

## Penggunaan Video Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa

Selvia Safitri<sup>1\*)</sup>, Yadi Ardiawan<sup>2</sup>, Rahman Haryadi<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> IKIP PGRI Pontianak  
\*) selviasafitri0109@gmail.com

### Abstrak

Matematika merupakan mata pelajaran yang paling penting dalam pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hasil studi ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa. Proses penelaah berbagai buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya pada topik penelitian tertentu atau karya ilmiah dikenal sebagai metode penelitian studi literatur, sehingga hasil studi ini menggunakan metode studi literatur. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa. Media video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang dikaitkan dengan pemahaman matematis, didalamnya memuat materi beserta contoh-contoh soal dan sekaligus beberapa indikator pemahaman matematis yang mana didalam pembelajaran siswa lebih mudah meningkatkan pemahaman matematis.

**Kata Kunci:** Kemampuan Pemahaman Matematis, *Sparkol Videoscribe*, Video Pembelajaran.

### Abstract

*Mathematics is the most important subject in education, from elementary school to university. The results of this study aim to evaluate the use of learning videos using Sparkol Videoscribe on students' mathematical understanding abilities. The process of reviewing various reference books and previous research results on certain research topics or scientific works is known as the literature study research method, so the results of this study use the literature study method. Several studies show that the use of Sparkol Videoscribe-based learning media can improve students' ability to understand mathematical concepts. Sparkol Videoscribe based learning videos present learning content by combining images, sound and attractive design so that students are able to enjoy the learning process. This research will evaluate the effectiveness of using Sparkol Videoscribe-based learning videos on students' mathematical understanding abilities. Learning video media uses Sparkol Videoscribe which is linked to mathematical understanding, it contains material along with examples of questions and at the same time several indicators of mathematical understanding which makes it easier for students to improve their mathematical understanding.*

**Keywords:** *Mathematical Comprehension Skills, Sparkol Videoscribe, Video Learning.*

### Pendahuluan

Menurut Masykur, dkk., (2017) menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang paling penting dalam pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Karena pendidikan matematika terstruktur, terorganisasi, dan hierarkis,

ada hubungan yang relevan antara berbagai topik yang dibahas. Matematika adalah suatu metode pembelajaran yang konsep-konsepnya disusun secara hierarkis dari bentuk yang sederhana atau memudahkan untuk maju ke bentuk yang kompleks, sehingga siswa akan kesulitan memahami konsep-konsep berikutnya jika tidak memahami dasar-dasarnya terlebih dahulu (Suherman, 2015).

Meskipun matematika adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di setiap sekolah dan universitas, kebanyakan siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan dalam kehidupan nyata. Salah satu penyebab mengapa menurut siswa yaitu materi sangat sulit dipahami sehingga menjadi penyebab rendahnya nilai matematika, pemilihan bahan ajar yang kurang menarik bagi siswa dari segi penyajian dan tampilan materi. Akibatnya, siswa lebih mudah merasa bosan dan kurang tertarik mempelajari materi yang disajikan (Anggreni, 2019).

Menurut Utami (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menghasilkan video pembelajaran yang dikemas secara menarik dengan metode yang diberikan oleh media pembelajaran merupakan komponen yang paling kuat dalam mengubah paradigma siswa dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pendidikan dan teknologi merupakan satu kesatuan yang harus bersinergi untuk memecahkan beberapa masalah pendidikan. Sehingga guru harus bisa berpikir *out of the box* ketika menyampaikan tujuan dan sasaran yang ingin mereka ajarkan kepada siswanya di era teknologi. Beberapa siswa dapat dengan mudah menerima materi pelajaran dengan mendengar guru menjelaskannya, karena kita tahu bahwa siswa memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda-beda. Namun, siswa yang mendapat manfaat dari alat bantu *audio-visual*, seperti animasi kemasan dalam video pembelajaran, mungkin tidak menyadari fakta bahwa mereka memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami materi (Safitri, 2023). Penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat tepat. Dengan menggabungkan *audio*, video, dan animasi, visualisasi pada media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan menjadikan video sebagai media pembelajaran, pembelajaran berubah menjadi sarana praktis yang memudahkan pemahaman (Oktaviani 2019).

Video sebagai sarana pembelajaran memiliki dampak yang signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran. Video pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai cara untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Memanfaatkan *Sparkol Videoscribe* sebagai platform untuk mendistribusikan video pembelajaran secara

efisien dan efektif adalah salah satunya. Yuniasih (2022) mengungkapkan bahwa *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyempurnakan proses pembelajaran dan menyajikan data pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* sendiri merupakan mode perencanaan rekaman pembelajaran dengan memanfaatkan keaktifan yang dipadukan dengan outline, desain, musik dan penjelasan suara materi pembelajaran. Pada video pembelajaran ini menggunakan *sparkol videoscribe*, *sparkol videoscribe* ini merupakan aplikasi pembuatan video dengan tampilan yang unik yaitu dengan adanya gerak tangan pada tampilan video.

Dengan adanya animasi gerak tangan pada video tentu saja membuat tampilan video menjadi lebih menarik dibandingkan dengan video pembelajaran biasa. *Sparkol videoscribe* ini juga menyajikan banyak template dengan berbagai macam pilihan tema, sehingga dengan aplikasi ini memudahkan untuk membuat video baik video pembelajaran dan lainnya dapat dengan mudah dibuat menjadi lebih praktis dan menarik.

Kemampuan untuk mengetahui, menjelaskan, atau menarik kesimpulan dari apa yang dipelajari disebut pemahaman. Syafri (2019) menyatakan bahwa kemampuan matematis siswa berkaitan dengan kemampuan pemahamannya dalam matematika, dan bahwa kemampuan matematis adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dunia nyata atau matematika. Penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, pemahaman konseptual, pemahaman matematis, berpikir kreatif, dan berpikir kritis adalah contoh dari kemampuan matematika (Yulaistin & Roesdiana, 2022). Pembahasan peneliti tentang kemampuan berpusat pada pemahaman matematis siswa dalam uraian ini. Keterampilan dasar untuk belajar matematika adalah pemahaman matematika, yang meliputi: 1) kemampuan menyerap informasi, 2) mengingat konsep dan rumus matematika dan menerapkannya pada situasi sederhana dan serupa, 3) memperkirakan kebenaran pernyataan, dan 4) menggunakan rumus matematika dan teorema untuk memecahkan masalah (Hendriana, dkk., 2017).

Media yang menyajikan konsep, prinsip, prosedur, dan teori penerapan pengetahuan untuk membantu pemahaman suatu materi pembelajaran dikenal dengan video pembelajaran. Media jenis ini terdiri dari audio dan visual yang mengandung pesan pembelajaran. Video merupakan salah satu media pembelajaran audiovisual yang dapat digunakan untuk menyampaikan konsep atau pesan. Dikatakan terdengar karena dapat menghadirkan unsur pendengaran (*audio*) dan visual/video (*visibilitas*) secara bersamaan.

Pemutar video/VCD yang dihubungkan dengan monitor televisi dapat digunakan untuk melihat video, yaitu materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kaset video.

### **Metode Penelitian**

Menurut Putri, dkk., (2020) proses penelaah berbagai buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya pada topik penelitian tertentu atau karya ilmiah dikenal sebagai metode penelitian studi literatur. Ketajaman penelitian dan dukungan penelitian didukung oleh tinjauan literatur. Agar berhasil mencapai situasi yang dibutuhkan, studi literatur juga digunakan untuk memastikan sejauh mana pengetahuan yang terkait dengan proses penelitian berkembang dan kemampuan untuk menarik kesimpulan. Metode untuk melakukan tinjauan literatur dan sumber yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pilih sumber dari perpustakaan yang relevan dengan subjek studi.
2. Pilih sumber informasi yang bersangkutan harus dibaca dan dicatat.
3. Buat ringkasan atau review literatur dari data yang telah kumpulkan.
4. Menilai dan melihat kembali data yang telah dikumpulkan.
5. Memanfaatkan informasi yang telah dievaluasi dan dianalisis untuk menarik kesimpulan.

Sumber yang dapat digunakan dalam studi pustaka antara lain buku referensi, jurnal, skripsi, artikel, berita, koran, dan sumber literatur lainnya yang relevan dengan topik penelitian atau karya tulis ilmiah (Raharja, 2022).

### **Hasil dan Pembahasan**

Dalam dunia pendidikan, sangat penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan pemahaman matematis yang baik terhadap materi. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang bertujuan meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa dapat menjadi alternatif yang tepat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran matematika sering disebut sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami oleh kebanyakan siswa. Faktor tersebut dapat berdampak pada prestasi belajar siswa. Namun, dengan menggunakan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*, siswa dapat memahami materi secara visual dan interaktif. Video tersebut juga mampu memberikan nilai-nilai positif dan pesan moral kepada siswa (Al Munawwara, dkk., 2019).

Siswa cenderung tidak bosan ketika mereka menonton dan mendengarkan video pembelajaran yang dibuat dengan *Sparkol Videoscribe*. Sebelumnya peneliti juga telah

menanyakan kepada guru mata pelajaran tentang proses pembelajaran dengan media video pembelajaran. Proses pembelajaran dengan video pembelajaran sangat menyenangkan dan mudah digunakan dimana saja. Siswa diperlihatkan rekaman pembelajaran di kelas menggunakan proyektor sehingga tanpa membawa handphone dan membaca buku siswa juga dapat mempelajari ilustrasi melalui apa yang diperlihatkan oleh guru di depan kelas yang membahas materi *open door*. Video pembelajaran memberikan penjelasan yang lebih menarik, mudah diingat, dan nyaman untuk ditonton siswa di rumah.

Menurut Al Munawwarah, dkk., (2019) kita dapat dengan mudah membuat desain animasi background putih dengan bantuan *Sparkol Videoscribe*. Pada tahun 2012, sebuah perusahaan Inggris bernama *Sparkol* membuat perangkat lunak ini. Selain itu, software ini sudah memiliki lebih dari 100.000 pengguna, tepat satu tahun setelah dirilis dan dipublikasikan. *VideoScribe* adalah metode unik untuk membuat video animasi yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda dapat memengaruhi pesan Anda tanpa memiliki desain, teknik, atau pengetahuan apa pun. *Sparkol Videoscribe* adalah perangkat lunak dengan latar belakang putih dan narasi. Ini sering digunakan untuk membuat program animasi yang kemudian berkembang menjadi alat pembelajaran yang lebih menarik yang dapat digunakan siswa.

Menurut Hendriana dkk, (2017) menyatakan bahwa pemahaman matematis berasal dari istilah *mathematical understanding* adalah suatu kemampuan matematis yang sangat penting dan harus dimiliki peserta didik dalam belajar matematika. Pemahaman matematis merupakan prinsip, prosedur, pengetahuan peserta didik terhadap konsep maupun kemampuan siswa dalam menuntaskan suatu masalah yang telah disusun menggunakan strategi yang sesuai. Seseorang bisa dikatakan telah memiliki pemahaman matematis jika orang tersebut mengetahui langkah-langkah yang telah dilaksanakan (Wijaya dkk., 2018).

Indikator kemampuan pemahaman matematis yang digunakan pada video pembelajaran ini yaitu:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep,
2. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis,
3. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu,
4. Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Dalam melakukan penelitian studi pustaka mengenai penggunaan video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa, ditemukan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.
2. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pada kelompok siswa yang menggunakan video pembelajaran dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran.
3. Siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika ketika menggunakan video pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan teori-teori yang relevan, hasil penelitian ini sesuai dengan teori belajar visual yang menyatakan bahwa visualisasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil studi pustaka, terdapat beberapa temuan yang relevan dengan penggunaan video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa. Beberapa temuan tersebut antara lain:

1. Efektivitas Video Pembelajaran: Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Video pembelajaran memiliki keunggulan dalam menggambarkan konsep-konsep secara visual, menjelaskan langkah-langkah secara terperinci, dan memfasilitasi pemahaman abstrak.
2. Kelebihan *Sparkol Videoscribe*: *Sparkol Videoscribe* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan video dengan gaya animasi tangan yang unik. Kelebihan dari *Sparkol Videoscribe* antara lain kemampuan untuk membuat gambar-gambar ilustratif yang menarik dan dinamis, penggunaan teks dan suara yang dapat disesuaikan, serta keterlibatan siswa yang lebih tinggi melalui gaya presentasi yang menarik.
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Matematis Siswa: Selain penggunaan video pembelajaran, faktor-faktor seperti kecerdasan siswa, motivasi belajar, interaksi sosial, dan kualitas pengajaran juga dapat mempengaruhi pemahaman matematis siswa. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran sebaiknya dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran yang komprehensif.
4. Tantangan dan Kelemahan: Penggunaan video pembelajaran juga memiliki tantangan dan kelemahan. Beberapa tantangan meliputi kebutuhan akan koneksi internet yang

stabil, keterbatasan akses ke perangkat yang diperlukan, dan kurangnya pemahaman siswa terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kelemahan lain termasuk kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa serta kurangnya umpan balik individu.

Meskipun penggunaan *Sparkol Videoscribe* memiliki potensi positif dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa, penting untuk diingat bahwa video pembelajaran hanya merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Faktor lain seperti interaksi langsung dengan guru, latihan mandiri, dan diskusi kelompok juga perlu dipertimbangkan untuk mencapai pemahaman matematis yang lebih baik (Pitriyani dkk., 2021).

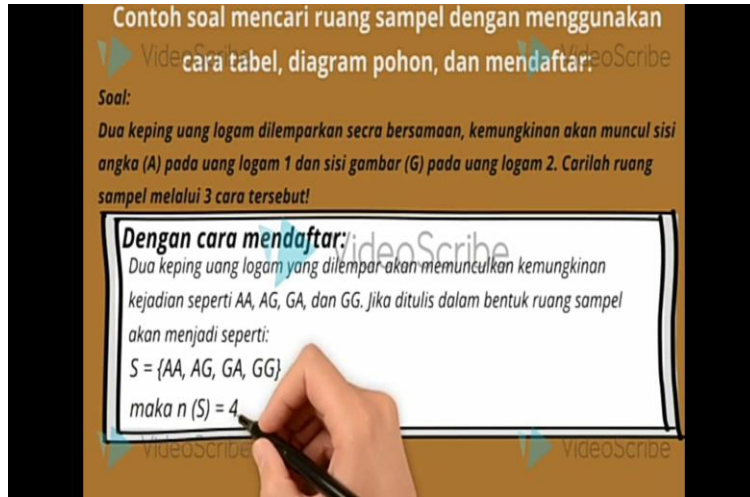
Diharapkan dengan video pembelajaran ini siswa dapat melakukan hal-hal sebagai berikut: siswa secara tidak langsung diajak untuk memahami konsep secara nyata secara terus menerus dan melatih kemampuan diri agar dapat mengarah ke arah yang lebih baik dan menjadikan siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Hal ini meningkatkan minat belajar, memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan siswa memperoleh gambaran nyata tentang konsep yang dipelajari. Media video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang dikaitkan dengan pemahaman matematis, didalamnya memuat materi beserta contoh-contoh soal dan sekaligus beberapa indikator pemahaman matematis yang mana didalam pembelajaran siswa lebih mudah meningkatkan pemahaman matematis. Hadirnya video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa.

Berikut adalah salah satu video pembelajaran yang memiliki indikator pemahaman matematis:



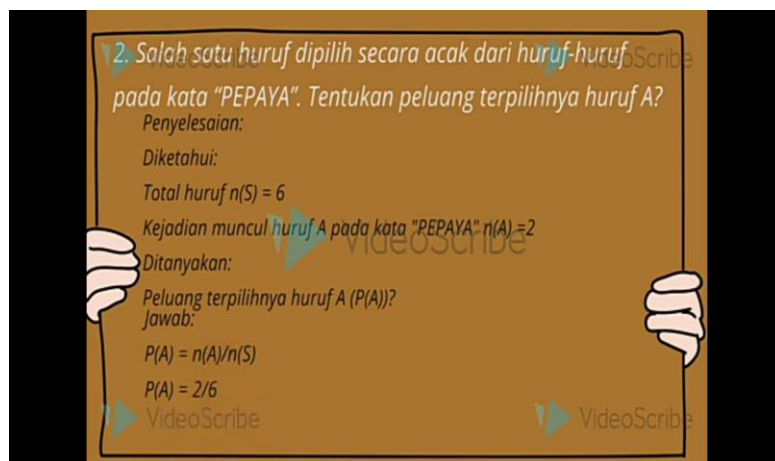
**Gambar 1.** Menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematis dan menyatakan ulang sebuah konsep

Berdasarkan Gambar 1. terlihat bahwa dalam video tersebut terkandung dua indikator pemahaman matematis siswa sekaligus, dimana pada kedua ilustrasi pada gambar dapat menyajikan ulang konsep gambar ke pengertian dari peluang dan pada kedua gambar tersebut menyajikan sebuah konsep berupa ilustrasi gambar yang memiliki arti atau suatu definisi dari peluang (Safitri, 2023).



**Gambar 2.** Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu

Berdasarkan Gambar 2. terlihat bahwa dalam video tersebut terkandung indikator pemahaman matematis yaitu menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, dimana pada video tersebut menggunakan salah satu cara tertentu yaitu cara mendaftar dalam mencari ruang sampel.



**Gambar 3.** Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecah masalah

Berdasarkan Gambar 3. terlihat bahwa dalam video tersebut terkandung indikator pemahaman matematis yaitu mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecah



masalah, dimana pada video tersebut memakai perumpamaan pada kata pepaya sebagai masalah yang akan diselesaikan dengan rumus peluang.

Beberapa penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa setelah digunakan media video pembelajaran sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Yunita & Wijayanti, Astuti, (2017) yang berjudul “ Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa” didapat kesimpulan bahwa berdasarkan pada data hasil penelitian uji anakova diperoleh hasil Fhitung = 19,747 dengan  $p = 0,000$ . Dari data tersebut diketahui  $p \leq 0,01$ , maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017 antara yang diajar menggunakan media video dengan yang diajar tanpa menggunakan media video ditinjau dari keaktifan siswa. Sedangkan berdasarkan rerata hasil belajar IPA dan keaktifan siswa diketahui bahwa untuk kelompok yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran diperoleh rerata hasil belajar IPA (20,78) dan keaktifan siswa (60,09). Untuk kelompok yang diajar tanpa menggunakan media video pembelajaran diperoleh rerata hasil belajar IPA (14,78) dan keaktifan siswa (49,16). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017 ditinjau dari keaktifan siswa. Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017, maka guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas mengajar yang maksimal dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat lebih mudah mamahami materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu hendaknya siswa dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.
2. Penelitian oleh Jannah dkk., (2019) yang berjudul “ Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalori Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK” didapat kesimpulan bahwa ada pengaruh signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran fisika berbasis Sparkol VideoScribe pada pembelajaran pokok bahasan suhu dan kalor kelas X di salah satu SMK di Jember, media pembelajaran fisika berbasis Sparkol VideoScribe cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, respon siswa termasuk dalam

kategori positif atau baik, sehingga media pembelajaran fisika berbasis Sparkol VideoScribe positif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh saran yang dapat diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut: 1) penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, 2) bagi guru, dibutuhkan persiapan yang matang dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Sparkol VideoScribe ini dan 3) bagi penelitian selanjutnya dapat menjadi referensi dan disarankan menampilkan soal-soal lebih banyak didalam media pembelajarannya.

3. Penelitian oleh Khairunnisa dkk., (2022) yang berjudul “ Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika” didapat kesimpulan bahwa penelitian kemampuan pemahaman konsep matematis siswa terkait karakteristik paling banyak diteliti, untuk media pembelajaran masih kurang menarik minat para peneliti karena kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran serta terbatasnya teknologi pada daerah tertentu. Materi yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada artikel-artikel yang telah dikumpulkan didominasi oleh materi geometri, aljabar dan aritmatika. Publikasi pada jumlah penelitian kemampuan pemahaman konsep matematis terjadi rata-rata peningkatan pada tahun 2017 sampai 2019 dan pada tahun 2021 dan cenderung terjadi penurunan pada tahun 2020 dan 2022. Dari penelitian-penelitian yang telah didokumentasi diketahui bahwa peneliti lebih banyak melakukan penelitian pada jenjang pendidikan SMP dengan mayoritas jumlah sampel kurang dari 30. Demografi pada penelitian kemampuan pemahaman konsep matematis siswa didominasi pada pulau Jawa, sedangkan untuk pulau Kalimantan, NTT dan Papua masih sangat sedikit. Maka dari itu untuk peneliti-peneliti selanjutnya alangkah baiknya jika meneliti secara rata di berbagai pulau.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan penggunaan video pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa, dapat disimpulkan bahwa metode ini memiliki beberapa keuntungan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa secara efektif (Nurwidayati dkk., 2021). Beberapa alasan mengapa penggunaan *Sparkol Videoscribe* dapat membantu siswa

memahami matematika yaitu : *Sparkol Videoscribe* memungkinkan pembuatan video animasi yang menarik dan menyenangkan. Animasi yang menarik dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik pada materi yang disampaikan. Ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe*, penjelasan matematis disajikan secara visual dengan menggunakan gambar dan animasi. Ini membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih jelas dan konkret. Visualisasi konsep-konsep tersebut membantu mengurangi hambatan pemahaman yang mungkin dialami oleh siswa. *Sparkol Videoscribe* memungkinkan pengulangan dan pemilihan tempo yang tepat dalam video pembelajaran. Konsep matematika yang sulit dapat dijelaskan dengan lebih rinci melalui pengulangan dan tempo yang sesuai. Siswa dapat mengikuti penjelasan dengan lebih baik dan mengingat informasi yang disampaikan. Video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dapat dengan mudah diakses dan dibagikan kepada siswa. Video dapat diputar kembali atau diakses secara online kapan saja dan di mana saja. Ini memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mempelajari materi matematika sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan penggunaan video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa:

1. **Desain Konten yang Relevan:** Pastikan bahwa konten dalam video pembelajaran relevan dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa. Desainlah video dengan memilih topik yang sesuai dengan kurikulum matematika dan pilih konsep yang paling sering sulit dipahami oleh siswa.
2. **Durasi yang Optimal:** Perhatikan durasi video pembelajaran agar tidak terlalu panjang. Video yang terlalu panjang dapat membuat siswa kehilangan minat dan fokus. Usahakan agar video tetap padat dan menjelaskan konsep dengan singkat dan jelas.
3. **Interaktivitas:** Selain menyajikan penjelasan matematis dalam video, pertimbangkan untuk menambahkan elemen interaktif. Misalnya, Anda dapat menyisipkan pertanyaan dan tantangan matematis di dalam video untuk melibatkan siswa secara aktif dan menguji pemahaman mereka.
4. **Evaluasi dan Umpan Balik:** Setelah siswa menonton video pembelajaran, berikan evaluasi dan umpan balik yang sesuai. Ini dapat dilakukan melalui tugas, latihan, atau

diskusi kelas. Evaluasi dan umpan balik membantu mengukur pemahaman siswa dan memberikan arahan untuk peningkatan lebih lanjut.

5. Pelibatan Orang Tua: Melibatkan orang tua dalam penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan efektivitasnya. Bagikan video pembelajaran kepada orang tua dan berikan mereka pemahaman tentang materi yang sedang dipelajari. Orang tua dapat mendukung pembelajaran di rumah dan membantu siswa mengatasi hambatan pemahaman.
6. Evaluasi dan Penelitian Lanjutan: Lakukan evaluasi terhadap penggunaan video pembelajaran dengan *Sparkol Videoscribe* secara berkala. Periksa hasil belajar siswa dan identifikasi area yang masih perlu ditingkatkan. Selain itu, lakukan penelitian lanjutan untuk memahami dampak penggunaan video pembelajaran ini secara lebih mendalam.

Dengan menerapkan simpulan dan saran di atas, diharapkan penggunaan video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dapat efektif meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

## Referensi

- AL Munawwarah, R. (2019) *Sparkol Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2).
- Anggreni, F. (2019). Relevansi pembelajaran matematika dengan nilai-nilai Al-Qur'an dalam membentuk karakter siswa pada materi pecahan. *Al – Qalasadi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 3(1).
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *HARD SKILLS dan SOFT SKILLS*. Bandung: PT Reflika Aditama
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 65–72.
- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendikia Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(6), 1846–1856. <https://doi.org/10.31004/cendikia.v6i2.1405>
- Maskur, R., Nofrizal N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2), 177.
- Nurwidayati, W., Supriyadi, Sukamto, I., & Utami, N. R. (2021). Pengembangan Media Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.23960/jmmp.v9.i2.2021.03>
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan dan pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawan*, 5(1), 93. <https://ejournal.perpunas.go.id/md/article/view/728>

- Pitriyani, P., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Videoscribe Berbasis Literasi Sains Di Sekolah Dasarp. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4). [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Jpkip.V10i4.8307](http://Dx.Doi.Org/10.33578/Jpkip.V10i4.8307).
- Putri, F. A., Bramasta, D., & Hawanti, S. (2020). Studi Literatur Tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran The Power Of Two di SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*,6(2).
- Raharja, A. D. B. (2022). Kajian Pustaka untuk Skripsi, Tesis, Karya Ilmiah, Makalah, Artikel, dan Proposal. *EKRUT media*.
- Safitri, Selvia. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMPN 10 Sungai Kakap.
- Suherman, S. (2015). Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Pola Bilangan Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR). *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 81 – 90.
- Utami, I., A. (2022). *Ejektivitas media teknologi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran*. 1, 72.
- Wijaya, T. T., Dewi Septiani, N. S., Fauziah, I. R., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas IX Pada Materi Bangun Ruang. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Yulaistin, S., & Roesdiana, L. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IX SMP pada Materi Translasi. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.31949/dmj.v2i2.2074>
- Yuniasih. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran videoscribe sebagai alternatif pembelajaran daring Bahasa Indonesia di SMKN 1 Cangkringan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 2. NO, 2. [File:///C:/User/HP/Downloads/964-Article Text-4274-1-10 20220221. pdf](File:///C:/User/HP/Downloads/964-Article Text-4274-1-10 20220221.pdf)
- Yunita, D., & Wijayanti, Astuti. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora Jurnal Ilmiah Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/Sosio.V3i2.1614>