui umpan balik dari guru.

b. Implementasi Media Edmodo Bagi Siswa

1) Pendaftaran siswa

Sebelum siswa mendaftar dan mendapatkan akun di Edmodo, mereka harus dibekali 6 digit kode grup dari guru mereka. Selain mereka mendapatkan kode grup ini, mereka dapat dengan mudah membuat akun di Edmodo dengan memilih “*I’m Student*”.

Baris pertama dalam form pendaftaran siswa, pada tampilan akan ditanyakan 6 digit kode grup yang harus di isikan. Setelah itu siswa harus mengisi nama siswa (*username*) dan sandi (*password*) yang bersifat unik. Dalam hal ini disarankan siswa harus mengisi nama depan dengan nama belakangnya. Untuk baris *first name*, siswa harus mengisikan nama mereka yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran sabagai siswa ini, alamat *email* tidak diharuskan diisi sehingga dapat diisi atau dikosongkan saja.

2) Mulai aktivitas dengan edmodo

Hal yang dilakukan oleh siswa pertama kali setelah melakukan *setting* adalah membaca *note* yang diberikan oleh guru. Untuk itu, sangat penting apabila telah menyiapkan *posting* yang telah berisi sapaan dan juga informasi sebagaimana edmodo dapat berperan dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

3) Membaca materi belajar

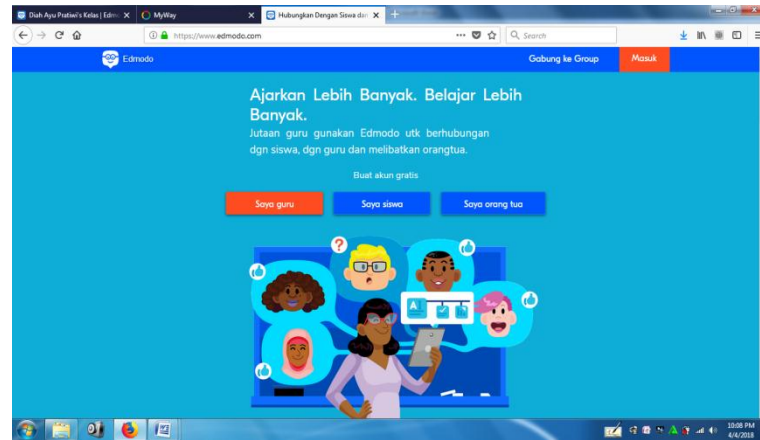
Sesuai arahan yang telah diberikan dengan menggunakan *note*, maka siswa diarahkan untuk membaca materi belajar yang telah disiapkan. Siswa dapat mengakses materi belajar tersebut pada panel sebelah kanan. Folder berisi materi yang telah dibuat dalam library menentukan bahan-bahan yang harus dibaca oleh siswa.

4) Membaca dan mengerjakan tugas dan kuis

Untuk dapat mengerjakan tugas dan kuis, maka siswa dapat dengan mudah klik tombol *Turn in* untuk penugasan dan tombol *take quiz*. Pada saat siswa mengerjakan tugas, maka siswa akan mendapatkan suatu tampilan. Dalam tampilan tersebut dia dapat menuliskan jawaban serta melampirkan bahan-bahan lain yang mendukung pendapatnya tersebut dalam bentuk file maupun link ke *website* yang lain. Siswa dapat mengirimkan jawaban dengan klik *turn in assignment*.

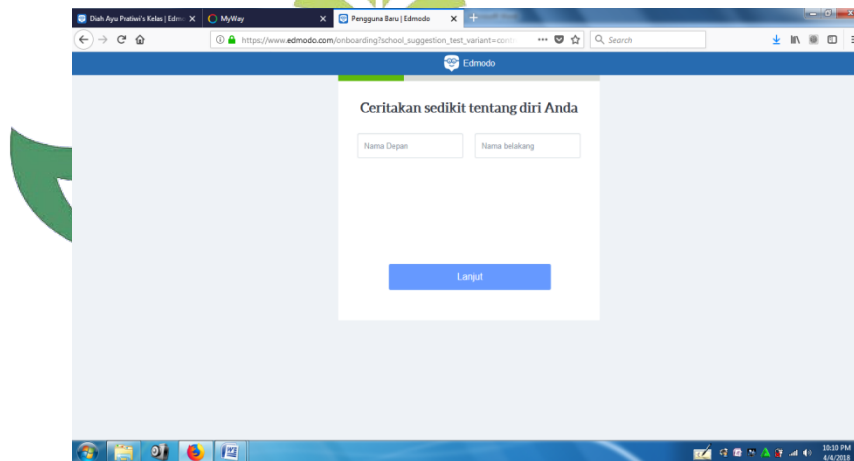
Berikut adalah gambar tampilan-tampilan pada edmodo:

1. Tampilan awal edmodo



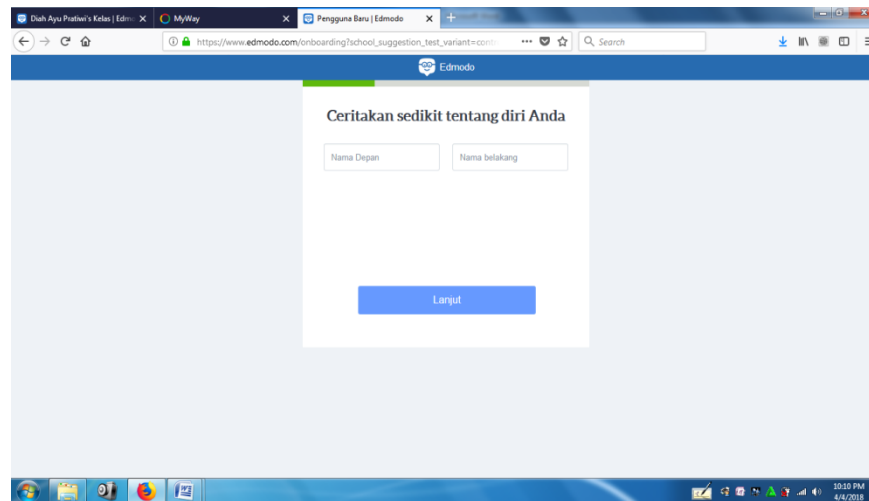
Gambar 2.8 tampilan awal edmodo

2. Untuk guru pilih teacher



Gambar 2.9 Isi data diri sebagai guru

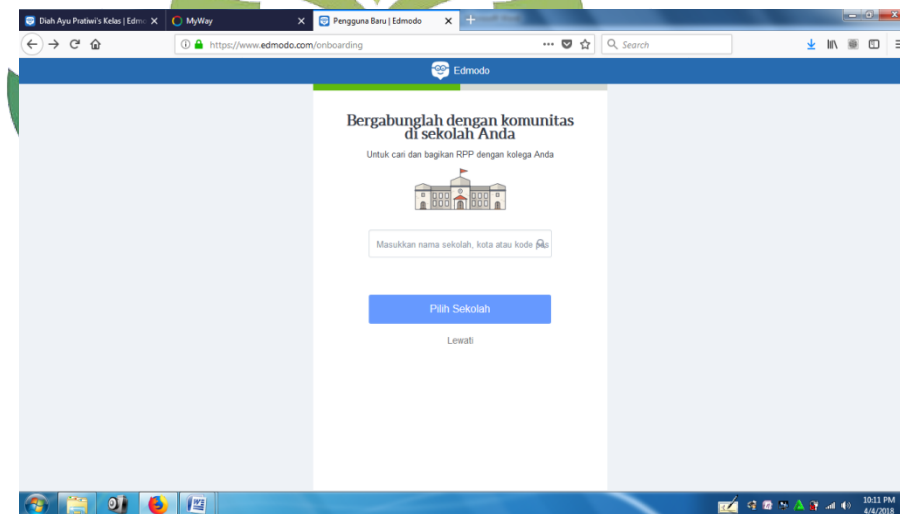
3. Isi beberapa data untuk membuat akun guru



The screenshot shows a web browser window with the Edmodo onboarding page. The page title is "Ceritakan sedikit tentang diri Anda". There are two input fields: "Nama Depan" and "Nama belakang". Below the fields is a blue button labeled "Lanjut". The browser address bar shows the URL "https://www.edmodo.com/onboarding?school_suggestion_test_variant=...".

Gambar 2.10 Form nama depan dan belakang

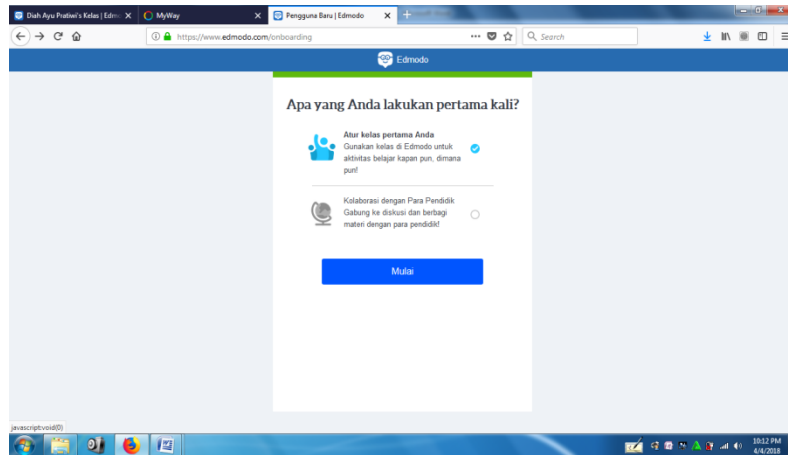
4. Masukkan nama sekolah



The screenshot shows the Edmodo onboarding page with the title "Bergabunglah dengan komunitas di sekolah Anda". Below the title is the text "Untuk cari dan bagikan RPP dengan kolega Anda" and a small school building icon. There is an input field with the placeholder text "Masukkan nama sekolah, kota atau kode pos". Below the field is a blue button labeled "Pilih Sekolah" and a "Lewati" link. The browser address bar shows the URL "https://www.edmodo.com/onboarding".

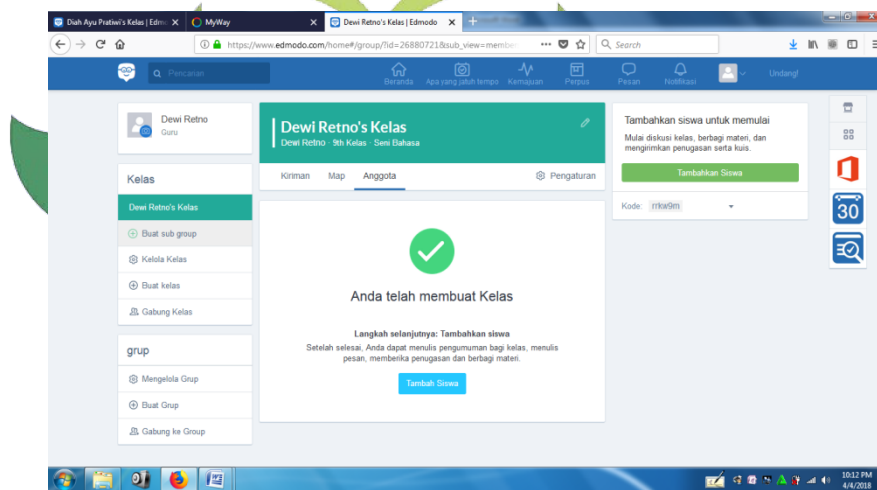
Gambar 2.11 Form nama sekolah

5. Klik mulai



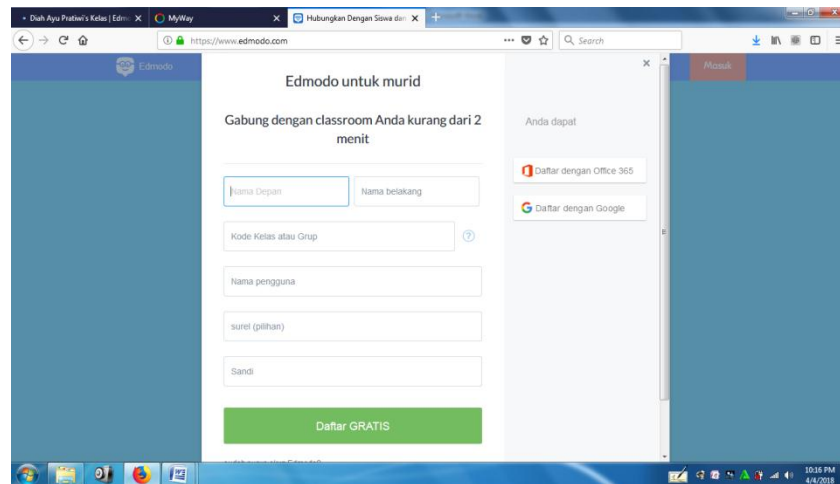
Gambar 2.12 langkah terakhir membuat akun guru

6. Edmodo untuk guru siap digunakan



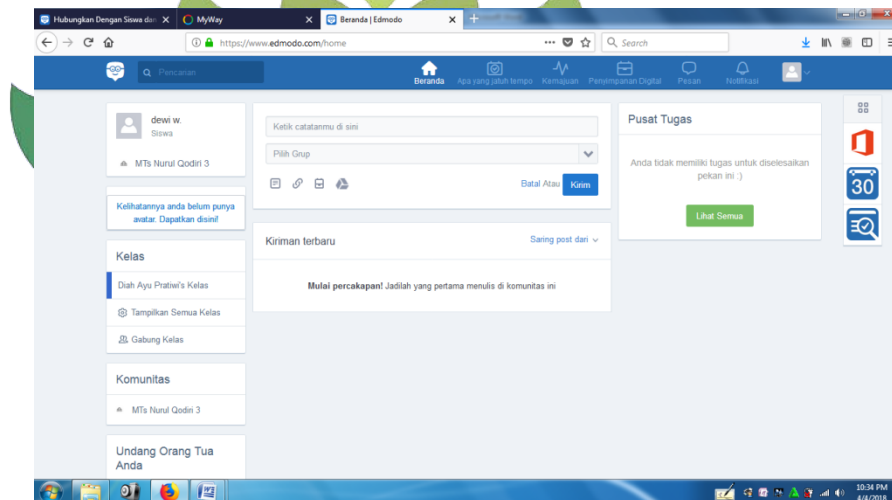
Gambar 2.13 tampilan edmodo untuk guru

7. Tampilan edmodo untuk murid



Gambar 2.14 Create akun student edmodo

8. Daftar dan akan langsung masuk kedalam kelas



Gambar 2.15 tampilan beranda student

B. Peneitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian Tri Cipto dengan metode penelitian *Rasearch And development 4D (Four-D)* dengan pengumpulan data secara kualitatif kemudian diolah melalui kuantitatif. Penelitian Tri Cipto bertujuan untuk menguji keberhasilan belajar menggunakan produk video animasi dengan melihat hasil dan minat belajar siswa.³⁷ Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 74%, ahli media sebesar 79,41%, hasil tes latihan pertama 77,27%, dan hasil tes kedua 89,66% dengan presentase kenaikan minat belajar besar 20,70%.
- b. Penelitian yang kedua yaitu penelitian oleh Diah Ayu bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Cahaya menggunakan media *Sparkol Videoscribe*.³⁸ Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 72,5%, ahli mutu

³⁷ Tri Cipto Tunggal Wardoyo. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo. (*Skripsi program Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. 2015*). H.79

³⁸ Dyah Ayu Wulandari. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Materi Cahaya Kelas VII di SMPN 1 Kerjo TA 2015/2016. (*Skripsi Program Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2016*). h.8

teknis sebesar 79,41%, ahli materi 86,10%, dan aspek kesesuaian media terhadap materi 87,50%.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Nia Aristiantia bertujuan untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan serta mengembangkan teknologi informasi sehingga menumbuhkan minat, memotivasi, interaktif, dan kreatifitas peserta didik.³⁹ Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan berdasarkan hasil validasi dari aspek pembelajaran sebesar 82%, aspek rekayasa bahan ajar sebesar 80%, aspek komunikasi visual sebesar 81%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan layak pakai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tri Cipto dengan mekanika teknik menghasilkan penilaian kelayakan 74% maka penelitian ini menggunakan *video animasi* sama halnya penelitian Dyah telah menunjukkan keberhasilan penggunaan media *Sparkol videoscribe* serta membawa pengaruh dalam peningkatan hasil pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nia menunjukkan bahwa kemajuan teknologi juga bisa diterapkan untuk peserta didik. Dengan keberhasilan ketiga penelitian tersebut peneliti melakukan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis media sosial edmodo.

C. Kerangka Berfikir

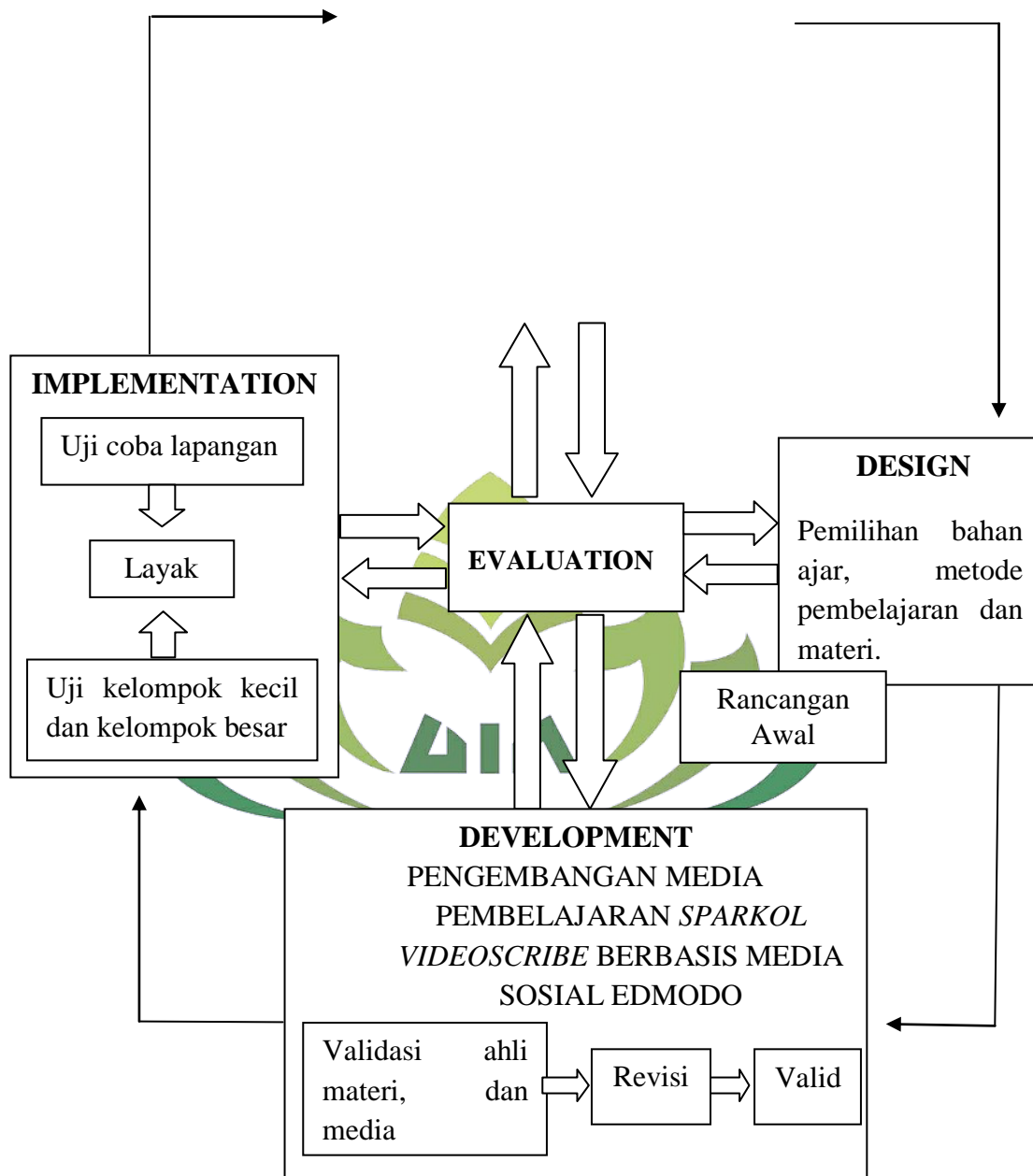
³⁹ Nia Aristiantia. Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Media sosial Edmodo Sebagai Sumber Belajar Interaktif. (*Skripsi Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Rade Inta Lampung, Lampung*. 2017). h.11

Kerangka berfikir adalah inti dari teori yang telah dikembangkan yang dapat mendasari perumusan hipotesis. Media pembelajaran harus bisa menampilkan beberapa bentuk visualisasi materi pembelajaran yaitu; video, gambar, teks, animasi, suara. Media yang di kembangkan berkaitan dengan Video, yaitu *Sparkol Videoscribe*. Video yang menggabungkan animasi dengan beberapa media ini akan membantu dalam pembahasan materi SPLDV pada jenjang SMP/MTs.



ANALYSIS

Karakteristik peserta didik (pembelajaran, pengetahuan, keterampilan dan sikap). Kompetensi yang ditunjukkan kepada peserta didik, materi



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa inggrisnya yaitu (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk.⁴⁰ Tujuan dari metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan kebermanfaatan produk terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis media sosial edmodo pada materi statistika siswa kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis media sosial edmodo pada materi statistika pada peserta didik kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 Gayau Sakti, Lampung Tengah. Subjek penelitian ini terdiri dari 40 peserta didik kelas VIII. Pemilihan sekolah ini dikarenakan sudah menerapkan K-13 dan dalam proses pembelajarannya gurunya belum mengembangkan media pembelajaran yang modern.

C. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan yaitu:

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2012). h. 407

1. Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data ini dapat diperoleh dari penilaian skor yangket yang telah dibagikan kepada peserta didik.
2. Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data ini dapat diperoleh dari kritik dan saran validator yang telah memvalidasi produk yang dikembangkan dan dari deskripsi ketika terlaksananya uji coba produk.

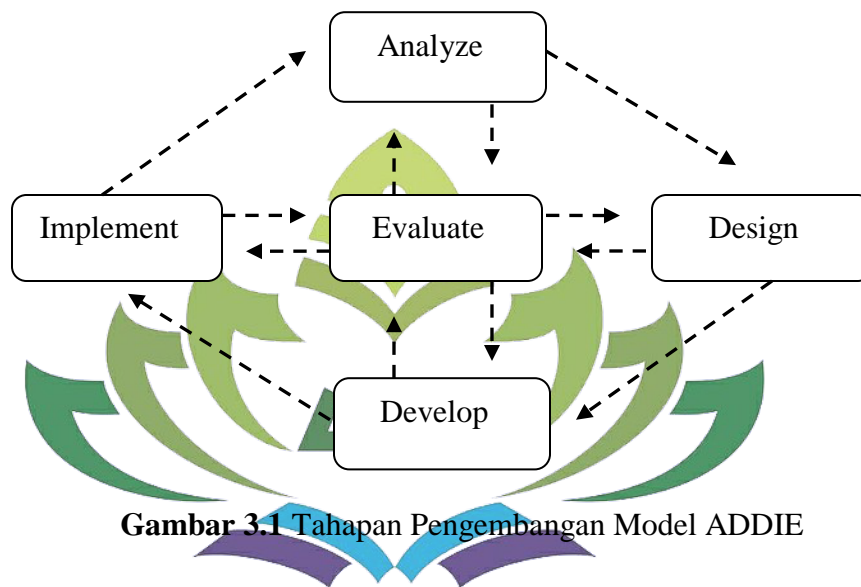
D. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Metode penelitian menurut Suharsimi Arikunto adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.⁴¹ Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Model ADDIE adalah desain/model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan proses sains, bersifat kooperatif, fleksibel, menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasi pada struktur implementasi.⁴² Fungsi dari model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat serta infrastruktur program belajar mengajar

⁴¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Renika Cipta, 2013), h.203.

⁴²Siwardani,. Dantes, IGK Arya Sunu, Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Pemahaman Konsep Fisika dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2014/2015, *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Administrasi Pendidikan*, Volume. 6, No. 1, 2015.

yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri.⁴³ Model ADDIE ini memiliki lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development or Production*), implementasi (*Implementation or Delivery*) dan evaluasi (*Evaluation*). Tahapan ADDIE dapat digambarkan seperti di bawah ini.⁴⁴



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut:

⁴³Bilfaqih, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2009), h.10.

⁴⁴Tegeh & I. M Kirana , Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model, *ISSN 1829-5282*, h.12-26.

- a. Analisis kompetensi yang ditujukan kepada peserta didik.

Analisis kompetensi yang ditujukan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki peserta didik sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam pengembangan media berupa media video sparkol yang berbasis edmodo.

- b. Analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, penampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dengan materi sistem persamaan linear dua variabel yang sudah diajarkan pendidik.

- c. Analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Media pembelajaran sebaiknya sesuai dengan materi-materi pokok, sub-sub bagian dari materi pokok, anak sub bagian dan seterusnya.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) tahapan ini diutamakan pada tiga kegiatan, yang pertama yaitu penyesuaian materi dengan karakteristik peserta didik yang kedua penyesuaian tuntutan kompetensi, yang terakhir strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode assesmen serta evaluasi yang digunakan.

3. Pengembangan (*Development*)

Rancangan produk yang telah dibuat dan dikonseptkan selanjutnya dikembangkan kedalam produk yang sesuai dengan materi, kebutuhan peserta didik, audio, ilustrasi, animasi dan gambar dan sebagainya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan, maka media video sparkol berbasis media sosial edmodo ini diimplementasikan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Uji coba ini dilakukan dengan cara peserta didik menggunakan media tersebut untuk mempelajari materi sistem persamaan linear dua variabel. Selanjutnya dilakukan pengisian angket oleh peserta didik yang telah menggunakan sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan beberapa respon yang meliputi kepraktisan dan keefektifan media. Hasil tersebut sebagai bahan yang dijadikan acuan revisi sehingga media menjadi lebih baik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukan tahap implementasi, media video sparkol perlu diadakan evaluasi. Evaluasi diperoleh dari hasil angket peserta didik dan pendidik, wawancara pendidik, dan catatan lapangan.⁴⁵ pada tahapan evaluasi ini dilakukan revisi akhir produk yang telah dikembangkan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada tahapan implementasi. Setelah semua proses yang telah dilakukan maka media sparkol

⁴⁵Tegeh, N. Jempel, & K. Pudjawarda, *Model Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 42.

videoscribe berbasis media sosial edmodo yang dikembangkan diharapkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika karena telah memenuhi aspek kualitas yang ditinjau dari segi kelayakan isi dan media.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data, yaitu dokumentasi, wawancara dan angket (kuesioner).

1. Dokumentasi

Pada saat uji coba produk media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis media sosial edmodo peneliti mengumpulkan data-data tentang keadaan peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁴⁶

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo materi sistem persamaan linear dua variabel.

3. Angket (kuesioner)

⁴⁶Sugiyono. *Op.Cit.* h.210

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup/terbuka.⁴⁷ Kuisisioner/angket digunakan pada saat uji coba media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo materi sistem persamaan linear dua variabel oleh validator ahli materi, dan validator ahli media. Sedangkan uji coba media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo materi sistem persamaan linear dua variabel. Dengan memberi angket peserta didik uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Pada dasarnya angket merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).⁴⁸ Angket diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba produk yang telah dibuat. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memberikan masukan kepada peneliti

⁴⁷ *Ibid.* h. 216

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). h.42

tentang pendapat peserta didik terhadap media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis edmodo yang telah mereka gunakan saat uji coba.

2. Instrumen Validasi Produk

Insrumen yang digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan telah sesuai dengan kaidah dan kisi-kisi instrumen. Tujuan dari instrumen validasi yaitu untuk memperoleh penilaian tentang produk yang dikembangkan mengenai media dengan materi yang telah peneliti kembangkan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui instrument uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Menghitung skor penilaian total dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan :

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maks}} x 4$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata akhir

x_i = nilai uji operasional n = jumlah responden

1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi ahli terkait kelengkapan materi dan kesesuaian media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* materi sistem persamaan linear dua variabel berbasis media sosial edmodo, memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat media pembelajaran media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* materi sistem persamaan linear dua variabel berbasis media sosial edmodo. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel 3.1

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli⁴⁹

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Baik/Valid
3	Baik/Cukup Valid
2	Kurang Baik/ Kurang Valid
1	Sangat Kurang Baik/ Tidak Valid

Setelah dilakukan valisasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian hasil akhirnya dicari rata-rata lalu kemudian dikonversikan kedalam pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kekayakan media spakol videoscribe materi SPLDV berbasis media sosial edmodo. Pengkonversian penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.2

⁴⁹Sri Latifah, dkk. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Kalor. (*Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. Vol.5 No 1 2016) h. 46

Tabel 3.2 Kriteria Validasi⁵⁰

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik/Valid	Tidak Revisi
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Baik/Cukup Valid	Revisi Sebagian
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Baik/Kurang Valid	Revisi Sebagian Dan Pengkajian Ulang Materi
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Sangat Kurang Baik/Tidak Valid	Revisi Total

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket respon peserta didik terhadap penggunaan peroduk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam Tabel 3.3

Table 3.3 Skor Penilaian Uji Coba⁵¹

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Baik/Sangat Menarik
3	Baik/Cukup Menarik
2	Kurang Baik/ Kurang Menarik
1	Sangat Kurang Baik/ Tidak Menarik

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing peserta didik tersebut kemudian dicari rata-rata dan dikonversikan ke pertanyaan untuk

⁵⁰Lucky Chandra. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP/Mts. (*Al-Biruni: Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 2 No. 1 2014)h. 6

⁵¹Ana Kurnia Sari, dkk. Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual pada Materi Optic Fisi dengan Pendekatan Saintifik. (*Al-Biruni: Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.3 No.2 2015) h.5

menentukan kemenarikan. Pengkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.4

Tabel 3.4 Kriteria untuk Uji Kemenarikan⁵²

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik/Sangat Menarik
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Baik/Menarik
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Baik/Kurang Menarik
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Sangat Kurang Baik/Tidak Menarik

Instrument yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.⁵³



$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan :

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maks}} \times 4$$

Keterangan :

$$\bar{x} = \text{rata - rata akhir}$$

x_i = nilai uji operasional angket tiap peserta didik

n = banyaknya peserta didik yang mengisi angket

⁵²Ibid

⁵³Novitasari, dkk. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik, (Prosiding seminar Nasional Pendidikan IPA FITKUIIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014) h. 134

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dengan metode ADDIE menurut Dick & Carrey, yang dilakukan dari tahap satu hingga tahap lima. Tujuan khusus dari penelitian dan pengembangan untuk menguji kelayakan dan respon peserta didik pada media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis Media Sosial Edmodo.

1. *Analysis (Analisis)*

Identifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan di MTs Nurul Qodiri 3 yaitu angket kuisioner peserta didik dan wawancara secara lisan kepada guru matematika kelas VIII. Berdasarkan dari angket kuisioner peserta didik diperoleh bahwa sebagian peserta didik kurang menyukai pelajaran matematika dan banyak dari peserta didik menganggap bahwa media yang mereka gunakan masih biasa saja, peserta didik lebih tertarik dengan media yang menggunakan gambar animasi dan suara serta video.

Sedangkan berdasarkan wawancara dengan guru matematika didapat bahwa media yang digunakan hanya buku paket 2013.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik tahap selanjutnya adalah perancangan (*Design*). Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media dan Materi Pembelajaran

Media yang dipilih yaitu Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo yang bertujuan untuk membuat peserta didik lebih tertarik dan membuat peserta didik lebih meminati belajar matematika. Membuat peserta didik lebih mudah untuk mengerti materi dan mengingat materi dengan adanya gambar animasi. Materi pembelajaran yang dipilih yaitu materi sistem persamaan linear dua variabel selain dianggap sulit peserta didik juga terdapat soal cerita yang akan lebih mudah di mengerti menggunakan video.

b. Rancangan Awal

Adapun rancangan awal dari produk pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe adalah terdiri dari pembuka, profil pembuat video, materi beserta contoh soal, dan penutup. Terdapat gambar-gambar animasi beserta audio yang dapat memperjelas pesrta didik untuk lebih memahami materi dan contoh soal.

3. *Development (Pengembangan)*

a. Pembuatan Media

Tahap ini merupakan tahap penyusunan media pembelajaran Sparkol Videoscribe dimulai dari pembuatan materi, pemilihan gambar animasi dan pengisian audio pada video.

b. Validasi Media

Media yang telah selesai dibuat, selanjutnya divalidasi oleh 2 validator ahli materi, dan 2 validator ahli media. Kriteria dalam penentuan subyek ahli, yaitu: (1) Berpengalaman dalam bidangnya, (2) Berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2. Validasi juga dilakukan oleh 2 praktisi yaitu 1 guru matematika SMP/Mts, dan 1 ahli media, dengan kriteria subyek praktisi yaitu: (1) Berpengalaman dalam bidangnya, (2) Berpendidikan minimal S1. Adapun hasil penilaian validasi media Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo yaitu sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

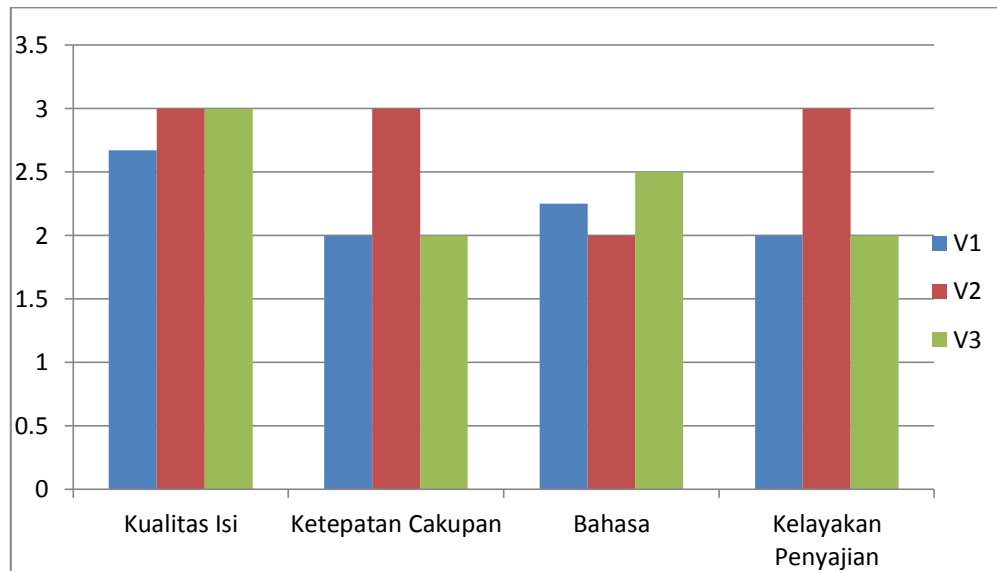
Penelitian ini dinilai oleh dua orang ahli materi yaitu Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd dan Bapak Rizky Wahyu Yunian Putra, M.Pd dosen matematika UIN Raden Intan Lampung dan Ibu Desi novita Sari, S,pd selaku guru matematika MTs Nurul Qodiri 3. Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek kualitas isi, ketepatan cakupan, bahasa, kelayakan penyajian. Hasil data validasi materi tahap 1 dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator		
			1	2	3
1	Kualitas Isi	\sum Skor	8	9	9
		x_i	2,67	3	3
		\bar{x}	2,89(72,25%)		
		Kriteria	Baik		
2	Ketepatan Cakupan	\sum Skor	4	6	4
		x_i	2	3	2
		\bar{x}	2,33(58,25%)		
		Kriteria	Kurang Baik		
3	Bahasa	\sum Skor	9	8	10
		x_i	2,25	2	2,5
		\bar{x}	2,25(56,25%)		
		Kriteria	Kurang Baik		
4	Kelayakan Penyajian	\sum Skor	4	6	4
		x_i	2	3	2
		\bar{x}	2,33(58,25%)		
		Kriteria	Kurang Baik		

Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Penilaian Validasi ahli materi media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo

Penilaian validator tahap 1 pada aspek kualitas isi memperoleh hasil rata-rata 72,25% dengan kriteria “Baik”, pada aspek ketepatan cakupan penilaian memperoleh hasil rata-rata 58,25% dengan kriteria “Kurang Baik”, pada aspek bahasa penilaian memperoleh hasil rata-rata 56,25% dengan kriteria “Kurang Baik”, dan untuk aspek penilaian kelayakan penyajian memperoleh hasil rata-rata 58,25 dengan kriteria “Kurang Baik”. Hasil validasi tahap 1 juga disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 4.1 Grafik Perolehan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

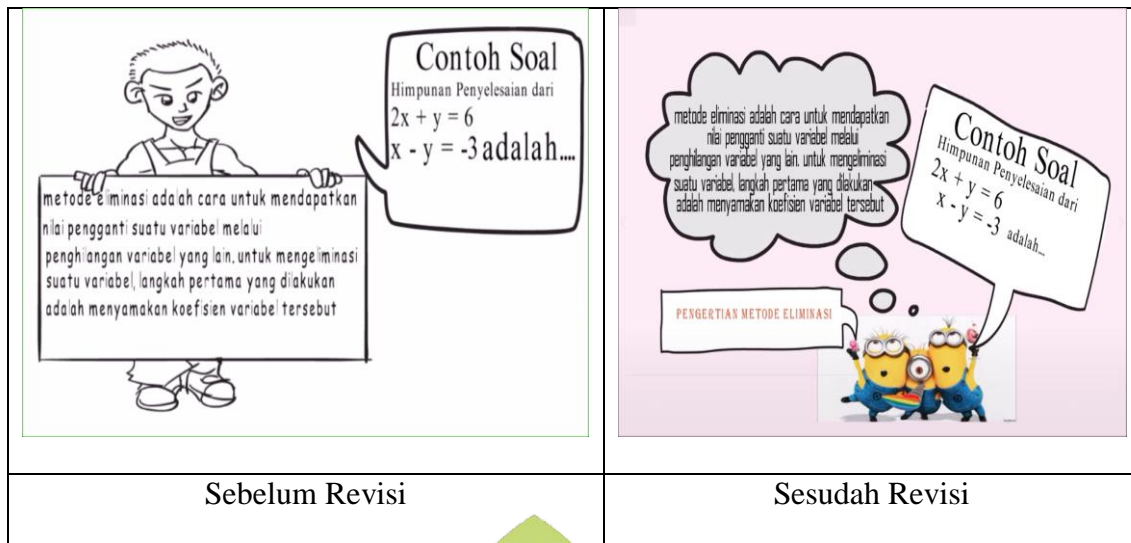
Terlihat dari grafik diatas pada aspek kualitas isi validator 1 memberikan nilai 66,75%, validator 2 memberikan nilai 75%, dan validator 3 juga memberikan nilai 75%. Untuk aspek ketepatan cakupan validator 1 memberikan nilai 50%, validator 2 memberikan nilai 75%, dan validator 3 memberikan nilai 50%. Untuk aspek bahasa validator 1 memberikan nilai 50%, validator 2 memberikan nilai 56,2%, dan untuk validator 3 memberikan nilai 62,5%. Sedangkan, untuk aspek kelayakan penyajian validator 1 memberikan nilai 50%, validator 2 memberikan nilai 75%, dan untuk validator 3 memberikan nilai 50%. Penilaian ini masih dalam kriteria cukup baik untuk itu diperlukan adanya revisi media agar dapat mencapai kriteria Baik/Valid. Revisi yang dilakukan sesuai saran yang telah diberikan oleh para validator ahli materi, berikut saran validator ahli materi yang telah diberikan.

Tabel 4.2 Saran Validator Ahli Materi

No	Saran/Masukan	Perbaikan
1.	Tambahkan lebih banyak animasi pada media.	Menambahkan lebih banyak gambar animasi pada media.
2.	Lebih diperbanyak contoh soal.	Menambahkan contoh-contoh soal.
3.	Tambahkan video pembahasan soal UN tahun-tahun sebelumnya.	Menambahkan satu lagi video untuk membahas soal UN dan penyelesaiannya.

Dari Tabel 4.2 dapat terlihat saran atau masukan dari ahli materi untuk menambahkan lebih banyak lagi gambar animasi agar membuat peserta didik lebih tertarik untuk melihat media yang dibuat. Yang kedua, validator ahli materi juga memberikan saran atau masukan untuk menambah contoh soal agar pahaman peserta didik terhadap materi lebih mendalam. Dan yang terakhir, validator ahli materi memberikan saran agar menambahkan video untuk soal UN tahun-tahun sebelumnya dan penyelesaiannya tentang materi SPLDV agar peserta didik bisa mendapatkan gambaran ketika nanti kelas IX menghadapi ujian tentang SPLDV.

Menindak lanjuti dari saran atau komentar validator ahli materi dapat dilakukan perbaikan sesuai saran yang didapat dari validator ahli materi yaitu disajikan dalam gambar berikut:



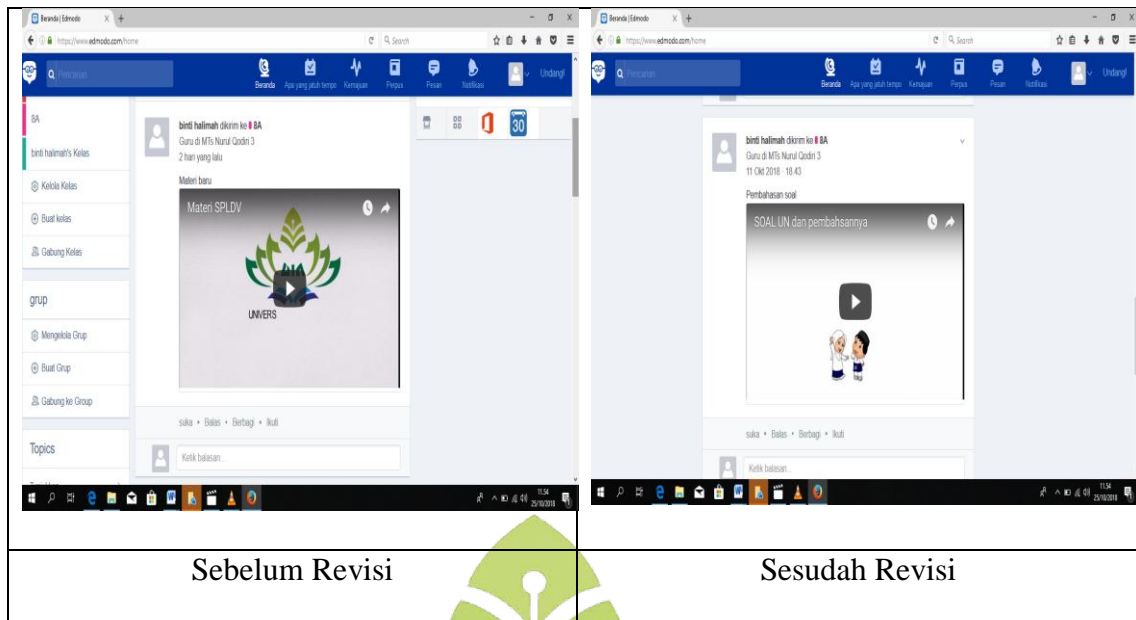
Gambar 4.2 Perbaikan Penambahan Gambar Animasi

Gambar 4.2 adalah untuk menanggapi saran validator ahli materi tentang penambahan animasi pada video untuk membuat peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media tersebut. Peneliti melakukan perbaikan yaitu jika sebelum direvisi pengertian metode eliminasi hanya satu gambar animasi yang berwarna putih dan kurang menarik, maka dilakukan perbaikan dengan mengganti gambar animasi dengan gambar yang lebih menarik serta materi disajikan kedalam gambar-gambar yang dibuat seolah sedang terjadi percakapan. Menanggapi saran validator yang memberikan saran untuk membuat lebih banyak contoh soal berikut ini hasil perbaikannya dalam bentuk gambar:



Gambar 4.3 Perbaikan Penambahan Contoh Soal

Gambar 4.3 menanggapi saran validator tentang penambahan contoh soal pada materi. Jika pada gambar sebelum revisi terlihat hanya definisi dari metode substitusi maka oleh peneliti dilakukan perbaikan dengan menambahkan contoh soal disamping definisi untuk mempermudah peserta didik dan penyelesaiannya ada pada slide setelahnya. Untuk menanggapi saran validator ahli materi tentang penambahan video untuk pembahasan soal UN berikut ini hasil perbaikannya disajikan dalam bentuk gambar:



Gambar 4.4 Penambahan Video Contoh Soal

Pada gambar 4.4 dapat dilihat bahwa sebelum revisi video hanya berupa materi, kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan video berupa soal UN dan pembahasannya pada platform edmodo untuk mempermudah peserta didik dalam memahami soal-soal karena didalamnya juga dijelaskan cara menyelesaikannya.

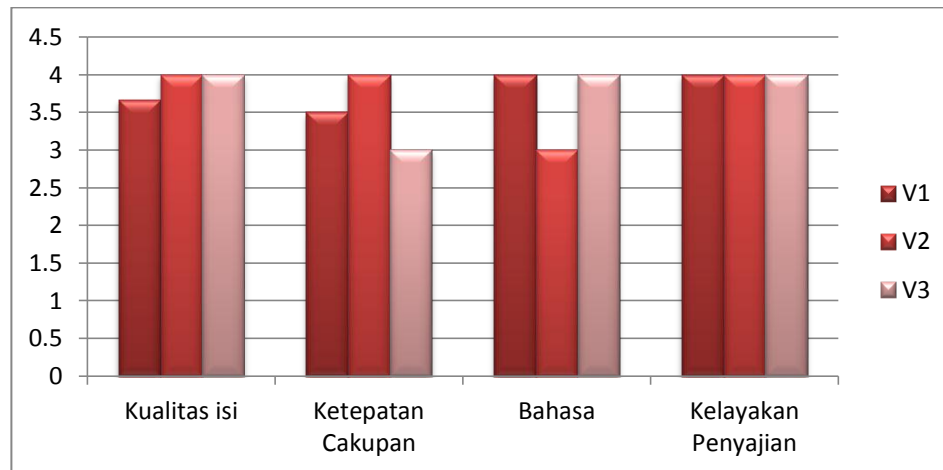
Validasi materi pada tahap satu sudah dilakukan dan juga telah dilakukan perbaikan atas saran para validator ahli materi. Setelah validasi tahap 1 selesai maka selanjutnya dilakukan validasi pada tahap ke-2, validasi tahap ke-2 ini dilakukan untuk melihat kualitas produk berupa media yang telah dilakukan revisi sebelumnya. Aspek yang dinilai pada validasi tahap ke-2 ini sama dengan tahap pertama. Hasil validasi tahap ke-2 yaitu:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator		
			1	2	3
1	Kualitas Isi	\sum Skor	11	12	12
		x_i	3,67	4	4
		\bar{x}	3,89(97,25%)		
		Kriteria	Sangat Baik		
2	Ketepatan Cakupan	\sum Skor	7	8	6
		x_i	3,5	4	3
		\bar{x}	3,5(87,5%)		
		Kriteria	Sangat Baik		
3	Bahasa	\sum Skor	16	12	16
		x_i	4	3	4
		\bar{x}	3,67(91,75%)		
		Kriteria	Sangat Baik		
4	Kelayakan Penyajian	\sum Skor	8	8	8
		x_i	4	4	4
		\bar{x}	4(100%)		
		Kriteria	Sangat Baik		

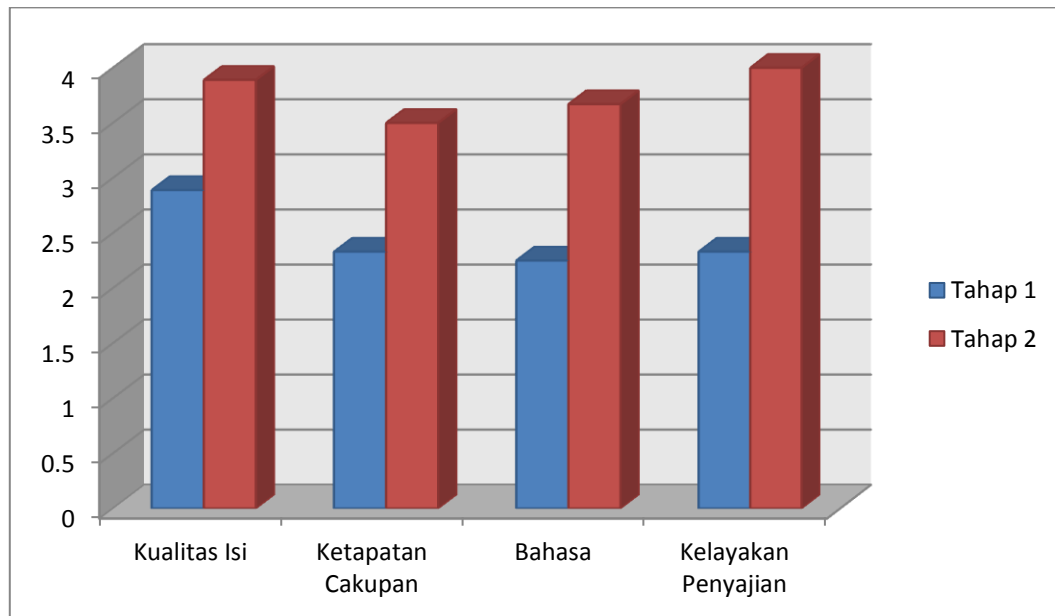
Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Penilaian Validasi ahli materi media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo

Dari Tabel 4.2 dapat terlihat Penilaian validator tahap 2 pada aspek kualitas isi memperoleh hasil rata-rata 97,2% dengan kriteria “Sangat Baik”, pada aspek ketepatan cakupan penilaian memperoleh hasil rata-rata 87,5% dengan kriteria “Sangat Baik”, pada aspek bahasa penilaian memperoleh hasil rata-rata 91,74% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan untuk aspek penilaian kelayakan penyajian meperoleh hasil rata-rata 100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi tahap 2 juga disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 4.5 Grafik Perolehan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Terlihat dari grafik diatas pada aspek kualitas isi validator 1 memberikan nilai 91,7%, validator 2 memberikan nilai 100%, dan validator 3 juga memberikan nilai 100%. Untuk aspek ketepatan cakupan validator 1 memberikan nilai 87,5%, validator 2 memberikan nilai 100%, dan validator 3 memberikan nilai 75%. Untuk aspek bahasa validator 1 memberikan nilai 100%, validator 2 memberikan nilai 75%, dan untuk validator 3 memberikan nilai 100%. Sedangkan, untuk aspek kelayakan penyajian validator 1 memberikan nilai 100%, validator 2 memberikan nilai 100%, dan untuk validator 3 memberikan nilai 100%. Berikut grafik perbandingan nilai rata-rata validasi ahli materi tahap 1 dengan validasi ahli materi tahap 2.



Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2

Grafik diatas menunjukkan adanya peningkatan pada validasi ahli materi tahap 1 dan validasi ahli materi tahap 2. Pada tahap 1 Kualitas isi memperoleh nilai rata-rata 72,2% dengan kriteria “Baik” dan pada tahap 2 diperoleh nilai rata-rata 97,2% dengan kriteria “Sangat Baik”. Aspek ketepatan cakupan pada tahap 1 memperoleh nilai rata-rata 58,2% dengan kriteria “Kurang Baik” sedangkan pada tahap 2 memperoleh nilai rata-rata 87,5 dengan kriteria “Sangat Baik”. Aspek bahasa pada tahap 1 memperoleh nilai rata-rata 56,2% dengan kriteria “Kurang Baik”, pada tahap 2 memperoleh nilai rata-rata 91,7% dengan kriteria “Sangat Baik”. Aspek kelayakan penyajian pada tahap 1 memperoleh nilai rata-rata 58,2% dengan kriteria “Kurang Baik”, sedangkan untuk tahap ke-2 memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “Sangat Baik”.

2) Validasi Ahli Media

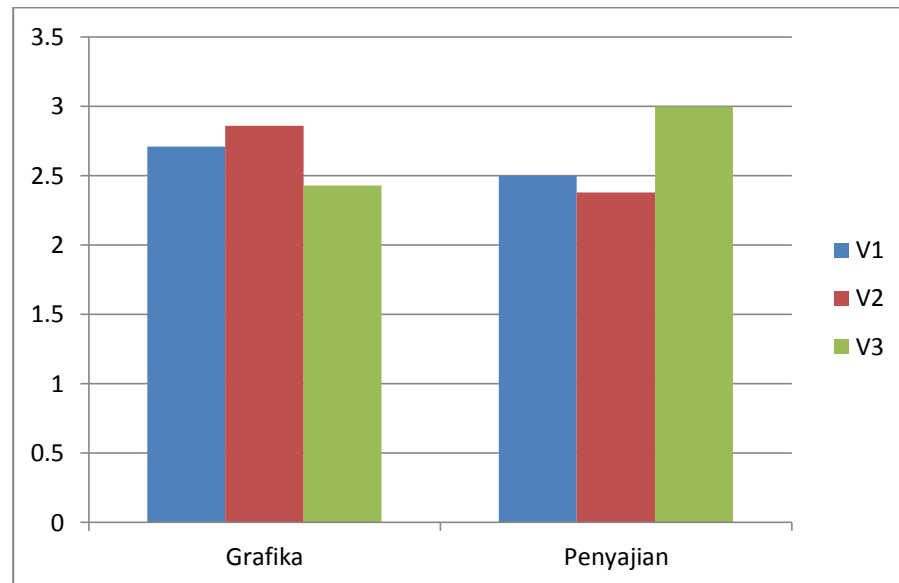
Validasi oleh ahli media ini ada beberapa aspek yang dinilai yaitu grafika, dan penyajian. Validator ahli media pada penelitian ini yaitu Ibu Fraulein Intan Suri M.Si, Bapak Komarudin M.Pd dan Ahmad Hamdani S.Kom. Hasil validasi tahap 1 dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator		
			1	2	3
1	Grafika	\sum Skor	16	20	17
		x_i	2,71	2,86	2,43
		\bar{x}	2,67(66,75%)		
		Kriteria	Baik		
2	Penyajian	\sum Skor	20	19	24
		x_i	2,5	2,38	3
		\bar{x}	2,67(66,75%)		
		Kriteria	Baik		

Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Penilaian Validasi ahli media, media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo

Penilaian validator tahap 1 pada aspek grafika memperoleh hasil rata-rata dengan kriteria “Baik”, pada aspek penyajian memperoleh hasil rata-rata 66,7% dengan kriteria “Baik”. Hasil validasi tahap 1 juga disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 4.7 Grafik Perolehan Hasil Validasi Ahli Madia Tahap 1

Terlihat dari grafik diatas pada aspek Grafika validator 1 memberikan nilai 67,7%, validator 2 memberikan nilai 71,5%, dan validator 3 memberikan nilai 60,7%. Untuk aspek Penyajian validaoatr 1 memberikan nilai 62,5%, validator 2 memberikan nilai 59,5%, dan validator 3 memberikan nilai 75%. Penilaian ini masih dalam kriteria cukup Baik, untuk itu diperlukan adanya revisi media agar dapat mencapai kriteria Sangat Baik. Revisi yang dilakukan sesuai saran yang telah diberikan oleh para validator ahli materi, berikut saran validator ahli materi yang telah diberikan.

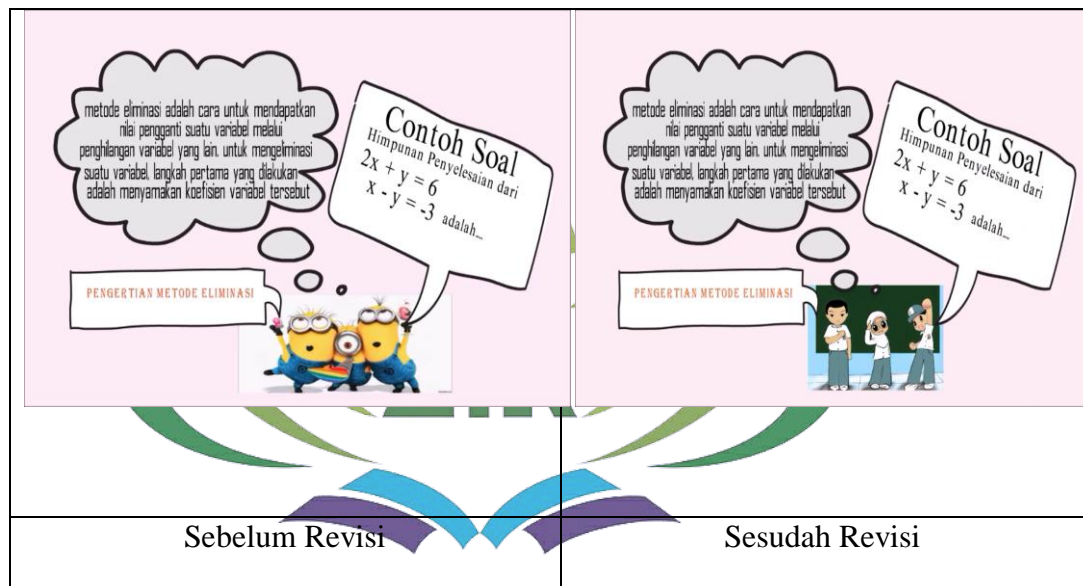
Tabel 4.5
Saran Validator Ahli media

No	Saran/Masukan	Perbaikan
1.	Gambar animasi perjelas dengan konteks materi/keislaman.	Mengganti gambar animasi kartun anak dengan gambar konteks keislaman.
2.	Gunakan warna yang kontras antara tulisan dan background.	Menggunakan warna yang lebih kontras antara tulisan dan background.
3.	Konsisten pada penggunaan istilah “Campuran/Gabungan”.	Mengganti penggunaan istilah “campuran” dengan istilah “gabungan”.

Tabel 4.5 menunjukkan beberapa saran dan masukan dari para validator ahli media yang pertama gambar animasi kartun diganti dengan animasi yang berbasis keislaman untuk menyesuaikan dengan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian yaitu sekolah MTs, perbaikan yang dilakukan peneliti yaitu mengganti gambar animasi kartun menjadi animasi yang berbasis keislaman. Saran validator yang kedua yaitu gunakan warna yang kontras antara tulisan dengan background yang dipakai pada video untuk memudahkan peserta didik melihat tulisan yang terdapat pada video, perbaikan yang dilakukan peneliti yaitu mengubah warna tulisan agar lebih sinkron dengan background yang dipakai. Saran validator yang terakhir yaitu kekonsistenan dalam penulisan dan penyebutan istilah “campuran/gabungan” agar tidak membuat pengandaan

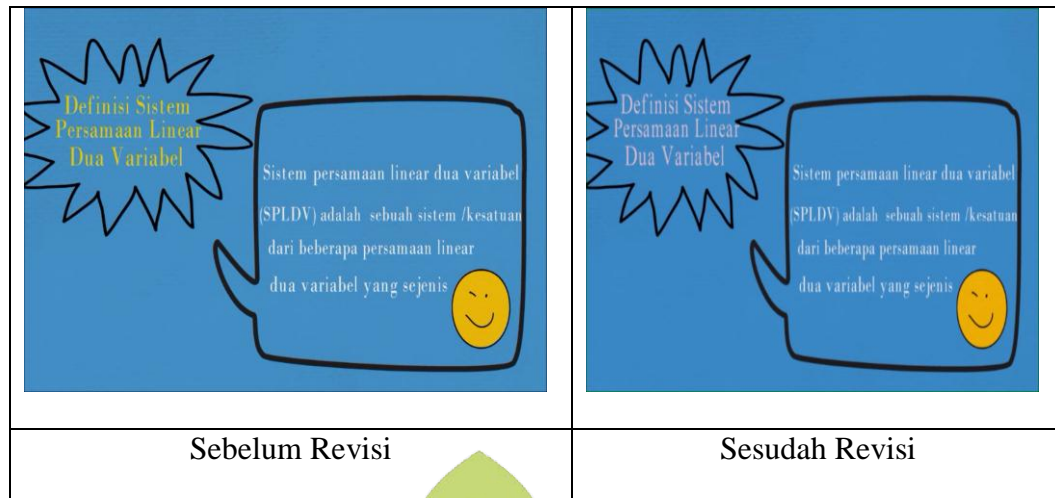
arti/ambigu pada sub materi yang dijelaskan, perbaikan yang dilakukan yaitu memilih salah satu istilah “gabungan” untuk lebih memudahkan peserta didik memahami sub materi yang dijelaskan.

Menindak lanjuti perbaikan dari saran para validator ahli media disajikan dalam bentuk gambar berikut:



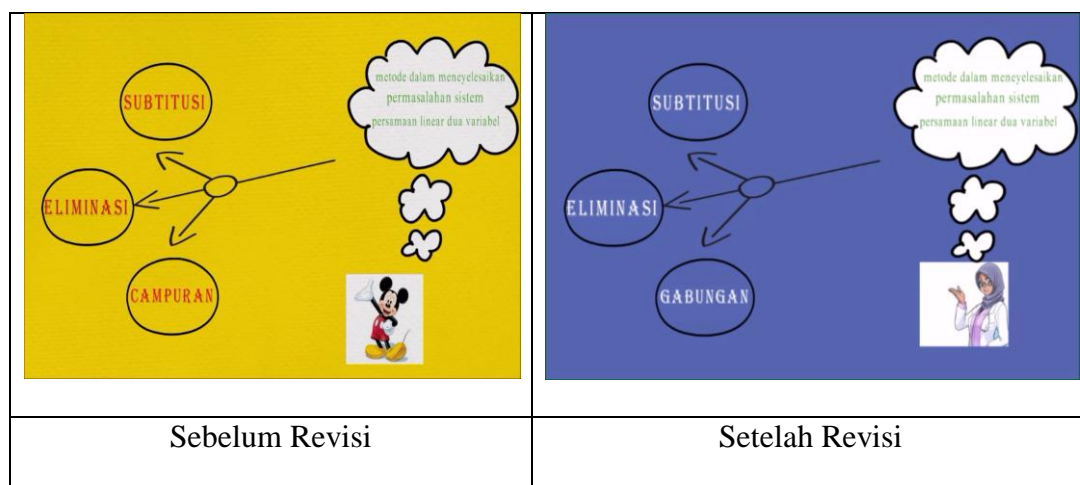
Gambar 4.8 Penggantian Gambar Animasi

Menanggapi saran dari para validator Ahli media, pada Gambar 4.8 terlihat gambar animasi yang terdapat pada video diganti dengan menggunakan animasi yang berkonteks keislaman untuk menyesuaikan tempat penelitian serta Universitas asal peneliti yang berbasis keislaman. Menanggapi saran dari validator ahli media untuk menggunakan warna yang kontras antara tulisan dengan background dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.9 Kontras warna background dan tulisan

Menanggapi saran dari validator ahli materi tentang kontras warna tulisan dengan background maka peneliti mengganti warna tulisan walaupun tidak keseluruhan. Peneliti mengganti warna tulisan judul besarnya dari slide video untuk memperjelas video.



Gambar 4.10 Penggantian Istilah “campuran/gabungan”

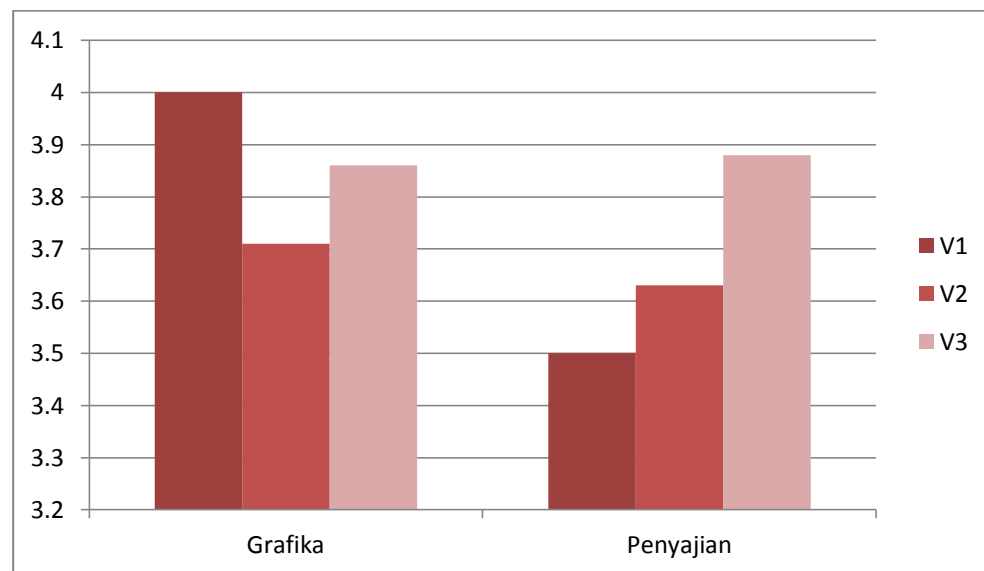
Penggantian istilah “campuran/gabungan” pada video agar konsisten dengan kalimat-kalimat yang lain yang telah peneliti buat dapat dilihat pada gambar 4.10. Validasi ahli media tahap kedua dilakukan oleh peneliti setelah dilakukan perbaikan pada media yang telah dibuat berupa video, pada tahap kedua ini aspek yang dinilai masih sama dengan validasi ahli media tahap 1, yaitu grafika dan penyajian. Perolehan hasil validasi ahli media tahap kedua dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Aspek	Analisis	Validator		
			1	2	3
1	Grafika	Σ Skor	28	26	27
		x_i	4	3,71	3,86
		\bar{x}	3,86(96,5%)		
		Kriteria	Sangat Baik		
2	Penyajian	Σ Skor	28	28	31
		x_i	3,5	3,63	3,88
		\bar{x}	3,67(91,75%)		
		Kriteria	Sangat Baik		

Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Penilaian Validasi ahli media, media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo

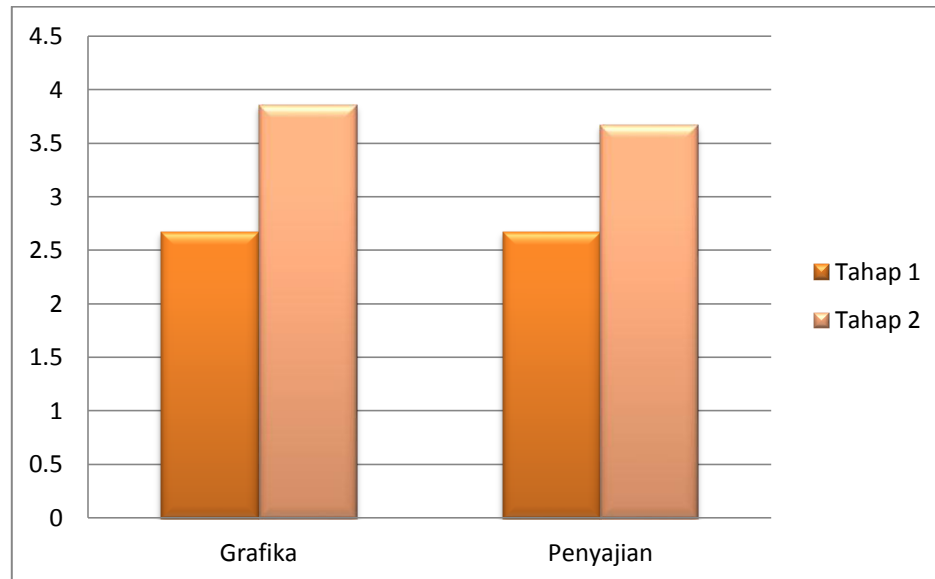
Setelah media dilakukan revisi atau perbaikan pada aspek grafika mendapatkan perolehan nilai rata-rata 96,5% dengan kriteria “Sangat Baik” sedangkan untuk aspek penyajian pada validasi ahli media tahap 2 mendapatkan perolehan nilai rata-rata 91,7% dengan kriteria “Sangat Baik”. Selain disajikan dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli materi disajikan pula dalam bentuk grafik.



Gambar 4.11 Grafik Perolehan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Gambar 4.11 terlihat hasil validasi ahli media pada aspek grafika yaitu mendapat nilai pada validator 1 mendapatkan nilai 100%, pada validator 2 mendapatkan nilai 92,75%, sedangkan pada validator 3 mendapatkan nilai 96,5%. Pada aspek penyajian validator 1 memberikan nilai 87,5%, validator 2 memberikan nilai 90,7%, sedangkan validator 3 memberikan nilai 97%. Untuk

melihat perbandingan validasi ahli media pada tahap 1 dengan tahap 2 dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.12 Grafik Perbandingan Validasi Ahli Media Tahap 1 dengan Tahap 2

Gambar 4.12 menunjukkan bahwa penilaian aspek grafika dan penyajian mengalami peningkatan. Adapun nilai untuk aspek penyajian pada tahap 1 yaitu 66,7% dengan kriteria “Baik” sedangkan pada tahap 2 mendapat nilai 96,5% dengan kriteria “Sangat Baik”. Untuk aspek penyajian pada tahap 1 mendapatkan nilai 66,7% dengan kriteria “Baik” sedangkan pada tahap 2 mendapatkan nilai 91,7% sedangkan “Sangat Baik”. Hasil ahli materi dan ahli media pada tahap 2 sudah mengalami peningkatan yang cukup baik dan sudah masuk dalam kriteria valid dan sudah tidak perlu dilakukan revisi lagi.

4. *Implementation* (Penerapan)

Setelah produk di validasi oleh ahli materi dan media langkah selanjutnya yaitu produk diuji cobakan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 orang peserta didik sedangkan uji coba kelompok besar terdiri dari 30 orang peserta didik. Hasil uji coba produknya yaitu sebagai berikut:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dipilih 10 orang peserta didik di MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah secara *Random* yaitu pemilihan secara acak, pada penelitian uji coba kelompok kecil ini peserta didik ini melihat media berupa Sparkol Videoscribe yang diputar di depan kelas dan diakhir uji coba produk peserta didik diberikan angket untuk menilai kemenarikan produk yang telah mereka tonton. Hasil dari respon peserta didik pada produk ini diperoleh rata-rata nilai 91,7% dengan nilai tersebut maka produk mencapai kriteria “Sangat Menarik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa video yang peneliti kembangkan memiliki kriteria menarik untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran pada materi SPLDV kelas VIII SMP/MTs.

b. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya yaitu produk diuji cobakan lagi pada uji coba lapangan yang terdiri dari 30 peserta didik MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah. Uji coba lapangan ini di maksudkan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Pada

uji coba lapangan ini peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon para peserta didik mengenai kemenarikan produk. Uji coba lapangan ini memperoleh hasil nilai rata-rata yaitu 84,25% dengan kriteria “Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa Sparkol Videoscribe yang dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran mempunyai kriteria menarik dalam kegiatan belajar mengajar pada materi SPLDV SMP/MTs kelas VIII.

c. Uji Coba Guru/Pendidik

Setelah dilalukakn uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, selanjutnya produk diuji cobakan pada guru/pendidik. Uji coba guru/pendidik dilakukan oleh 1 orang responden yaitu guru matematika di MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah yang diberikan angket untuk menilai kemenarikan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba pendidik ini mendapatkan hasil nilai rata-rata 88,2% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini berarti produk yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi SPLDV pada tingkat SMP/MTs.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan evaluasi formatif untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Selama melaksanakan lima tahapan model penelitian ini dilakukan evaluasi. Tahap evaluasi ini didefinisikan sebagai proses penilaian terhadap program

pembelajaran. Hasil evaluasi proses produk yang dilakukan, produk dinyatakan layak digunakan.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Video yang dikembangkan dilengkapi dengan penjelasan materi menggunakan audio.
2. Pembelajaran lebih dinamis dan lebih fleksibel.
3. Mempermudah kegiatan belajar.
4. Menghilangkan kepenatan belajar.
5. Dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
6. *Free*, diakses *online*, dan tersedia untuk perangkat *smartphone*.

Produk yang dikembangkan juga memiliki keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Jika tidak terdapat sinyal internet maka edmodo tidak dapat dibuka.
2. Penentuan standar kualitas produk dalam penelitian ini hanya sebatas melalui penilaian oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media, 1 guru mata pelajaran matematika, beserta 40 orang peserta didik.
3. Produk yang dikembangkan hanya terbatas pada materi SPLDV kelas VIII SMP.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menghasilkan produk berupa sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo dengan materi SPLDV kelas VIII SMP/MTs. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini hanya menggunakan 5 tahapan yaitu *Analysis, design, development, implementation, evaluation*.

1. *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis kebutuhan menggunakan angket kepada peserta didik dapat diperoleh fakta bahwa di MTs Nurul Qodiri 3 sebagian peserta didik kurang menyukai pelajaran matematika dan media yang mereka gunakan masih dianggap biasa saja. Selain itu juga didapatkan fakta bahwa media yang digunakan masih menggunakan buku paket saja. Menurut peserta didik guru mengajar hanya menggunakan metode konvensional, metode mengajar konvensional yaitu metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan pembelajaran di dalam kelas. Metode konvensional ini biasanya ditandai dengan ceramah dan diiringi dengan penjelasan yang tanpa adanya interaksi dengan peserta didik serta pembagian tugas dan menghafal rumus dan banyaknya latihan yang diberikan. Hal ini membuat peserta didik kurang aktif di dalam kelas dan semakin menganggap matematika itu sulit dan menyheramkan serta peserta didikpun semakin kurang

tertarik dengan matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang bisa membuat peserta didik tertarik untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dibagikan, bahwa peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media yang di dalamnya terdapat animasi, dan audio hal ini membuat penulis menggunakan sparkol videoscribe dalam penelitiannya. Selain untuk membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar juga bisa digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit untuk di mengerti peserta didik menggunakan kata-kata serta untuk memudahkan peserta didik mengulang materi yang telah dijelaskan didalam kelas dengan memutar ulang videonya.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah tahap analisis, maka tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu adalah tahap *design*(perancangan). Tahap perancangan ini yang pertama yaitu pemilihan media dan materi yang pembelajaran, rancangan awal. Media yang dipilih yaitu sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo untuk lebih menarik minat peserta didik dalam pembelajaran karena di dalamnya terdapat gambar, audio serta suara penjelasan materi. Animasi yang digunakan yaitu animasi yang berbasis islam atau mengandung unsur keislaman.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*) tahap ini merupakan tahap utama dalam penelitian ini karena pada tahap ini membuat

produk jadi satu kesatuan yang utuh mulai dari pembukaan hingga materi derta melakukan validasi oleh beberapa ahli, validasi oleh para ahli ini bertujuan untuk memperoleh masukan, saran untuk perbaikan guna untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan sehingga produk telah mencapai kategori layak untuk diujicobakan pada responden.

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap 1 mendapatkan nilai rata-rata dari semua aspek sebanyak 61,25% dengan nilai ini media bisa dinyatakan “Kurang Baik” untuk itu harus dilakukan beberapa revisi. Validasi tahap 2 mengalami beberapa peningkatan pada setiap aspeknya dengan nilai rata-rata untuk semua aspeknya 94,2% sehingga pada nilai ini produk dinyatakan “Sangat Baik” dan tidak harus dilakukan revisi kembali. Peningkatan ini dikarenakan telah dilakukannya revisi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap video sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi.

b. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap 1 mendapatkan nilai rata-rata untuk semua aspeknya yaitu 66,7% untuk nilai ini media bisa dinyatakan “Baik” namun harus dilakukan beberapa revisi. Validasi tahap 2 mengalami beberapa peningkatan pada setiap aspeknya dengan nilai rata-rata barada pada semua aspeknya yaitu 94% sehingga pada nilai ini produk dinyatakan “Sangat Baik” dan tidak harus dilakukan revisi kembali.

Peningkatan ini dikarenakan telah dilakukannya revisi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap video sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media.

4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi yang dilakukan pada penelitian ini melalui dua tahap yaitu, tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 Lampung Tengah pada materi SPLDV. Berikut pembahasan hasil uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti.

a. Respon Peserta didik

Uji coba kemenarikan pada penelitian ini dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil yaitu 91,7% begitu juga dengan uji coba lapangan yang memperoleh hasil nilai rata-rata teterta pada rentang 84,2% dengan demikian maka produk ini dinyatakan sangat layak ataupun menarik. Hal ini menunjukkan bahwa Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV yang dikembangkan menarik sebagai media pembelajaran. Peserta didik memeberikan respon yang positif terhadap pengembangan media ini peserta didik memberikan nilai yang baik terhadap aspek-aspek penilaian pada angket respon peserta didik yang telah dibagikan.

b. Respon Guru/Pendidik

Uji coba yang dilakukan pada guru/pendidik memperoleh hasil nilai rata-rata 88,2%, pada nilai ini media dikatakan “Sangat Baik”. Guru memberikan nilai yang sangat baik pada angket respon pendidik yang telah diberikan, menurutnya media yang digunakan sangat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran karena di dalamnya terdapat animasi, audio, beserta penjelasan materi yang sangat menarik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan hasil penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo yang dikembangkan sudah bisa digunakan atau layak digunakan untuk media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Materi, contoh soal dan pembasannya yang disajikan dalam bentuk video disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan penyusunan materi yang tersusun sistematis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian dan pengembangan yang diperoleh pada penelitian ini adalah:

1. Sparkol Videoscribe berbasis media sosuak edmodo pada materi SPLDV kelas VIII dikembangkan dengan model ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluaiton*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh hasil interpretasi “Sangat Baik”, begitupun dengan hasil validasi oleh ahli media memperoleh hasil interpretasi “Sangat Baik”.
2. Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII memperoleh hasil akhir nilai interpretasi 84,25% dengan kriteria “Sangat Menarik” dan memperoleh nilai akhir dari hasil interprasi pendidik 87,5% dengan kriteria “Sangat Menarik”.

B. Saran

Saran-saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV adalah sebagai berikut:

1. Sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo pada penelitian ini hanya terbatas pada materi SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel) peneliti mengharapkan untuk penelitian yang selanjutnya dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas.
2. Sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo materi SPLDV ini masih banyak kekurangan sehingga pengembangan sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo selanjutnya dapat dikembangkan lebih baik lagi dan dapat menambah minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar..
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dengan untuk penggunaan secara offline agar peserta didik lebih mudah dalam mengakses produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003
- Anggoro, Bambang Sri. Pengembangan Modul Matematika dengan Dstrategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.(*Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.6 No.2 2015) h.123
- Animoto, Tugiyo & Hairul Pathoni. Penerapan Media E-Iearning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Efektivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*. (Jambi. FKIP Universitas Jambi, 2014). Vol.08 No.01
- Arifin, Rita Wahyuni. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani Journal*. (Bekasi Barat: STMIK Bina Insani, 2017) Vol.4 No.1
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012
- Aristintia, Nia.Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Media Sosial Edmodo sebagai Sumber Belajar Interaktif. *Skripsi Pendidikan Fisika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2017)
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2017
- Bilfaqih. *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2009
- Dharmawati. Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran *English For Bussiness*. *Query: Jurnal Sistem Informasi*. (Medan: Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan, 2017). Vol.01 No.01.
- Fahludin, Iwan. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. (Jakarta Timur: BDK Jakarta, 2014) Edisi 01 No.04
- Farida. Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD. *Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika*, (Lampung: FTIK UIN Rade Intan Lampung,2013). Vol.6 No.1
- Irwandi, Siti Juriah. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* sebagai Alternatif. *Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Fisika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung,2017). Vol.05 No.01.

- Khairuni, Nisa. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. *Jurnal Edukasi*. (Banda Aceh: Pasca Sarjana UIN Ar-Raniry, 2016). Vol.02 No.01
- Kurniasih, Rini, Imam Sujadi, Sri Subanti. Pengembangan Bahan Ajar dengan Edmodo untuk Meningkatkan Level Berpikir Probabilistik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Surakarta. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. (Surakarta, Jawa Tengah: Universitas Sebelas Maret, 2016) Vol. 04 No.10
- Latifah, Sri. dkk. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Kalor. *Al-Biruni: Jurnal ilmiah Pendidikan Fisika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2016). Vol.05 No.01.
- Lucky, Chandra. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Sesuai Kurikulum 2013 untuk Siswa SMP/MTs. *Al-Biruni: Jurnal ilmiah Pendidikan Fisika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2014). Vol.02 No.01.
- Masykur, Ruhban, Nofrizal, Muhammad Syazali. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2017). Vol.8 No.2.
- Meiyana, Sri, Venny Haris. Praktikalisisasi Video Tutorial pada Mata Kuliah Eksperimen Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa. *Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2017). Vol.06 No.01.
- Mudyaharjo, Radja. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT RadjaGrafindo. 2011
- Novitasari, dkk. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik. *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*. (Jakarta: FTIK UIN Syarif Hidayatullah. 2014).
- Nugroho, Aji Arif, dkk. Pengembangan Blog sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2017). Vol.8 No.2.
- Pradnyana, Gede Aditra, I Made Ardwi Pradnyana, I Gede Partha Sindu. Pelatihan Penggunaan *E-Learning* Berbasis Media Sosial Edmodo Bagi Guru SMA di Kecamatan Buleleng. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*. (Bali: Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha, 2016). ISBN:978-602-6428-05-9

- Putri, wilga Secsio Ratsja, R. Nunung Nurwati, Meilanny Budiarti S. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding KS: Riset & PKM*. Vol.03 No.01
- Ratsja, Welgia Secsio, Nunung Nurwati, Meilany Budiarti. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. (Prosiding ks: Riset dan PKM). Vol.3 No. 1
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: RadjaGrafindo.2011
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan*. Depok: RajaGrafindo Persada. 2012.
- Sari, Ana Kurnia, dkk. Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual pada Materi Optic Fisi dengan Pendekatan Saintifik. *Al-Biruni: Jurnal ilmiah Pendidikan Fisika*.(Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung,2015). Vol.03 No.02.
- Sari, Fiska Komala, Farida, M.Syazali. Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan.*Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika*,(Lampung: FTIK UIN Rade Intan Lampung.2016) Vol.7 No.2
- Sohibun, Filza, Yuliana Ade. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan *Google Drive*. Tadris: *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah.* ,(Lampung: FTIK UIN Rade Intan Lampung.2016) Vol.02 No.02
- Sudarsi. Pengaruh Efetifitas Penggunaan Edmodo Terhadap Kepuasan Siswa di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*. (Surabaya: SMK Negeri 1 Surabaya, 2017), Vol.05 No.02.
- Sugiono. *Metode Peneletian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.2012
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bamdung: ALFABETA. 2016
- Suriadi, Gede,I Dewa Kade Tastra, Ign.Wayan Suwatra. Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Eductech Universitas Pendidikan Ganesha*. (Bali: FKIP Universitas Ganesha, 2014) Vol.02 No.01.
- Susanto, Tri. Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. (Surabaya: Universitas Surabaya, 2016). Vol. 05 No. 03.
- Tageh, N Jempel & K. Pudjawara. *Model Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014

- Wardoyo, Tri CiptoTunggal. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo. *Skripsi Program Teknik Sipil dan Perencanaan*. (Yogyakarta: Universitas Yogyakarta. 2015)
- Wulandari, Dyah Ayu. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Materi cahaya Kelas VII di SMPN 1 Kerjo TA 2015/2016. *Skripsi Program Teknologi Pendidikan* (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2016)
- Yuberti. Dinamika Perkembangan Definisi Teknologi Pendidikan dan Implikasinya. *Al-Biruni: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. (Lampung: FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2013). Vol.2 No.1

