

## Pengembangan Youtube bahan belajar dari rumah untuk materi persamaan linear satu variabel tingkat SMP

**Valentina Ivon Bahy**

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

**I Nyoman Arcana**

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

[nyoman\\_arcana@yahoo.com](mailto:nyoman_arcana@yahoo.com)

**Annis Deshinta Ayuningtyas**

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Corresponding author: [annis.ayuningtyas@ustjogja.ac.id](mailto:annis.ayuningtyas@ustjogja.ac.id)

### Article History

Received: 2 October 2022

Revised: 7 October 2022

Accepted: 30 October 2022



<http://dx.doi.org/10.14421/quadratic.2022.022-01>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Youtube bahan belajar dari rumah yang dapat digunakan dalam pembelajaran persamaan linear satu variabel dan untuk mengetahui kelayakan Youtube bahan belajar dari rumah. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) model ADDIE, terdiri dari 5 tahapan yaitu : (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif, kualitatif dan kuantitatif. Hasil pada tahap analisis adalah mengetahui permasalahan dari hasil wawancara, observasi dan analisis materi kemudian peneliti memberikan solusi berupa pengembangan Youtube bahan belajar dari rumah. Tahap desain menghasilkan perencanaan isi materi, pemilihan software, perancangan isi angket dan pembuatan channel Youtube. Tahap pengembangan menghasilkan pembuatan video Youtube dan penilaian dari validator yang mencapai rata-rata 4,61 (sangat valid). Tahap implementasi memperoleh skor rata-rata dari angket respon peserta didik yaitu 4,31 (baik). Tahap evaluasi memperoleh hasil korelasi angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar sebesar  $r = 0,719$ . Hasil penelitian ini berupa video Youtube bahan belajar dari rumah dengan channel “Cinta Matematika Kuy” untuk materi persamaan linear satu variabel. Video ini telah melalui uji kelayakan, dan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan belajar dari rumah.

**Kata Kunci:** Youtube, Bahan belajar dari rumah, Persamaan linear satu variabel

### ABSTRACT

This study aims to develop Youtube learning materials from home that can be used in learning one-variable linear equations and to determine the feasibility of Youtube learning materials from home. This research is a Research and Development (R&D) ADDIE model, consisting of 5 stages, namely: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. The instruments used are validation questionnaires, student response questionnaires, and learning

outcomes tests. Data were analyzed descriptively, qualitatively and quantitatively. The results at the analysis stage are to find out the problem from the results of interviews, observations and material analysis, then the researcher provides a solution in the form of developing Youtube learning materials from home. The design stage produces material content planning, software selection, questionnaire content design and Youtube channel creation. The development stage resulted in the making of Youtube videos and an assessment from the validator which reached an average of 4.61 (very valid). The implementation stage obtained an average score from the student response questionnaire, which was 4.31 (good). The evaluation stage obtained the results of the correlation of the student response questionnaire with the learning outcomes test of  $r = 0.719$ . The results of this study are Youtube videos of learning materials from home with the channel "Cinta Mathematics Kuy" for one-variable linear equation material. This video has gone through a feasibility test, and is declared suitable to be used as learning material from home.

**Keywords:** Youtube, Learning Materials from Home, One-variable linear equation

---

## PENDAHULUAN

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), saat ini telah menyebar hingga ke 216 negara termasuk Indonesia. Penyebaran dari Covid-19 yang begitu cepat memiliki dampak yang dapat dirasakan dalam berbagai bidang kehidupan manusia seperti bidang ekonomi, pariwisata dan Pendidikan (Setyorini, 2020), (Dewi, 2020). Dalam mengatasi penyebaran Covid-19, pemerintah Indonesia mengeluarkan berbagai peraturan. Peraturan tersebut terdapat dalam PP Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Surat Edaran No. 57/2020 Tanggal 28 Mei 2020 Tentang Perpanjangan Pelaksanaan Kerja dari Rumah/Work From Home (WFH) bagi Aparatur Sipil Negara (ASN). Surat Edaran (SE) No. 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dimana dalam point ke-2 menyatakan bahwa proses pembelajaran dilakukan dari rumah (Tuwu, 2020), (Pakpahan & Fitriani, 2020).

Proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah menjadi salah satu solusi dalam bidang pendidikan untuk mencegah penyebaran virus covid-19 di lingkungan sekolah. Dalam memperlancar proses pembelajaran dari rumah maka peran teknologi sangat dibutuhkan untuk menghubungkan peserta didik dengan pendidik (Pakpahan & Fitriani, 2020). Pembelajaran dari rumah dilakukan secara daring menggunakan perangkat smartphone, tablet atau laptop dengan memanfaatkan internet. Dalam proses pembelajaran dari rumah, diperlukannya bahan belajar yang dapat diperoleh melalui pendidik maupun dari sumber lain. Bahan belajar dari rumah dapat berupa tulisan maupun audio visual (Tahar, n.d.), (Gazali, 2016).

Salah satu bahan belajar mandiri yang mudah diakses saat pembelajaran dari rumah ialah media pembelajaran berbasis e-learning. Melalui media pembelajaran berbasis e-learning, peserta didik mampu menerima informasi seputar materi pembelajaran secara cepat, efektif dan efisien (Hermawan, L. I., Hobri, H., Murtikusuma, R. P., Setiawani, S., & Yudianto, 2018). Dalam situasi

pandemi ini, dibutukannya media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi peserta didik dan mengefektifkan pembelajaran dari rumah (Faruq, F., Dafik, Suharto, Fatahillah, A., & Murtikusuma, 2018). Salah satu media pembelajaran yang mampu mengkombinasikan audio, visual dan teks yakni video. Video dapat berisikan materi pembelajaran yang dapat diunggah ke Youtube sehingga memudahkan peserta didik untuk mengulang video pembelajaran tersebut secara terus menerus. Hal ini mendukung peserta didik dalam pembelajaran dari rumah secara mandiri (Yudianto, 2017).

Salah satu materi matematika yang dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran dari rumah secara mandiri adalah persamaan linear satu variabel. Dalam materi persamaan linear satu variabel, peserta didik dituntut untuk memahami dan menerapkan prinsipnya. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa-siswi yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsepnya. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Junita dkk, menjelaskan bahwa peserta didik kurang mampu dalam memahami materi persamaan linear satu variabel yang menyebabkan rendahnya nilai matematika para siswa-siswi. Lebih lanjut dijelaskan kesalahan yang dilakukan oleh para siswa-siswa adalah tidak memahami dengan benar konsep-konsep yang terdapat dalam persamaan linear satu variabel. Para siswa-siswi cenderung hanya menghafal rumus- rumusnya (Junita et al., 2019). Kesulitan para siswa-siswi dalam memahami dan menerapkan konsep persamaan linear satu variabel juga dirasakan oleh para siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 2 Pandak. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika disekolah tersebut. Dalam wawancara tersebut, narasumber mengatakan bahwa peserta didik masih kurang memahami materi persamaan linear satu variabel. Peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Pandak masih kurang mampu dalam memahami soal cerita pada materi persamaan linear satu variabel.

Berdasarkan uraian tersebut penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video yang berisikan materi pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik dalam menyajikan materi secara menarik dan peserta didik dalam pembelajaran dari rumah. Video pembelajaran tersebut kemudian diunggah ke Youtube sehingga diharapkan dapat membantu para siswa-siswi dalam menyelesaikan permasalahan persamaan linear satu variabel. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan YouTube bahan belajar “dari rumah” dan mengetahui kelayakan (kevalidan, keefektifan, kepraktisan) media pembelajaran melalui pengembangan Youtube bahan belajar dari rumah untuk materi Persamaan Linear Satu Variabel Tingkat SMP.

## METODE

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D SMP Negeri 2 Pandak. Kemudian, objek penelitiannya adalah pengembangan youtube bahan belajar dari rumah untuk materi persamaan linear satu variable tingkat SMP. Tempat penelitian pengembangan produk pembelajaran ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, sedangkan untuk tempat uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pandak dengan subjek peserta didik sebanyak 27 orang kelas VII D. Waktu pelaksanaan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan suatu metode yang mampu menghasilkan sebuah produk dan digunakan untuk menguji keefektifan peroduk yang dihasilkan. Dalam metode Research and Development (R&D) memvalidasi produk ialah suatu produk yang sudah ada dan peneliti menguji kevaliditas produk tersebut. Selain itu, mengembangkan produk ialah peneliti dapat menghasilkan produk baru maupun memperbaharui produk yang telah ada (Sugiyono, 2019a). Dalam penelitian ini peneliti akan memperbaharui produk yang telah ada. Peneliti akan memanfaatkan youtube dalam pengembangan bahan belajar mandiri pada subyek persamaan linear satu variabel tingkat SMP.

Model pengembangan yang digunakan peneliti ialah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini (Arcana, I. N., 2020):



Gambar 1. Model ADDIE

Tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE secara garis besar dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tahap analysis terdapat dua hal penting yaitu: yang pertama, melakukan survei dan menganalisis kebutuhan siswa, yang kedua, menganalisis media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses analisis di SMP Negeri 2 Pandak dengan melakukan observasi dan wawancara guru matematika kelas VII untuk mengetahui permasalahan pada proses pembelajaran. Peneliti juga mempelajari media pengembangan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan kemudian peneliti melakukan analisis produk berdasarkan penelitian sebelumnya.
2. Tahap design peneliti melakukan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan. Hal ini diawali dengan merancang isi materi ajar yang akan dimuat dalam video pembelajaran melalui microsoft word. Kemudian, merencanakan pemilihan software yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yakni menggunakan canva dan camtasia studio. Lalu, merancang isi video yang berisi teks, memilih template seperti gambar diam maupun animasi dan background, menambah audio berupa instrument dan suara peneliti dalam menjelaskan materi. Setelah itu peneliti merancang angket validasi yang terdiri dari tiga aspek yaitu: aspek kesesuaian materi, aspek penyajian materi, dan aspek rancangan media. Terakhir, peneliti merancang angket uji coba yang memuat aspek tampilan video, aspek penyajian materi, aspek daya tarik video dan aspek kebermanfaatan video.
3. Tahap development merupakan tahap pembuatan bahan belajar mandiri berupa video berdasarkan rancangan di tahap desain. Proses ini diawali dengan penyusunan materi yang dilakukan peneliti pada microsoft word. Kemudian, menyajikan materi pada canva yang dibagi ke setiap slide. Lalu, melakukan perekaman menggunakan camtasia studio dengan merekam layar laptop serta merekam suara peneliti dalam menjelaskan materi melalui canva. Setelah melakukan proses perekaman, peneliti mengedit hasil rekaman menggunakan camtasia studio kemudian dilanjutkan dengan pembuatan akun Youtube “Cinta Matematika Kuy” untuk proses pengunggahan video pembelajaran dari peneliti. Setelah itu, peneliti melakukan validasi ahli materi dan ahli media terhadap media yang berupa video pembelajaran. Dan terakhir, melakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli.
4. Tahap implementation merupakan tahap untuk menerapkan bahan belajar mandiri menggunakan YouTube dengan melakukan uji coba lapangan terbatas dan utama. Pada Uji coba lapangan terbatas peserta didik mengisi angket respon untuk memperoleh saran mengenai media pembelajaran yang telah dihasilkan. Saran yang diperoleh pada uji coba lapangan terbatas

digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang akan digunakan pada uji coba lapangan utama.

5. Pada tahap evaluation, peneliti mengevaluasi manfaat video pembelajaran berdasarkan penilaian dan saran dari para ahli dan angket respon peserta didik. Hasil evaluasi digunakan peneliti untuk melakukan revisi terhadap video pembelajaran. Pada tahap ini juga, peneliti melakukan tes hasil belajar yang dikorelasikan dengan skor angket respon peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan produk yang mendukung kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan peneliti.

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket untuk memvalidasi produk dan tes hasil belajar untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan youtube. Kemudian, instrument dalam penelitian ini berupa angket validasi oleh ahli media dan ahli materi, angket respon peserta didik dan soal tes hasil belajar. Angket yang diberikan kepada validator dan peserta didik menggunakan skala pengukuran Likert yaitu: Sangat Setuju Sekali (SSS) diberi skor 5, Setuju Sekali (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (ST) diberi skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Kemudian penentuan kevalidan atau tidaknya skor rata-rata yang diperoleh dari para ahli berdasarkan Tabel 1 berikut ini (Arcana, I. N., 2020):

Tabel 1. Kriteria dan Batas Nilai Validasi

| Kriteria                 | Batas Nilai              |
|--------------------------|--------------------------|
| Sangat Valid (SV)        | $\bar{X} > 4,2$          |
| Valid (V)                | $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$ |
| Kurang Valid (KV)        | $2,5 < \bar{X} \leq 3,4$ |
| Tidak Valid (TV)         | $1,8 < \bar{X} \leq 2,5$ |
| Sangat Tidak Valid (STV) | $\bar{X} \leq 1,8$       |

Teknik analisis merupakan proses dalam mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari catatan lapangan, angket respon peserta didik, hasil tes belajar dan yang lainnya sehingga mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan YouTube berdasarkan penilaian dari para ahli dan angket respon peserta didik sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran dari validator dan peserta didik.

Pada proses analisis data, angket respon peserta didik perlu dianalisis korelasinya dengan menggunakan hasil tes belajar peserta didik. Hal ini dilakukan untuk memperjelas tingkat kelayakan media pembelajaran yang memanfaatkan Youtube. Analisis korelasi merupakan metode statistika dalam mengetahui kesatuan antara dua variable (Astuti, 2017). Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS. Dimana jika nilai sig lebih kecil  $\alpha = 0,05$  dan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka YouTube sebagai media pembelajaran mandiri memiliki korelasi dengan hasil belajar peserta didik. Kategori korelasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut (Sugiyono, 2019b):

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Korelasi

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,00-0,199         | Sangat rendah    |
| 0,20-0,399         | Rendah           |
| 0,40-0,599         | Sedang           |
| 0,60-0,799         | Kuat             |
| 0,80-1,000         | Sangat kuat      |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dua buah video pembelajaran yang kemudian diunggah ke akun Youtube peneliti yang bernama “Cinta Matematika Kuy”. Kedua video pembelajaran yang diunggah tersebut telah layak (kevalidan, keefektifan dan kepraktisan) sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari para ahli, hasil ujicoba lapangan utama dan korelasi angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar. Video pembelajaran yang pertama berjudul “Persamaan Linear Satu Variabel” dan video pembelajaran kedua berjudul “Penyelesaian Persamaan Linear Satu Variabel”. Pada gambar 2 dan gambar 3 peneliti menampilkan judul video pembelajaran pertama dan video pembelajaran kedua.



Gambar 2. Tampilan judul video 1



Gambar 3. Tampilan judul video 2

Peneliti menampilkan materi pembelajaran pada video pertama dan video kedua yang dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5 berikut:





Gambar 4. Tampilan materi video 1



Gambar 5. Tampilan materi video 2

Pada Gambar 4 merupakan video pembelajaran pertama yang menjelaskan mengenai pengertian variabel. Dan pada Gambar 5 merupakan video pembelajaran kedua yang menjelaskan tentang penyelesaian persamaan linear satu variabel menggunakan cara substitusi. Kelanjutan materinya pada video pembelajara pertama dan video pembelajaran kedua dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7.

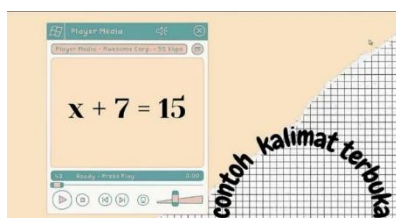


Gambar 6. Kelanjutan materi video 1



Gambar 7. Kelanjutan materi video 2

Pada Gambar 6 merupakan video pembelajaran pertama yang menampilkan pengertian kalimat tertutup dan pada Gambar 7 juga merupakan video pembelajaran pertama yang menjelaskan tentang pengertian persamaan linear satu variabel. Kemudian, peneliti menampilkan contoh soal berisikan contoh soal pada video pembelajaran pertama dan video pembelajaran kedua yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel yang dapat dilihat pada gambar 8 dan gambar 9 berikut:



Gambar 8. Contoh soal video 1



Gambar 9. Penyelesaian soal video 2



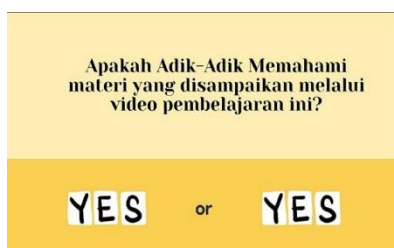
Gambar 8 merupakan contoh soal kalimat terbuka pada video pembelajaran pertama. Kemudian pada Gambar 9 merupakan penyelesaian dari contoh soal kalimat terbuka video pembelajaran pertama. Contoh soal selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 10 berikut ini:



Gambar 10. Contoh soal lanjutan dan penyelesaiannya

Gambar 10 memuat contoh soal model matematika dan penyelesaiannya. Gambar 10 merupakan contoh soal pada video pembelajaran kedua.

Terakhir, adalah tampilah penutup yang terdiri dari pertanyaan tentang pemahaman materi peserta didik dan ucapan terima kasih. Pada Gambar 11 merupakan video pembelajaran pertama dan kedua yang memuat pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik. Hal ini dilakukan peneliti dengan harapan peserta didik memahami materi yang diberikan. Gambar 12 merupakan tampilan video pembelajaran pertama dan kedua yang memuat ucapan terima kasih kepada peserta didik karena telah menyaksikan video pembelajaran pertama dan video pembelajaran kedua. Selain itu, peneliti juga memuat tulisan “social distancing 2 meters” untuk memberitahu kepada peserta didik untuk menjaga jarak disaat pandemi covid 19. Lebih jelasnya dapat lihat pada Gambar 11 dan Gambar 12.



Gambar 11. Pemahaman materi video 1 dan 2 Gambar 12. Penutup video 1 dan 2

Setelah itu peneliti mengunggah kedua video pembelajaran tersebut ke akun youtube peneliti. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 13 dan Gambar 14.



Gambar 13. Pengunggahan video 1



Gambar 14. Penggguaahan video 2

Pada Gambar 13 merupakan bahan belajar dari rumah pertama yang berisikan materi persamaan linear satu variabel. Pada Gambar 14 merupakan bahan belajar dari rumah kedua yang berisikan materi penyelesaian persamaan linear satu variabel. Kedua video pembelajaran tersebut telah berhasil diunggah di channel Youtube peneliti.

Bahan belajar mandiri melalui YouTube yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang berjumlah 3 validator. Hasil validari dari ahli media dan materi dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

| No. | Aspek yang dinilai               | Rata-rata | Kriteria     |
|-----|----------------------------------|-----------|--------------|
| 1.  | Aspek kesesuaian materi          | 4,8       | Sangat Valid |
| 2.  | Aspek kelayakan penyajian materi | 4,4       | Sangat Valid |
| 3.  | Aspek rancangan media            | 4,6       | Sangat Valid |
|     | Rata-rata                        | 4,61      | Sangat Valid |

Berdasarkan Tabel 4 proses validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata 4,61. Dari ketiga nilai rata-rata tersebut, media pembelajaran mengenai pengembangan Youtube bahan belajar dari rumah untuk materi persamaan linear satu variabel tingkat SMP layak digunakan untuk proses uji coba lapangan terbatas dan uji lapangan utama. Pada uji coba lapangan terbatas dan uji lapangan utama dilakukan secara online dengan membagikan link google from melalui grup whatsapp kelas masing-masing. Tujuan uji coba lapangan terbatas adalah mendapatkan saran dari peserta didik untuk memperbaiki video pembelajaran menjadi lebih baik. Kemudian, Pada uji lapangan utama peneliti juga memberikan tes berupa soal yang sesuai dengan materi persamaan linear satu variabel untuk dikerjakan peserta didik. Tujuan uji lapangan utama adalah untuk mengetahui kelayakan (keefektifan dan kepraktisan) video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil uji coba lapangan utama dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Coba Lapangan Utama

| No. | Aspek yang dinilai         | Rata-rata | Kriteria    |
|-----|----------------------------|-----------|-------------|
| 1.  | Aspek tampilan video       | 4,32      | Sangat Baik |
| 2.  | Aspek penyajian materi     | 3,10      | Baik        |
| 3.  | Aspek daya Tarik video     | 3,18      | Baik        |
| 4.  | Aspek kebermanfaatan video | 3,95      | Baik        |
|     | Rata-rata                  | 4,13      | Baik        |

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan utama adalah 4,13. Berdasarkan Tabel 1, hal ini berarti nilai rata-rata tersebut tergolong pada kategori baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas VII D SMP Negeri 2 Pandak. Tabel 6 menampilkan hasil korelasi antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar.

Tabel 6. Korelasi antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar

#### Correlations

|                             |                     |        |        |
|-----------------------------|---------------------|--------|--------|
| Angket Respon Peserta Didik | Pearson Correlation | 1      | ,719** |
|                             | Sig. (2-tailed)     |        | .000   |
|                             | N                   | 30     | 30     |
| Tes Hasil Belajar           | Pearson Correlation | ,719** | 1      |
|                             | Sig. (2-tailed)     | .000   |        |
|                             | N                   | 30     | 30     |

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pada Tabel 6, hasil yang diperoleh peneliti dengan menggunakan SPSS 25 terlihat bahwa Pearson Correlation atau  $r_{hitung} = 0,719$ ; sedangkan untuk  $r_{tabel} = 0,381$  (berdasarkan tabel  $r$  pada lampiran). Dari hasil tersebut, didapat  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,719 > 0,381$ . Pada Tabel 6 juga, didapat nilai sig adalah 0,000. Nilai sig tersebut lebih kecil dari pada  $\alpha = 0,05$ ; sehingga  $\alpha = 0,05$ . Hal ini berarti adanya hubungan yang signifikan antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh menggunakan aplikasi SPSS 25 didapat bahwa angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar memiliki hubungan yang kuat (sesuai dengan Tabel 2).

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

(1) Peneliti telah berhasil mengembangkan bahan belajar dari rumah yang berupa video

pembelajaran. Video pembelajaran ini diunggah pada channel Youtube “Cinta Matematika Kuy”. Video pembelajaran Youtube yang berhasil dikembangkan ini berisikan materi yang ditampilkan secara menarik dengan background yang berwarna warni, animasi yang beragam, adanya suara berupa penjelasan dari pemateri serta terdapat backsound dengan volume yang kecil. (2) Produk yang dikembangkan pada penelitian ini telah layak digunakan sebagai bahan belajar pada proses pembelajaran dari rumah maupun pembelajaran tatap muka. Hal ini sesuai dengan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta angket respon peserta didik. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,61 dengan kategori sangat valid. Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik pada uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata sebesar 4,13 dengan kategori baik. Kemudian untuk keefektifan dan kepraktisan dapat dilihat dari hasil korelasi antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar. Hasil korelasi antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar memperoleh  $r_{hitung} = 0,719$  dan  $r_{tabel} = 0,381$ , sehingga  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Selain itu, diperoleh nilai sig adalah 0,000 sehingga nilai sig tersebut lebih kecil dari pada  $\alpha = 0,05$ . Hasil yang diperoleh angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar memiliki hubungan yang kuat. Kemudian, saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya ialah diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan belajar dari rumah dengan mengembangkan video pembelajaran Youtube pada materi atau subjek yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arcana, I. N., & P. (2020). *Studi Kelayakan Produk Model ADDIE*. In Samudra Biru.
- Astuti, C. C. (2017). Analisis Kesulitan Merancang ERD Mata Kuliah Basis Data pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika IKIP Budi Utomo Malang. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1127>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19. Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. [https://doi.org/10.31. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2\(1\), 55–61](https://doi.org/10.31. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55–61).
- Faruq, F., Dafik, Suharto, Fatahillah, A., & Murtikusuma, R. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmatika Berbantuan Microsoft Visual Basic. *Kadikma*, 9(2), 88–97.

- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 182. <https://doi.org/10.21831/pg.v11i2.10644>
- Hermawan, L. I., Hobri, H., Murtikusuma, R. P., Setiawani, S., & Yudianto, E. (2018). Pengembangan E-Comic Berbantuan Pixton Pada Materi Program Linear Dua Variabel. *Kadikma*, 9(2), 78–88.
- Junita, M., Yusmin, E., & Suratman, D. (2019). Kesulitan Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Persamaan Linear Satu Variabel di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(03), 1–9.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36.
- Setyorini. (2020). Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13 ? *Jiemar*, 01(Juni), 95–102.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian & Pengembangan ( Research and Development )* (4th ed). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan ( Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan )* (3rd ed). Alfabeta.
- Tahar, I. (n.d.). *Hubungan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh*.
- Tuwu, D. (2020). Kebijakan Pemerintah Dalam Penanganan Pandemi Covid-19. *Journal Publicuho*, 3(2), 267. <https://doi.org/10.35817/jpu.v3i2.12535>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.