

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA  
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH :

**RINDI ANTIKA**  
NPM: 17.1.01.05.0010

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
KEDIRI  
2021

Skripsi oleh:

**RINDI ANTIKA**  
NPM: 17.1.01.05.0010

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI  
SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 5 Juli 2021

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd  
NIDN. 07240779001

Pembimbing II



Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0707067003

Skripsi oleh:

**RINDI ANTIKA**  
NPM: 17.1.01.05.0010

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI  
SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains  
Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Pada tanggal: 15 Juli 2021

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**


Panitia Penguji

1. Ketua : Dr. Aan Nurfarudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Bambang Agus Sulistyono, M.Si.
3. Penguji II : Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FIKS



  
**Dr. Sulistiono, M.Si.**  
NIDN. 0007076801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rindi Antika  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Lampung Selatan/ 12 Mei 1996  
NPM : 17.1.01.05.0010  
Fak/Jur/Prodi : FIKS/S1/Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 29 Juni 2021  
Yang menyatakan



Rindi Antika  
NPM. 17.1.01.05.0010

MOTTO

*DON'T BE AFRAID TO STAND ALONE*  
*DON'T BE AFRAID TO STAND OUTSIDE THE DOOR ALONE*  
*LOVE YOURSELF, LOVE MYSELF*

Kupersembahkan karya ku ini untuk:

**KELUARGA TERCINTA DAN TERKASIH.**

## ABSTRAK

RINDI ANTIKA: Pengembangan media video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear tiga variable (SPLTV), Skripsi, Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2021

Kata Kunci: Pengembangan, media video pembelajaran, sistem persamaan linear tiga variable (SPLTV)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development (R&D)* dengan menggunakan model *4-D* dengan langkah-langkah *Define, Design* dan *Develop*. Untuk mengetahui kelayakan media dilakukan validasi oleh satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli praktisi untuk melihat kelayakan produk media video pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi awal didapatkan hasil persentase sebesar 82% dengan saran menambahkan perintah soal dalam uji kompetensi satu. Validasi ahli materi yang kedua didapatkan hasil persentase sebesar 85% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi, maka materi yang digunakan sudah layak. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media awal didapatkan hasil persentase sebesar 70% dengan kategori layak digunakan dengan sedikit revisi dengan revisi materi yang ditampilkan dalam media video pembelajaran dibuat lebih simple, setiap tampilan dalam video memuat satu pokok bahasan. Validasi yang kedua didapatkan persentase sebanyak 82% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Untuk validasi ahli praktisi didapatkan hasil persentase sebesar 82% layak digunakan tanpa revisi.

Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dengan persentase rata-rata sebesar 83%. Penelitian ini menghasilkan produk media video pembelajaran sebanyak empat *part* video pada materi sistem persamaan linear tiga variabel SMA/MA Kelas X semester ganjil.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kehendak dan kuasa-Nya, tugas menyusun Skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Aan Nurfarudianto, M.Pd. Selaku pembimbing satu dalam menyusun skripsi ini yang selalu memberikan semangat, dorongan, arahan dan saran.
5. Yuni Katminingsih, M.Pd. Selaku pembimbing dua skripsi yang selalu menanyakan kabar skripsi dan selalu menyemangati dalam mengerjakan skripsi.
6. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si. dan Muhammad Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.Cs. yang telah bersedia menjadi validator dalam penyusunan skripsi ini.

7. Shandy Utomo, S.Pd. yang telah bersedia menjadi validator dalam penyusunan skripsi ini.
8. keluarga yang telah memberikan motivasi, semangat, doa dan mendengarkan keluh kesah dalam menyusun skripsi ini sehingga berjalan lancar.
9. Yuyun Windarti yang selalu setia menemani dan memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini.
10. Revira Ayu Kristanti dan Gessyca Bella Sari teman satu bimbingan yang selalu kompak bersama dan saling memberikan semangat.
11. Dyah Ajeng R.U teman yang selalu setia mendengarkan keluh kesah saya dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Arfian Rizky Pahlevi teman yang selalu saya mintai pendapat, memberikan saran dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
13. teman-teman yang ada di grup *WhatsApp* yang memberikan semangat dan motivasi dalam kuliah maupun dalam penyusunan skripsi ini.
14. teman-teman seangkatan yang selalu memberikan bantuan, motivasi dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
15. beserta pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam hal membantu penyusunan skripsi ini.
16. *last but not least, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting.*

Disadari bahwasanya skripsi yang saya buat masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran-saran yang membangun dari semua pihak.



Akhirnya, disertai dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita yang membaca, khususnya untuk dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat air bagi samudra luas.

Kediri, 29 Juni 2021

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'S' followed by several loops and a vertical stroke.

Rindi Antika  
NPM : 17.1.01.05.0010

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Sistem Penulisan .....	6
BAB II : LANDASAN TEORI .....	8
A. Media Video Pembelajaran .....	8
1. Media Video Pembelajaran .....	8
2. Tools yang digunakan.....	9
a) <i>Flip PDF Professional</i> .....	9
b) <i>Screencast O Matic</i> .....	10

B. Langkah-langkah Penggunaan Media Video Pembelajaran.....	11
C. Materi.....	13
1. Metode Substitusi.....	14
2. Metode Eliminasi .....	15
3. Metode Gabungan (Campuran).....	15
BAB III: METODE PENGEMBANGAN .....	16
A. Model Pengembangan.....	16
B. Prosedur Pengembangan.....	17
1. Pendefinisian( <i>Define</i> ).....	17
2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	18
a. Pemilihan Media ( <i>media selection</i> ).....	18
b. Pemilihan Format ( <i>format selection</i> ).....	18
c. Desain Awal ( <i>initial design</i> ).....	18
3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	19
C. Lokasi dan Subjek Validasi .....	20
1. Lokasi .....	20
2. Subjek.....	20
D. Uji Coba Model/Produk.....	20
1. Desain Uji Coba.....	20
2. Subjek Uji Coba.....	20
E. Validasi Model/Produk.....	21
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	21
1. Pengembangan Instrumen .....	22
a. Validasi Materi .....	22
b. Validasi Media .....	23

c. Validasi Praktisi.....	23
2. Validasi Instrumen.....	25
<b>BAB IV: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
A. Deskripsi.....	26
1. Desain Awal ( <i>drafft</i> ) Media .....	26
B. Validasi Model .....	27
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	27
a. Ahli Materi.....	27
b. Ahli Media .....	28
c. Ahli Praktisi .....	30
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	31
a. Tampilan Materi .....	31
b. Tampilan Media.....	32
3. Desain Akhir Media.....	34
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	35
1. Spesifikasi Media.....	35
2. Kelebihan dan Kelemahan Media.....	36
a. Kelebihan .....	36
b. Kelemahan .....	36
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media .....	37
c. Pendukung.....	37
d. Penghambat.....	37
<b>BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>38</b>
A. Simpulan .....	38
B. Implikasi .....	39

C. Saran .....	39
DAFTAR PUSTAKA .....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	22
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	23
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Praktisi .....	24
Tabel 3.4 Kriteria Skor Rata-rata .....	25
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Awal .....	27
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Akhir .....	28
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Awal.....	28
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Akhir.....	29
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	30
Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Materi .....	32
Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Media .....	32
Tabel 4.8 Hasil Revisi Ahli Media.....	33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 <i>Flip PDF Professional</i> .....	10
Gambar 2.2 Tampilan <i>Screencast O Matic</i> .....	11
Gambar 2.3 Tampilan Proses Perekaman Video Pembelajaran .....	11
Gambar 2.4 Tampilan Setelah Perekaman Video Pembelajaran.....	12
Gambar 2.5 Pemilihan Penyimpanan Video Pembelajaran .....	12
Gambar 2.6 Pemilihan Ukuran Video Pembelajaran .....	12
Gambar 2.7 Proses Penyimpanan <i>File</i> Video Pembelajaran .....	13
Gambar 2.8 Hasil Akhir Media Video Pembelajaran .....	13
Gambar 3.1 Skema model <i>4-D</i> .....	16
Gambar 3.2 Media Sebelum Revisi.....	19
Gambar 3.3 Media Sesudah Revisi .....	19
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media.....	26
Gambar 4.2 Materi Sebelum Revisi .....	27
Gambar 4.3 Materi Sesudah Revisi.....	28
Gambar 4.4 Media Sebelum Revisi.....	29
Gambar 4.5 Media Sesudah Revisi .....	30
Gambar 4.6 Tampilan Sebelum Revisi .....	31
Gambar 4.7 Tampilan Sesudah Revisi .....	32
Gambar 4.8 Tampilan Sebelum Revisi .....	32
Gambar 4.9 Tampilan Sesudah Revisi .....	32
Gambar 4.10 Tampilan Sebelum Revisi .....	33
Gambar 4.11 Tampilan Sesudah Revisi .....	33

Gambar 4.12 Tampilan <i>Flip PDF Professional</i> Sebelum Revisi .....	34
Gambar 4.13 Tampilan <i>Flip PDF Professional</i> Setelah Revisi .....	34
Gambar 4.14 Tampilan Akhir Media Video Pembelajaran .....	34



## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
Lampiran 1 Materi.....	45
Lampiran 2 Media <i>Flip PDF Professional</i> .....	47
Lampiran 3 Media Video Pembelajaran .....	48
Lampiran 4 Pembuatan Media <i>Flip PDF Professional</i> .....	50
Lampiran 5 Pembuatan Media <i>Screencast O Matic</i> .....	52
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media .....	58
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Praktisi .....	61
Lampiran 9 Dokumentasi.....	63
Lampiran 10 Surat Pernyataan Kesediaan Menjadi Validator Ahli Materi.....	64
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi Awal .....	65
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi Akhir .....	68
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	71
Lampiran 14 Surat Pernyataan Kesediaan Menjadi Validator Ahli Media .....	72
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Media Awal.....	73
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Media Akhir .....	76
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	77
Lampiran 18 Surat Pernyataan Kesediaan Menjadi Validator Ahli Praktisi .....	78
Lampiran 19 Lembar Validator Ahli Praktisi.....	79
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi.....	83
Lampiran 21 Berita Acara Kemajuan Bimbingan .....	84

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan berjalannya waktu, banyak sekali perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari waktu ke waktu menjadi sangat canggih, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini memberikan pengaruh yang sangat besar dalam aspek kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan. Sekarang dunia pendidikan sedang dihadapkan dengan tantangan yang sangat berat dimana semua pembelajaran harus dilakukan secara *online (daring)* dikarenakan adanya pandemi *Corona Virus Disease 19 (COVID-19)*. Menurut WHO (WHO 2021) *Corona Virus Disease 19 (COVID-19)* penyakit menular yang disebabkan oleh jenis virus coronavirus yang baru ditemukan. Orang dapat tertular COVID-19 dari orang lain yang terinfeksi virus ini. COVID-19 dapat menyebar terutama dari orang ke orang melalui percikan dari hidung atau mulut yang keluar saat orang yang terinfeksi COVID-19 batuk, bersin atau berbicara. Dalam media berita Kompas.TV (Dimas 2020) menyebutkan bahwa Pemerintah menetapkan status kedaruratan kesehatan dan menetapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Dalam pandemi ini, penggunaan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat diperlukan, terutama dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dalam menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran.

Menurut (A. S. Sadiman 2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dari guru ke siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat lebih tertarik dalam menyimak materi, dikarenakan banyak siswa yang merasa bosan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar.

Meskipun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat canggih, tapi masih sedikit guru yang mampu menggunakannya secara baik dan maksimal. Hal ini dapat dilihat pada masa pandemi COVID-19 pada tahun 2020. Dunia pendidikan sedang dihadapkan dengan tantangan yang sangat pesat, dimana pembelajaran harus dilakukan secara *online (daring)*. Sedangkan guru masih kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran, oleh karena itu guru cenderung memberikan tugas dan meminta siswa mengirimkan hasil kerjanya, tanpa adanya penjelasan materi dari guru. Dengan keadaan seperti ini siswa akan kesulitan dalam memahami materi pelajaran terutama mata pelajaran matematika.

Menurut (Ni'mah 2020) dalam Kompas Asia menyebutkan banyak siswa yang merasa kesulitan dalam proses belajar, mereka justru menganggap pembelajaran membosankan, tugas-tugas menumpuk dan materi yang diberikan gurunya justru tidak paham, sehingga menurunkan hasil belajar siswa. Hal ini juga didukung ketika peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 3 Kediri, dimana siswa tidak memperhatikan temannya menjelaskan di depan kelas, mereka cenderung asik mengobrol dengan temannya dan bermain dengan *smartphone*-nya.

Dengan keadaan yang seperti ini perlu adanya terobosan baru dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu dengan mengembangkan media video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV). Peneliti memilih materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) dikarenakan materi tersebut tidak dapat dijelaskan dengan alat peraga dan mengandung banyak text sehingga peserta didik akan mudah bosan sehingga perlu adanya terobosan baru oleh karena itu peneliti mengembangkan media video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear tiga variabel dan dapat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembuatan media video pembelajaran ini menggunakan bantuan *tools Flip PDF Professional* dan *Screencast O Matic*. Peneliti memilih aplikasi ini dikarenakan aplikasi tersebut dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar, memiliki banyak *fitur* dan dapat dibagikan secara *online (daring)*. Sehingga siswa dapat lebih mudah dalam mengakses dan lebih mudah dalam memahami materi meskipun dalam keadaan pandemi seperti ini.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti melakukan sebuah **“Pengembangan media video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear tiga variable”**. Yang akan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variable di SMA/MA kelas X semester ganjil. Dalam penelitian ini materi pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi sistem persamaan linear tiga variable (SPLTV) matematika untuk SMA/MA kelas X semester ganjil. Media yang akan

digunakan yaitu media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Screencast O Matic* dan *Flip PDF Profesional* dengan durasi video yang digunakan maksimal lima menit. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu yang dialami peneliti maka peneliti hanya melakukan penelitian hingga tahap pengembangan (*Develop*).

## **B. Identifikasi Masalah**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mempermudah manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Pemanfaat teknologi yang baik dan tepat akan memberikan dampak yang sangat positif. Tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari perkembangan teknologi juga memiliki pengaruh yang sangat tinggi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran didalam kelas, media pembelajaran juga dapat diakses secara online. Media pembelajaran sangat beragam, yaitu media audio yaitu suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk suara, media gambar merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, sedangkan media video adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk suara dan gambar. Menurut (Ramayulis 2018) dengan banyaknya ragam media pembelajaran ini akan mampu menarik minat belajar siswa dikarenakan media pembelajaran dapat digunakan di dalam kelas maupun secara jarak jauh. Sehingga siswa akan memiliki ketertarikan pada materi, dan akan

memperhatikan materi yang diberikan di kelas dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Meskipun perkembangan ilmu teknologi sudah sangat pesat tetapi, tetapi masih sedikit guru yang mampu menggunakan perkembangan teknologi dengan baik. Hal ini dapat dilihat ketika peneliti melakukan observasi di SMAN 3 Kediri, dimana masih banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh gurunya, tidak hanya di dalam kelas saja, sekarang dunia pendidikan sedang dihadapi dengan tantangan yang besar, dimana semua pembelajar harus dilakukan secara online. Hal ini akibat dari *Corona Virus Disease 19* (COVID-19) ini merupakan sebuah virus yang dapat menginfeksi manusia dan hewan, virus ini ditularkan dari air liur oleh pasien yang terjangkit. Oleh karena itu pemerintah memberikan larangan untuk melakukan segala sesuatu aktivitas bertatap muka. Dikarenakan adanya larangan untuk melakukan aktivitas bertatap muka, sehingga pembelajaran harus dilakukan secara jarak jauh (*daring*). Sedangkan para guru masih kesulitan melakukan pembelajaran *daring*, oleh karena itu guru cenderung memberikan tugas tanpa adanya penjelasan. Matematika merupakan suatu pelajaran yang abstrak tanpa adanya penjelasan dari guru, siswa akan kesulitan memahami materi secara individu. Apabila pemahaman materi tidak baik, maka tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak bisa tercapai.

Oleh karena itu perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat memberikan penjelasan kepada siswa dan dapat diakses secara *daring*. Dengan ini peneliti mengembangkan media video pembelajaran pada materi

sistem persamaan linear tiga variabel. Penggunaan media video pembelajaran akan mampu memberikan informasi dan penjelasan kepada siswa dalam mata pelajaran matematika. Dengan adanya media video pembelajaran ini siswa dapat memperhatikan dan memahami penjelasan yang diberikan dalam bentuk audio dan video secara mandiri (individu).

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa SMA/MA kelas X semester ganjil ?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan media video pembelajaran ini adalah :  
Menghasilkan media video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa SMA/MA kelas X semester ganjil.

### **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui isi pembahasan dalam penelitian ini. Berikut sistematika penulisan yang digunakan:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori dari pendapat para ahli. Landasan teori tersebut meliputi media video pembelajaran, tools yang digunakan yaitu aplikasi *screencast o matic*, aplikasi *flip PDF professional*, cara pembuatan media video pembelajaran dan materi.

## BAB III : METODE PENGEMBANGAN

Dalam bab ini memuat model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek validasi, uji coba model/produk, validasi model/produk, instrument pengumpulan data.

## BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang hasil studi pendahuluan yang memuat desain awal media. Validasi model memuat tentang deskripsi hasil validasi dari ahli materi, media dan praktisi. Interpretasi hasil uji validasi dari tampilan materi, media dan desain akhir media video pembelajaran. Pembahasan hasil penelitian memuat tentang spesifikasi media, kelebihan dan kelemahan media, faktor pendukung dan penghambat implementasi media yang memuat pendukung dan penghambat implementasi media.

## BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan, implikasi dan saran yang diberikan peneliti kepada peneliti selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimas, Christandi. 2020. *Jokowi: Social Distancing, Physical Distancing, Itu yang Paling Penting*. Kompas TV.  
<https://www.kompas.tv/article/74309/jokowi-social-distancing-physical-distancing-itu-yang-paling-penting> . Diakses 12 November 2020.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. . Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Kemendikbud. 2014. *Buku Matematika SMA Kelas X Kurikulum 2013 Semester 1*. Jakarta: Kemendikbud.
- Muslich, M. 2010. *Text Box Writing*. Jakarta: Az-Ruzz.
- Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ni'mah, Latifhatun. 2020. *Menurunnya Hasil Belajar Peserta Didik Akibat Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19*. Jepara: Kompasiana.  
<https://www.kompasiana.com/latifnimah/5ef59133097f365a4543ad12/menurunnya-hasil-belajar-peserta-didik-akibat-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19?page=all>. Diakses 1 Januari 2020.
- Priowirjanto, Yudha Prapantja dkk. 2013. *Materi Simulasi Digital*. Southeast Asian Minister of Education Organization Regional Open Learning Centre.

- Priyatna, Dudung. Dkk. 2007. *Aljabar*. Bandung: UPI PRESS.
- Ramayulis. 2018. "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas II SD Negeri 157 Pekanbaru." *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 2 Nomor 2 Maret 2018* 215-216.
- Sadiman, Arief S, Dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. 2002. *Media Pendidikan dan Proses Belajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*,. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo, Imam. 2017. "Kupon Promo 20% Screencast O Matic (Screen Recording)." <http://imam.mercubuana-yogya.ac.id/blog/2017/02/14/kupon-promo-20-screencast-o-matic-screen-recording/>. Diakses 31 Mei 2021
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suryanto, Hari, dkk. 2015. *Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Scrrencase O-matic Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Surabaya: Jurnal Teknologi Pembelajaran Devosi. Vol.5, No.1.

Thiagarajan, Sivasailam. Dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyudin. 2010. *Materi Pembelajaran Matematika Kelas Rendah*. Bandung: Penerbit Mandiri.

WHO. 2021. *Coronavirus*. WHO. "[https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1)".Diakses 19 Juli 2021.