

**PENGEMBANGAN *VIDEO BLOG* BERBANTUAN *SOFTWARE KINEMASTER* PADA  
MATERI TEOREMA PYTHAGORAS SMP KELAS VIII**

Monda Juwita Harmonis<sup>1</sup>, Febrian<sup>2</sup>, Okta Alpindo<sup>3</sup>  
mjhwita05@gmail.com

Program studi pendidikan matematika, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Maritim  
Raja Ali Haji

**Abstract**

*The world is now being confronted by a pandemic known as the corona or covid-19 virus. The spread of the virus also affected the education sector. With the introduction of the virus, governments take a policy by issuing a handbill of directions on home learning (online learning). Associated with the process of online learning has, of course, made it necessary for educators to use media and multimedia technologies to create effective learning. The study was intended to develop a learning medium, a multifaceted blog video, with kinemaster's software, as an online study material on the pythagoras junior class viii theoretical material. The study is the type of research and development (R&D) that refers to model 4d. The stages of product development are limited to those of define (definition), design (planning) and development (development). The instrument used to obtain data is a validation sheet by experts that is addressed by material experts and media experts. The data-analysis techniques in this study are derived from qualitative data and quantitative data. As for the qualitative data obtained will be transformed into quantitative data using Method of Summated Ratings (MSR). Overall the validating results that have been obtained from each validator indicate that the learning media uses blog videos meet valid criteria.*

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Video Blog*, *Software Kinemaster*, Teorema Pythagoras.

**I. Pendahuluan**

Dunia saat ini sedang dihadapkan dengan adanya wabah suatu penyakit yang dikenal dengan nama virus corona atau yang dikenal dengan istilah covid-19. Penyebaran virus yang sangat cepat membuat pemerintah mengambil kebijakan yang dinamakan *social distancing* untuk mencegah penyebaran covid-19. Kebijakan tersebut memberikan dampak terhadap segala aspek kehidupan. Di Indonesia wabah ini memberikan berbagai dampak terhadap berbagai sektor bidang terutama dalam bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran terkait pencegahan dan penanganan covid-19, salah satunya yaitu pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19 yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar dari rumah yang terdapat pada surat edaran Nomor 4 Tahun 2020.

Terkait arahan proses belajar dari rumah maka pembelajaran daring menjadi salah satu solusi yang ditawarkan, sehingga pembelajaran tetap bisa berlangsung walau pendidik dan peserta didik berada pada tempat yang berbeda. Proses pembelajaran yang biasa dilakukan disekolah kini berganti dengan pembelajaran secara *online* dirumah atau yang disebut dengan pembelajaran dalam jaringan (pembelajaran daring). Menurut Abidin (2020) implementasi kegiatan pembelajaran

matematika saja sudah cukup menyulitkan siswa terlebih lagi disaat masa pandemi covid-19 ini. Peserta didik belajar dari rumah, belajar jarak jauh dari pendidik yang artinya peserta didik dituntut untuk lebih ekstra dalam belajar. Maka sudah saatnya pendidik meninggalkan proses pembelajaran yang mengutamakan hapalan dan menemukan jawaban soal yang benar. Untuk itu diperlukan upaya pendidik dalam menyelesaikan permasalahan ini dengan menggunakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa media dan multimedia agar terciptanya pembelajaran matematika yang lebih efektif. Dalam pembelajaran daring atau e-learning memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar dikelas dalam dunia virtual dengan adanya pemanfaatan teknologi seperti laptop atau komputer atau handphone dan menggunakan internet sebagai medianya (Astuti & Febrian, 2019).

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan berbagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran misal dengan penggunaan aplikasi tatap muka seperti *google meet*, *zoom*, *webex*, maupun platform media *online* lainnya seperti *whatsapp group*, *google classroom* dan sebagainya (Evi Lutifatus, 2020). Adapun pengertian media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar menurut Sanjaya (2008) dalam (Widyaningsih, 2019). Media pembelajaran sendiri mempunyai arti yaitu sebagai alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk dapat memperjelas makna dari pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna (Natasya & Izzati, 2020). Dengan banyaknya media pembelajaran yang bisa guru gunakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran video (Rosida, 2018).

Hal ini sejalan dengan permasalahan yang ditemukan peneliti disekolah selama melaksanakan Praktek Lapangan Persekolahan (PLP), dimana masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran matematika yang diajarkan disekolah hanya bersumber dari buku dan link video *youtube* sehingga kurang menarik minat peserta didik dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan *video blog (vlog)* pembelajaran dengan berbantuan *software kinemaster*. Penggunaan video sebagai media pembelajaran juga membuat kegiatan pembelajaran pada peserta didik menjadi lebih terarah yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Menurut Suseno (2013) penggunaan media pembelajaran dengan video dinilai efektif dalam memberikan stimulus pandangan dan pendengaran (*audio-visual*). Video yang digunakan merupakan media pembelajaran audio visual yang dikemas dan disajikan dengan gambar bergerak, serta berisikan informasi dan pesan pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan variatif (*audio-visual*) pada peserta didik, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah antara pendidik, media dan peserta didik dalam setiap komponen-komponen komunikasi yang terjadi. Tetapi pada studi penelitian terdahulu yang telah dilakukan, dimana penggunaan media video pembelajaran mendapatkan respon yang baik dari peserta didik, namun pada pengembangannya penggunaan video pembelajaran berupa *video blog (vlog)* dinilai lebih dapat mengembangkan dan menambah pengetahuan peserta didik (Iqbal & Latifah, 2019).

*Video blog* atau yang biasa disebut *vlog* merupakan nama lain dari video catatan harian si pembuat. *Vlog* berisi rekaman kegiatan sehari-hari dengan jenis video yang sangat mudah dibuat, tidak membutuhkan peralatan yang canggih, ataupun naskah yang sulit Jubilee (2018) dalam (Widyaningsih, 2019). Menurut Susanti (2019) kegiatan *vlog* merupakan aktivitas merekam video yang berbasis audio visual. Dan *Vlogger* merupakan sebutan bagi pembuat *vlog*. Bagi pendidik penggunaan media *vlog* dipandang dapat menghadirkan sesuatu yang bisa dilihat dan didengar oleh peserta didik sehingga dapat memotivasi untuk belajar serta memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan lebih baik. Dalam pembuatan *vlog* dapat dikombinasikan dengan hal lainnya seperti dengan penggunaan animasi (Azriah, 2018). Pembuatan *vlog* dapat dikombinasikan

dengan animasi dari *software kinemaster*. Adapun pengertian *kinemaster* adalah aplikasi edit video sederhana yang dapat dengan mudah digunakan dan bisa didownload melalui *google playstore*. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan *kinemaster* sejalan dengan pembuatan *vlog*, hal ini dikarenakan *vlog* dapat dibuat dengan sangat mudah walau tanpa menggunakan peralatan canggih. Penambahan animasi dengan menggunakan *software kinemaster* diharapkan dapat meningkatkan daya ingat dan daya tarik peserta didik selama pembelajaran.

Salah satu materi pelajaran yang dipilih oleh peneliti untuk dijadikan media pembelajaran berupa *video blog* pembelajaran yaitu pada bab teorema pythagoras pada materi penerapan teorema pythagoras untuk menyelesaikan masalah. Hal ini dikarenakan pada materi teorema pythagoras banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Penggabungan media pembelajaran berupa *vlog* dengan penggunaan *software kinemaster* serta pendidik yang dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dalam pembelajaran matematika akan sangat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang membutuhkan visualisasi seperti pada materi penerapan teorema pythagoras.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *video blog* dengan berbantuan *software kinemaster* pada materi teorema pythagoras SMP kelas VIII yang valid bagi peserta didik.

## II. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian yang dilakukan adalah penelitian pada pengembangan *vide blog* berbantuan *software kinemaster* pada materi teorema pythagoras dengan mengacu pada model 4D, dimana terdiri dari 4 tahapan penerapan namun pada penelitian ini hanya menerapkan sebagian dari model tersebut yaitu *define*, *design*, dan *development*. Tahapan *development* pada penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap penilaian oleh validator. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan penelitian disebabkan oleh adanya penyebaran wabah virus corona yang membuat pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya.

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah berupa data kualitatif dan kuantitatif. Adapun data kualitatif diperoleh dari masukan para ahli berupa saran dan komentar, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket yang di isi oleh ahli materi dan ahli media. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar angket validasi. Kevalidan dari *video blog* berbantuan *software kinemaster* ini diuji menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media. Adapun lembar validasi berbentuk check-list dengan menggunakan skala Likert. Terdapat 5 pilihan jawaban dari skala ini, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), C (Cukup), S (Setuju), SS (Sangat Setuju). Data yang diperoleh melalui lembar angket akan dianalisis kemudian diolah menggunakan transformasi MSR (*Method of Summated Ratings*), setelah dilakukannya transformasi MSR maka akan didapatkan hasil persentase rata-rata. Selanjutnya persentase rata-rata yang didapatkan disesuaikan dengan persentase oleh Dewi (2018) dalam Dewi & Izzati (2020) berdasarkan pengelompokan sesuai persentase penilaian pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Persentase Kriteria Interpretasi Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
0% - 20%	Sangat Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Sumber : Dewi (2018) dalam Dewi & Izzati (2020)

### III. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah *video blog* pada materi teorema pythagoras kelas VIII SMP. Menurut Kencana (2021) *video blog* menawarkan pengalaman yang lebih kaya, hal ini dikarenakan *video blog* mengkombinasikan video, teks, gambar dan suara sehingga meningkatkan kandungan informasi serta emosi yang dibagikan dengan penggunaannya. *Video blog* merupakan kegiatan dengan memanfaatkan fasilitas media berbasis internet yang menggunakan video sebagai media penyampaian pesannya (Hasyim, 2018). Sejalan dengan hasil dari penelitian terdahulu bahwa produk berupa *video blog* memuat kriteria valid dan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini membahas materi teorema pythagoras guna untuk menghadirkan topik penelitian yang baru. Contoh pada teorema pythagoras sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan dapat dikaitkan dengan soal cerita sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. *Video blog* dibuat dengan bantuan dari *software kinemaster*, hal ini dikarenakan *software kinemaster* memuat fitur-fitur profesional yang mendukung dan memudahkan dalam proses pembuatan *video blog*.

Adapun proses pengembangan produk berdasarkan pada model penelitian pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Namun pada penelitian ini hanya menerapkan sebagian tahapan saja yaitu tahapan *Define*, *Design*, dan *Development*.

Tahap pertama yaitu analisis, memuat 2 aspek berupa analisis awal dan analisis tujuan pembelajaran. Adapun analisis awal dilakukan dilakukan untuk mencari informasi terhadap permasalahan yang terjadi selama pembelajaran matematika. Analisis awal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melalui kondisi lapangan yang dihadapi peneliti selama masa praktik lapangan persekolahan (PLP). Masalah yang didapat setelah dilakukan analisis terhadap kondisi lapangan yang dihadapi peneliti adalah dimana pendidik belum memanfaatkan potensi yang ada dalam penggunaan media pembelajaran, terutama saat dilakukannya pembelajaran daring akibat adanya penyebaran covid-19. Pembelajaran menggunakan media bersifat *online* dan berbasis media sosial masih kurang dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *video blog* dengan berbantuan *software kinemaster* sebagai media pembelajaran daring pada materi teorema pythagoras SMP kelas VIII.

Langkah selanjutnya adalah analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan untuk merumuskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai oleh peserta didik. Hal ini bertujuan untuk membatasi penelitian sehingga tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyaksikan *video blog*, sebagai berikut : 1) Mampu memahami konsep teorema pythagoras, 2) Mampu menentukan hipotenusa pada segitiga siku-siku, 3) Mampu menyelesaikan persoalan mengenai teorema pythagoras dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap kedua yaitu perancangan, bertujuan untuk mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan guna untuk merancang produk awal berdasarkan data yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap perancangan memuat 2 aspek yaitu penyusunan instrument dan rancangan awal produk. Adapun instrument berfungsi untuk mengukur kualitas dari suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pengukuran yang dilakukan hanya sebatas pengukuran validitas. Pengukuran validitas pada produk media pembelajaran berupa *video blog* berbantuan *software kinemaster* dengan menggunakan lembar validasi para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Selanjutnya yaitu rancangan awal produk yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa *video blog* berbantuan *software kinemaster* adalah dengan mengumpulkan bahan visual seperti background, video mentah, animasi, gambar, ikon, materi dan contoh soal; serta bahan audio

seperti backsound pengiring. Berikut deskripsi tampilan rancangan awal dari media pembelajaran berupa *video blog* berbantuan *software kinemaster* yang dikembangkan.

- 1) Penentuan tema media *video blog* pembelajaran yaitu pengenalan materi teorema pythagoras dan 2 misi contoh penerapan teorema pythagoras dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Penentuan judul media *video blog* pembelajaran yaitu 3 hari bersama teorema pythagoras.
- 3) Penyusunan media *video blog* pembelajaran menggunakan kompetensi dasar 3.6 dan 4.6 materi teorema pythagoras berupa materi dan contoh soal penerapan teorema pythagoras dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pengumpulan bahan seperti *background*, gambar, ikon, dan *backsound* pengiring.
- 5) Perekaman mentahan video untuk *video blog* yang dilakukan selama 3 hari.
- 6) Penyusunan struktur *video blog* dengan berbantuan *software editing kinemaster*, sebagai berikut:
  - a. Cover *video blog* memiliki 3 cover dengan warna berbeda disetiap masing-masing videonya.



Gambar 1. Tampilan cover pertama



Gambar 2. Tampilan cover kedua



Gambar 3. Tampilan cover ketiga

- b. Identitas peneliti sebagai pengembang berada setelah tampilan cover. Identitas ini terdiri dari nama peneliti, jurusan peneliti, universitas peneliti, foto peneliti dan lambang universitas peneliti.



Gambar 4. Tampilan identitas pengembang

- c. Kata pengantar sebagai awalan sebelum memasuki inti dari *video blog*. Kata pengantar berisi kata sapaan, pertanyaan mengenai kesiapan belajar peserta didik, dan pertanyaan lainnya sebagai bentuk interaksi kepada peneliti kepada peserta didik.

- d. Kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan *video blog* ditampilkan dalam bentuk gambar dengan tambahan *background* pengiring.



Gambar 5. Tampilan kompetensi dasar (KD)

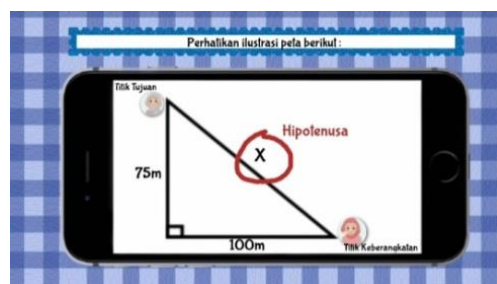
- e. Inti *video blog* dibagi menjadi 3 yaitu video pertama memuat penjelasan materi teorema pythagoras kelas VIII, video kedua memuat misi pertama dalam contoh penerapan teorema pythagoras dalam kehidupan sehari-hari, dan video ketiga memuat misi kedua dalam contoh penerapan teorema pythagoras dalam kehidupan sehari-hari. Adapun misi tersebut yaitu mengenai pembuatan kue berbentuk segitiga siku-siku dan bungkus kotak kue serta menghitung jarak pintas yang berbentuk segitiga siku-siku.



Gambar 6. Kue berbentuk segitiga siku-siku



Gambar 7. Bungkus kotak kue berbentuk segitiga siku-siku



Gambar 8. Peta berbentuk segitiga siku-siku

- f. Contoh soal disajikan dalam bentuk soal *essay* dan disertai dengan penyelesaiannya mengenai penyelesaian teorema pythagoras dalam kehidupan sehari-hari. Contoh soal bertujuan sebagai sarana bagi peserta didik untuk dapat terbiasa dalam menyelesaikan persoalan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
  - g. Kata Penutup dari peneliti dan ucapan terima kasih serta dibagian akhir pada video hari ketiga memuat latihan soal yang terdiri dari 3 soal *essay*.
- 7) Publikasi produk dilakukan dengan membuat *blog* di *google*. *Blog* pribadi tersebut memuat *video blog* yang telah dibuat dan *video blog* dapat diakses dan disebarlukan melalui link yang diberikan oleh peneliti.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan produk *video blog* pembelajaran yang valid. Adapun pada tahap pengembangan ini memuat 3 aspek yaitu bimbingan dengan dosen pembimbing, penilaian para ahli dan revisi. Pada tahap bimbingan dengan dosen adalah untuk dilakukannya konsultasi atau bimbingan dengan dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II. Hal ini dilakukan untuk menjadi bahan masukan kepada peneliti untuk merevisi dan menyempurnakan produk yang telah selesai dibuat sebelum dilakukannya validasi oleh para ahli.

Selanjutnya yaitu penilaian oleh para ahli berupa ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi dan ahli media pada produk *video blog* pembelajaran ini terdiri dari dua validator yaitu dosen pendidikan matematika UMRAH dan guru matematika SMP Negeri 5 Tanjungpinang. Adapun ahli materi yaitu Sindy Artilita, M.Pd. dan Jetmailini, S.Pd. Sedangkan ahli media yaitu Mariyanti Elvi, S.Pd., M.Pd. dan Jetmailini, S.Pd. Para ahli akan melakukan uji coba dan melihat produk kemudian memberikan penilaian melalui lembar validasi untuk memberikan penilaian tingkat kelayakan produk tersebut. Penilaian para ahli kemudian dianalisis menggunakan transformasi MSR dengan bantuan microsoft excel dan didapatkan hasil per aspeknya. Perhitungan hasil validasi ahli materi dan media dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi materi

No	Aspek	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Materi	78,81 %	Valid
2	Isi	63,78 %	Valid
3	Bahasa	81,19 %	Sangat Valid
<b>Hasil validasi materi secara keseluruhan</b>		74,80 %	Valid

Tabel 3. Hasil validasi media

No	Aspek	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Tampilan	66,31 %	Valid
2	Kelayakan Penyajian	78,81 %	Valid
3	Akses dan Kepraktisan	76,40 %	Valid
4	Kelayakan Bahasa	87,02 %	Sangat Valid
<b>Hasil validasi materi secara keseluruhan</b>		72,43 %	Valid

Selanjutnya adalah tahapan revisi. Menurut para ahli materi, bahwa *video blog* yang dikembangkan layak digunakan tetapi perlu dilakukan sedikit revisi agar produk pembelajaran ini lebih baik dari sebelumnya. Adapun yang perlu direvisi dari produk ini menurut ahli materi yaitu dengan menambahkan contoh soal lainnya pada materi teorema pythagoras. Revisi yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Penambahan contoh soal materi teorema pythagoras

**Sebelum revisi**

(Tidak ada)

**Setelah revisi**

Perhatikan gambar dibawah ini

**Gina**

400meter

500meter

**Andi**    **X**    **Yuda**

Penyelesaian :

$$500^2 = 400^2 + x^2$$

$$x^2 = 500^2 - 400^2$$

$$x^2 = 250.000 - 160.000$$

$$x^2 = 90.000$$

$$x = \sqrt{90.000}$$

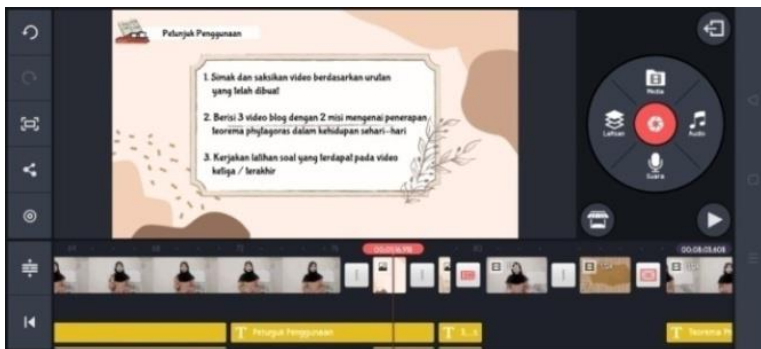
$$x = 300 \text{ meter}$$

Menurut para ahli media, bahwa *video blog* yang dikembangkan layak digunakan tetapi perlu dilakukan sedikit revisi agar produk pembelajaran ini lebih baik dari sebelumnya. Adapun yang perlu direvisi dari produk ini menurut ahli media yaitu durasi videonya sedikit diperlambat pada bagian kompetensi dasar (KD) dan petunjuk penggunaan, diperbaiki tulisan yang tidak sesuai dengan penggunaan EYD, dan agar tulisan pada contoh soal diperbesar. Revisi yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Perbaikan dari ahli media

1. Durasi video diperlambat pada bagian kompetensi dasar (KD)

**Sebelum revisi**



**Setelah revisi**





2. Perbaiki pada tulisan yang tidak sesuai dengan penggunaan EYD,

**Sebelum revisi**



**Setelah revisi**



3. Perbaiki pada tulisan contoh soal diperbesar

**Sebelum revisi**

Berapa jarak dari rumah A ke rumah B jika menggunakan jalan pinlas? (sic)

Penyelesaian :

$$x^2 = 75^2 + 100^2$$
$$x^2 = 5.625 + 10.000$$
$$x^2 = 15.625$$
$$x = \sqrt{15.625}$$
$$x = 125m$$

Jika menggunakan jalan biasa maka akan berjarak ?

$$75m + 100m = 175m$$

**Setelah revisi**

Berapa jarak dari rumah A ke rumah B jika menggunakan jalan pinlas? (sic)

Penyelesaian :

$$x^2 = 75^2 + 100^2$$
$$x^2 = 5.625 + 10.000$$
$$x^2 = 15.625$$
$$x = \sqrt{15.625}$$
$$x = 125m$$

Jika menggunakan jalan biasa maka akan berjarak ?

$$75m + 100m = 175m$$

Berdasarkan lembar penilaian oleh kedua validator maka didapatkan hasil secara keseluruhan dari ahli materi dan media dapat dilihat pada Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi hasil validasi ahli

No	Aspek Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Hasil validasi ahli materi	74,80 %	Valid
2	Hasil validasi ahli media	72,43 %	Valid
<b>Rata-rata presentase secara keseluruhan</b>		73,61 %	Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian ini memuat kevalidan produk yang didasarkan pada hasil penilaian oleh para ahli dengan saran dan revisi atau tanpa revisi. Maka dapat diartikan media *video blog* pembelajaran telah memuat indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas. Hal ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal dkk (2019) yang berjudul “Pengembangan *Video Blog (Vlog) Channel Youtube* Dengan Pendekatan STEM sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring”. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan produk *video blog* termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata nilai 80% berkriteria baik dan valid. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdes Puspita Kencana (2021) yang berjudul “Pengembangan *Video Blog (Vlog) Channel Youtube* Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD/MI”. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa produk *video blog* memuat kategori baik dengan persentase rata-rata nilai adalah 88,83% dengan kriteria valid.

Hal tersebut menjadi tolak ukur bahwa produk tersebut dapat diterima kebenarannya berdasarkan penilaian dari para ahli dan hasil penilaiannya menyatakan bahwa media *video blog* pembelajaran dengan berbantuan *software kinemaster* layak digunakan khususnya dalam ruang lingkup lingkungan sekolah sebagai bahan dalam proses pembelajaran, dan diharapkan dengan adanya media *video blog* pembelajaran ini dapat mempermudah peserta didik memahami materi teorema pythagoras yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### IV. Kesimpulan

Pengembangan media *video blog* pembelajaran dengan berbantuan *software kinemaster* pada materi teorema pythagoras SMP kelas VIII telah selesai dibuat dan dilakukan. Prosedur dari pengembangan media *video blog* pembelajaran mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974), dengan adanya pembatasan pada tahap yaitu hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*).

Pada tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*), dapat disimpulkan melalui analisis awal dan analisis tujuan penelitian pembelajaran. Hasil dari tahapan pertama akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan (*design*), dimana pada tahap ini memuat penyusunan instrument dan rancangan awal produk. Pada tahap tersebut akan dilakukan penyusunan instrument lembar validasi dan mengembangkan produk media yang digunakan. Dan tahapan terakhir yaitu pengembangan (*development*), memuat bimbingan dengan dosen pembimbing, validasi oleh para ahli dan revisi produk. Hasil dari produk awal yang dibuat akan dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing guna untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan validasi oleh para ahli. Kemudian dilakukannya validasi oleh ahli media dan materi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh validator kemudian dilakukan revisi oleh peneliti sehingga produk akhir memuat kriteria valid.

Hasil dari validasi produk oleh para ahli materi dan para ahli media dengan menggunakan *Method of Summated Ratings (MSR)* berbantuan program *Miscrosoft Excel 2010* didapatkan bahwasannya produk media *video blog* pembelajaran dengan berbantuan *software kinemaster* pada materi teorema pythagoras SMP kelas VIII telah memenuhi kriteria valid. Dengan hasil rata-rata

secara keseluruhan dari validasi ahli materi dan ahli media memuat kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam ruang lingkup pembelajaran peserta didik.

## V. Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2020). Belajar matematika di era covid-19, 1–2. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/NRBU7>
- Akbar, R. R. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media *Sosial Instagram* Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri.
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended learning : studi efektivitas pengembangan konten e-learning di perguruan tinggi. *Jurnal Tatsqif*, 17(1).
- Azriah. (2018). Peranan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* berbantuan *macromedia flash* sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan daya ingat dan minat belajar peserta didik pada materi jarak dalam ruang untuk SMA kelas XII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 865–869.
- Evi Lutifatus, P. L. (2020). Implementasi *espuzzle* berbantuan *whatsapp group* sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(9), 67–72.
- Hasyim, A. W. (2018). Matematika Berbasis Proyek dengan Menggunakan *Vlog (Video blog)*. *Skripsi*. Jurusan PMIPA. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya.
- Iqbal, M., & Latifah, S. (2019). Pengembangan *video blog (vlog) channel youtube* dengan pendekatan STEM sebagai media alternatif pembelajaran daring. *Jurnal Kalitbangan*, 7(2), 135–148.
- Kencana, A. P. (2021). Pengembangan *Video Blog (Vlog) Channel Youtube* Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD/MI. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran animasi dengan nuansa kemaritiman berbantuan *macromedia flash 8* pada materi relasi kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93.
- Susanti, E. D. (2019). *Project based learning*: pemanfaatan *vlog* dalam pembelajaran sejarah untuk generasi *pro gadget*. *Jurnal Sejarah Budaya dan Pengajarannya*, 13(1), 84–96.
- Suseno, P. U. (2013). Pengembangan Media *Interactive Video* berbasis *Multimedia* dalam Pembelajaran Matematika untuk Sub Materi Segiempat dikelas VII SMP. *Skripsi*. Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Gorontalo.
- Widyaningsih, N. (2019). Keefektifan penggunaan media *vlog (video blogging)* dalam keterampilan menulis teks narasi siswa kelas VII SMP negeri 2 Gamping tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Skripta*, 5(12–17).

## VI. Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah ikut membantu dalam penyusunan artikel penelitian ini. Terimakasih kepada Bapak Febrian, S.Pd., M.Sc. selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Okta Alpindo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada para ahli (Sindy Artilita, M.Pd. Mariyanti Elvi, S.Pd., M.Pd. dan Jetmailini, S.Pd.) yang telah berpartisipasi dalam menyempurnakan produk yang peneliti kembangkan.