



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUKAN POWERPOINT OPEN BROADCASTER SOFTWARE (OBS) PADA ARITMETIKA SOSIAL UNTUK SISWA KELAS VII SMP

Widiya Rahmah^{*1}, Hidayah Ansori², Rizki Amalia³

^{1,2,3} Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

^{*}Penulis Korespondensi (widiyarahmah11@gmail.com)

Abstrak: Video pembelajaran adalah sarana belajar yang dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan video pembelajaran berbantuan *powerpoint open broadcaster software* (OBS) pada materi aritmetika sosial di kelas VII SMP yang valid. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru matematika bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi aritmetika sosial dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang efektif salah satunya video pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan model 4D dengan 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun, penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*). Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang diisi oleh validator. Uji validitas dari produk penelitian pengembangan ini dilakukan oleh validator ahli dan validator media. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 89,95% dengan kriteria sangat valid. Kemudian, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan aspek sebesar 84,95% dengan kriteria sangat valid. Sehingga berdasarkan penilaian ini, dihasilkan video pembelajaran berbantuan *powerpoint open broadcaster software* (OBS) pada materi aritmetika sosial di kelas VII SMP yang sangat valid

Kata kunci: Media pembelajaran, Video, Aritmetika Sosial, OBS (*Open Broadcaster Software*)

Abstract: Learning videos are learning tools that can improve the use of technology in learning. This research aims to produce learning video products using *Powerpoint Open Broadcaster Software* (OBS) on social arithmetic material in class VII SMP that are valid. Based on the results of interviews with mathematics teachers, students have difficulty understanding social arithmetic material in everyday life, so there is a need for effective learning media, one of which is learning videos. This research is included in development research with a 4D model with four stages, namely the definition stage, design stage, development stage, disseminate stage. However, this development research only reached the third stage. The data collection instrument uses a validation sheet filled in by the validator. The validity test of this development research product was carried out by expert validators and media validators. The validation results by material experts

show that the learning videos developed obtained an average of 89.95% with very valid criteria. Then, validation results by media experts showed that the learning video developed obtained an average score for all aspects of 84,95% with valid criteria. So based on this assessment, a learning video was produced using Powerpoint Open Broadcaster Software (OBS) on social arithmetic material in class VII SMP which was very valid.

Keywords: *Instructional media, Videos, Social arithmetic, OBS (Open Broadcaster Software)*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan proses kegiatan pembelajaran siswa dalam menumbuhkan potensi yang dimiliki serta memfasilitasi kegiatan belajar. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang menerapkan dengan kehidupan sehari-hari adalah pembelajaran matematika. Menurut Suprihatiningrum (2017) belajar adalah mengubah proses tingkah laku manusia secara sadar yang terlihat dalam pengalamannya. Sebagian besar siswa sangat takut matematika karena dianggap sulit untuk diselesaikan padahal matematika mampu memberikan kemampuan dan keterampilan kepada siswa dalam menghadapi permasalahan (Asmara & Sari, 2021).

Materi yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari adalah materi aritmetika sosial. Aritmetika sosial merupakan ilmu pelajaran matematika yang menerapkan operasi dasar bilangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Sapitri, Fitriani & Kadarisma, 2020). Aritmetika berkaitan dengan harga beli, jual, rugi, laba, diskon, dan lain sebagainya. Keaktifan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah aritmetika sosial terlihat dari bagaimana kemampuan pemahaman siswa, menganalisis serta mengevaluasi suatu masalah. Hal ini mampu memaksimalkan keterampilan berpikir siswa dengan sangat baik dan benar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SMPN 32 Banjarmasin mata pelajaran matematika, pada dasarnya pemahaman konsep matematika pada materi untung rugi, bunga tunggal, diskon, pajak, bruto, neto, dan tara, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan. Ini terjadi karena kurangnya ilustrasi gambar, visual yang dapat ditirukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena masih minim dalam media pembelajaran yang digunakan pada sekolah sehingga pembelajaran matematika kurang efektif dan inovatif. Di era perkembangan teknologi digital saat telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan namun belum sepenuhnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kalangan Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dikarenakan sebagian guru masih minim menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu agar proses pembelajaran matematika berjalan secara efektif dan efisien adalah menggunakan media pembelajaran, media teknologi yang dapat dijangkau oleh guru yaitu video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran berupa suara, gerakan dan bentuk obyek yang dapat dilihat sehingga mempunyai unsur yang lengkap (Atmaja, 2019). Video pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan serta mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Media video memiliki berbagai macam bentuk sehingga mudah dijangkau siswa serta menarik ditayangkan (Riana, R., Waruwu, A., & Harefa, N. A, 2022). Aplikasi komputer digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran salah satunya adalah Ms. Powerpoint. Powerpoint adalah software dalam membuat sebuah presentasi yang membantu dalam outline presentasi, membuat slide, clip art, dan presentasi elektronika

yang menarik (Kamil, 218). Sedangkan menurut Yusri dan Husaini (2017), *Ms. PowerPoint* merupakan perangkat yang menginterpretasikan berbagai jenis media seperti video, gambar, suara, teks dan gambar. *Powerpoint* akan lebih menarik jika digabungkan dengan *Open Broadcaster software* (OBS).

Perangkat lunak *open Broadcaster Software* (OBS) Studio merupakan program streaming dan perekaman lintas platform sumber terbuka dan gratis yang tersedia dalam sistem operasi seperti: *Microsoft Windows, macOS dan Linux* dengan menyediakan komposisi adegan, perekaman, penyiaran dll (Qorib & Zaniyati, 2021). OBS Studio memungkinkan perekaman slide pelajaran digabungkan dengan rekaman video dan perangkat lunak lainnya. Hal ini menyebabkan OBS Studio sebagai perangkat lunak yang sangat fleksibel dan ampuh untuk membuat video (Austa, 2020). Pengembangan video diharapkan membuat proses pembelajaran yang nyaman, menarik, dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Adapun hasil penelitian yang mendukung dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khuzaini (2022) dengan judul “OBS Studio Video Maker Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa SMK Assalafiyah Mlangi”. Penelitian ini berisi tentang pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan OBS Studio Video Maker untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK yang berkualitas baik dilihat dari kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan R&D (*Research and Development*), yang mengacu pada model pengembangan dari Borg dan Gall. Berdasarkan hasil analisis validasi para ahli bahwa video pembelajaran menggunakan OBS Studio Maker dikatakan valid dan layak di ujicobakan dilapangan. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Khuzaini (2022) adalah dari segi aplikasi peneliti menggunakan OBS *powerpoint* sedangkan penelitian Khuzaini (2022) menggunakan OBS Video Maker, kemudian dari kriteria kevalidan peneliti dikategorikan sangat valid pada produk yang dikembangkan dan penelitian Nanang Khuzaini dikategorikan valid. Kemudian, penelitian yang revalan dari Penelitian yang dilakukan oleh Parsianti (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mathaltv Berbasis OBS Studio Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis OBS Studio yang valid dan praktis. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata tingkat validitas dengan katagori valid. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Parsianti (2022) adalah dari segi model pengembangan, peneliti menggunakan model pengembangan 4D sedangkan Indah Parsianti menggunakan ADDIE.

Berdasarkan penjelasan diatas bawah tujuan penelitian untuk mengembangkan video pembelajaran berbantuan *powerpoint open broadcaster software* pada materi aritmatika untuk siswa SMP kelas VII. Sehingga dapat membantu siswa dalam pembelajaran, memahami konsep matematika dalam ilustrasi dan menyelesaikan masalah aritmetika sosial.

METODE

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D. Model ini terdiri dari empat yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Muis, 2019). Pendefinisian (*define*) dalam tahap ini peneliti melakukan observasi pembelajaran serta melakukan wawancara tentang permasalahan aritmetika sosial. Perancangan (*design*) melakukan penyusunan, penentuan media, pemilihan format, dan

merancang media. Tahap pengembangan (*develop*) menghasilkan suatu produk, tahap ini terdapat dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) dan *delopment testing* (uji coba pengembangan). Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian pengembangan ini hanya sampai tahap penilaian ahli.

Produk pengembangan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran. Lembar validator adalah teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari video yang akan dibuat. Setelah mendapatkan penilaian dari validator ahli. Adapun range persentase validitas oleh Rovita (2020).

Tabel 1 Range persentase validitas

Penilaian Para Ahli	Kriteria
$x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid

Sumber: Rovita (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pemaparan hasil yang dikembangkan, maka dihasilkan produk berbentuk perangkat video pembelajaran berbantuan *powerpoint* berbantuan OBS materi aritmetika sosial. Media pembelajaran secara keseluruhan ditampilkan menggunakan video. Penelitian ini menggunakan tahapan 4D yaitu definisi, rancangan, dan pengembangan. Tahap-tahap dalam pengembangan video pembelajaran adalah:

Tahap Pendefinisian

Terbagi menjadi 5 bagian:

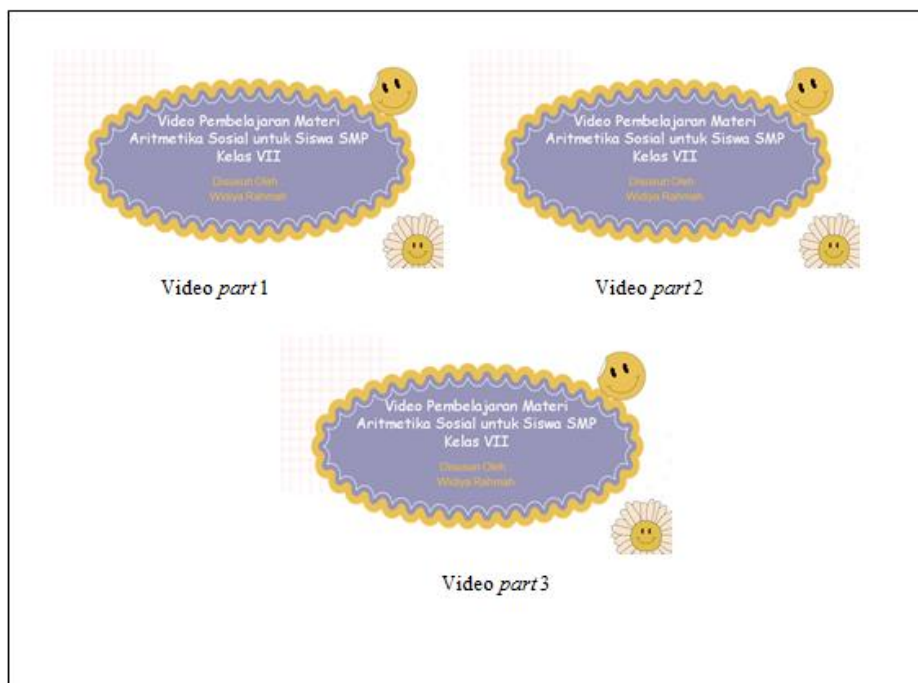
1. Pada analisis awal-akhir ini untuk menetapkan masalah yang terjadi mengenai pembelajaran matematika berdasarkan wawancara dengan guru. Hasil wawancara bersama guru matematika SMP Negeri 32 Banjarmasin diketahui masih kurang menguasai pembelajaran menggunakan video pembelajaran pada materi aritmetika sosial.
2. Analisis Peserta Didik, dari hasil wawancara dirincikan berbagai permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran, misalnya siswa masih kurang menguasai materi, mudah bosan saat pembelajaran, siswa kurang tertarik dengan matematika dan sulit memahami, siswa sering memperhatikan hal lain saat belajar.
3. Analisis Tugas, menganalisis belajar siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi aritmetika sosial yang ditampilkan dalam video pembelajaran
4. Analisis Konsep, merinci secara sistematis konsep-konsep sesuai dengan kompetensi dasar menggunakan materi matematika aritmetika sosial.
5. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran, menetapkan indikator pencapaian dan kompetensi dasar dalam pembelajaran.

Tahap Perancangan

Ada 4 langkah, dibawah ini:

1. Penyusunan Tes, menghasilkan bahan materi serta contoh soal, lembar validasi produk.
2. Pemilihan Media, berupa video pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* berbantuan *open broadcaster software* (OBS).
3. Pemilihan Format, format yang digunakan dalam video pembelajaran ini terdiri dari pembukaan, isi, dan penutup. Pada bagian pembukaan terdiri atas sampul, salam, menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Bagian isi terdiri dari menyampaikan materi, contoh dan latihan soal. Setelah itu, kesimpulan dan untuk bagian penutup berupa yaitu ucapan terima kasih.
4. Perancangan Awal, pembuatan materi dan contoh soal aritmetika sosial pada *Ms. Office word* sesuai dengan kompetensi dasar. Kemudian, materi dan contoh soal yang telah selesai dibuat akan disusun kembali pada *Ms. Powerpoint* dan disunting dengan penampilan menarik. Pada tahap awal pembuatan desain sampul, salam, menyampaikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran, materi, dan penutup. Video dibuat menjadi tiga bagian, tiap bagian berbeda isi materi dan contoh soal aritmetika sosial yang dicakup dalam tiga pertemuan.
 - a. Video bagian pertama memuat materi harga jual beli, untung/rugi, dan persentase untung/rugi.
 - b. Video bagian kedua memuat materi diskon, bruto, neto, tara.
 - c. Video bagian ketiga memuat materi bunga tunggal dan pajak.

Dilanjutkan merekam tampilan menggunakan *Open Broadcaster Software* (OBS).



Gambar 1 Desain sampul depan

Bagian sampul pada video *part 1*, *part 2*, dan *part 3* memuat keterangan berupa “Video Pembelajaran Materi Aritmetika Sosial Untuk Siswa SMP Kelas VII”. Gambar 1

merupakan sampul paling depan yang muncul dibagian video pembelajaran aritmetika sosial.



Gambar 2 Salam pengenalan

Gambar 2 merupakan salam pengenalan bagi peneliti dalam video pembelajaran aritmetika sosial. Adapun isi dari salam pengenalan video yaitu memuat nama peneliti, NIM, Program Studi, Jurusan, Fakultas, dan nama Universitas



Gambar 3 Kompetensi Dasar

Gambar 3 merupakan bagian Kompetensi yaitu “3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, dan tara)”. Kemudian, Kompetensi Dasar “4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, dan tara)”.



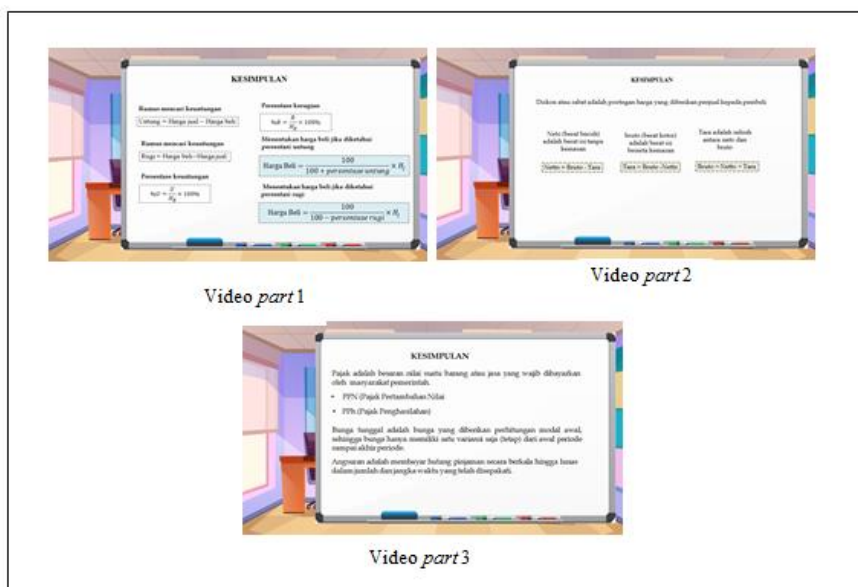
Gambar 4 Tujuan pembelajaran

Gambar 4 merupakan bagian Tujuan Pembelajaran di video pembelajaran aritmetika sosial. Pada bagian video *part 1* tujuan pembelajaran terdiri dari 3 point, video *part 2* terdiri dari 5 point, dan video *part 3* ada 4 poin tujuan pembelajaran.



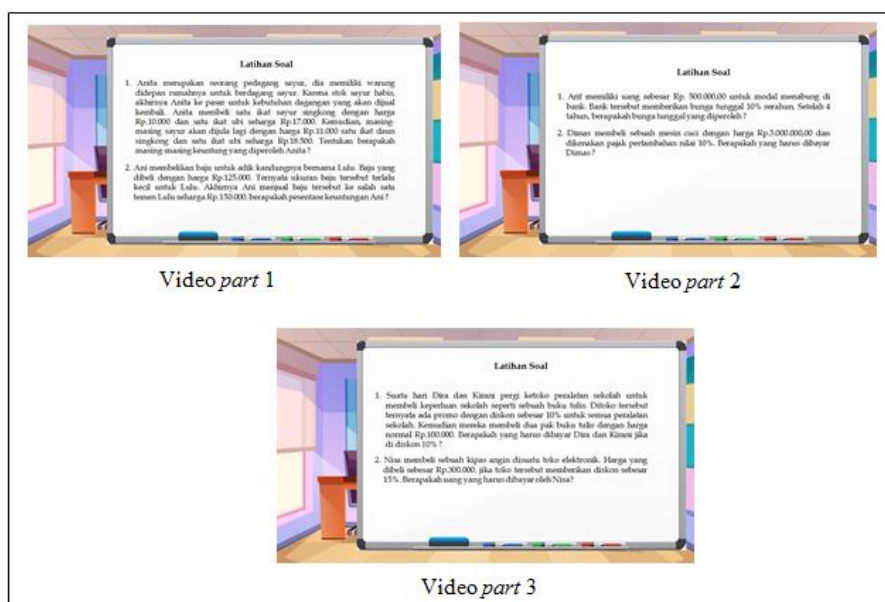
Gambar 5 Isi materi

Gambar 5 merupakan bagian materi aritmetika sosial. Bagian video *part 1* berisikan materi harga jual beli, untung/rugi, persentase untung/rugi. Video *part 2* berisi materi diskon (rabat atau potongan harga), bruto, nrt, tara. Kemudian bagian video *part 3* yaitu materi bunga tunggal, tabungan, angsuran, dan pajak.



Gambar 6 Kesimpulan

Gambar 6 merupakan kesimpulan keseluruhan materi pada video pembelajaran aritmetika sosial. Sehingga siswa dapat memahami keseluruhan materi yang telah disampaikan. Kesimpulan berisi sesuai materi yang disusun disetiap bagian video.



Gambar 7 Latihan Soal

Gambar 7 adalah isi latihan soal setelah selesai pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Disetiap latihan soal diberikan 2 soal essay.



Gambar 8 Penutup

Gambar 8 adalah bagian penutup video pembelajaran dengan menuliskan ucapan rasa “terimakasih” karena telah menonton video pembelajaran.

Tahap Pengembangan (develop)

Tahapan awal validasi ahli akan dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing kemudian diperbaiki sesuai saran dan kritik. Setelah selesai direvisi, kemudian diserahkan kepada masing-masing validator ahli media dan validator ahli materi diberikan lembar validasi yang terdiri dari aspek kelayakan isi, penyajian dan suara. Penilaian dilakukan dengan cara diberi centang pada tiap butir penilaian dengan rentang 1 sampai 5 tiap lembar validasi. Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli materi sebagai berikut.

Daftar 1 Rekapitulasi penilaian lembar validasi ahli materi

Aspek	Validator	
	1	2
Kelayakan isi	41	42
Penyajian	34	36
Total skor	75	78
Skor maksimal	85	85
Persentase	88,2%	91,7%
Tingkat Kevalidan	Sangat Valid	Sangat Valid
Rata-rata Persentase		
Kevalidan	89,95%	
Kategori tingkat kevalidan	Sangat Valid	

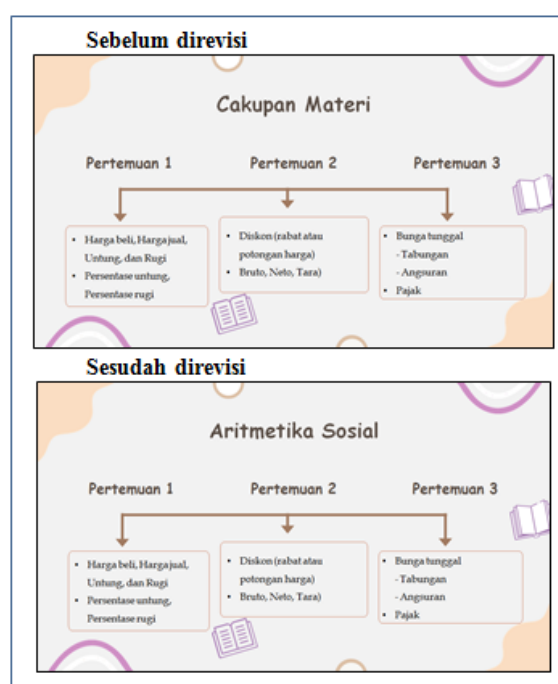
Berdasarkan hasil penilaian dengan validator ahli materi didapat untuk nilai skor maksimal persentase validator 1 sebesar 88,2% kategori sangat valid. Kemudian skor maksimal persentase validator 2 kategori sangat valid sebesar 91,7%. Maka didapat nilai rata-rata persentase dengan kategori sangat valid sebesar 89,95%. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa tingkat kevalidan adalah kategori sangat valid.

Tabel 2 Rekapitulasi penilaian lembar validasi ahli media

Aspek	Validator	
	1	2
Tampilan	45	48
Suara	12	14
Total skor	57	62
Skor maksimal	70	70
Persentase	85,95%	88,5%
Tingkat Kevalidan	Sangat Valid	Sangat Valid
Rata-rata Persentase		
Kevalidan	84,95%	
Kategori tingkat kevalidan	Sangat Valid	

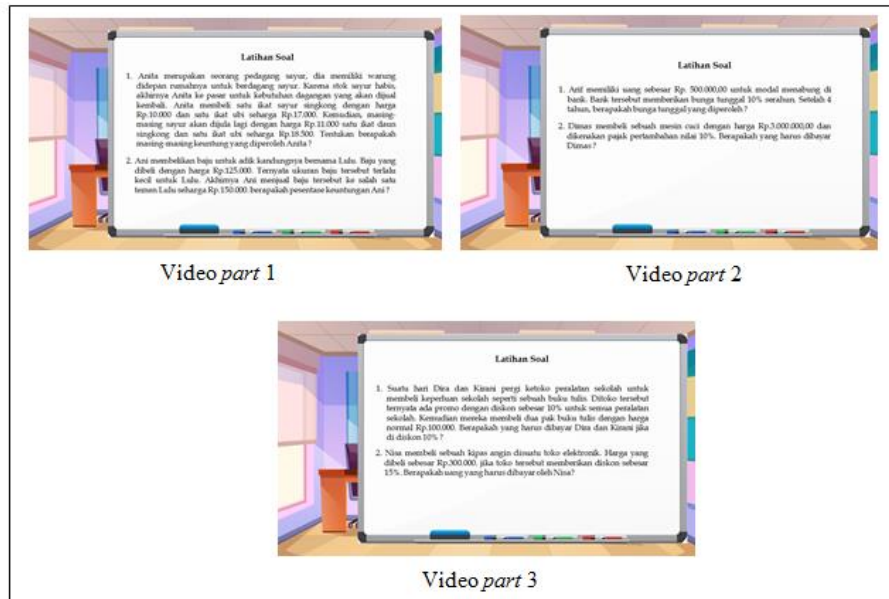
Hasil penilaian dengan validator ahli materi didapat untuk nilai skor maksimal persentase validator 1 sebesar 85,95% kategori sangat valid. Kemudian skor maksimal persentase validator 2 sebesar 88,5% kategori sangat valid. Maka didapat nilai rata-rata persentase sebesar 84,95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa kategori tingkat kevalidan adalah sangat valid.

video pembelajaran aritmetika sosial memenuhi kriteria sangat valid tetapi dengan perbaikan dari validator. Adapun penjelasan berikut ini merupakan perbaikan dan saran dari validator ahli.



Gambar 9 sebelum revisi dan sesudah revisi

Berdasarkan Gambar 9 dapat dilihat pada judul “Cakupan Materi” diganti menjadi “Aritmetika Sosial”. Kemudian, pada materi video *part* 1, 2, dan 3 disesuaikan untuk merubah disetiap cakupan materi pada video pembelajaran.



Gambar 10 setelah direvisi

Disetiap bagian materi video pembelajaran tidak terdapat latihan soal aritmetika sosial, sehingga tidak bisa mengetahui tingkat belajar siswa setelah menonton video. Maka, peneliti menambahkan latihan soal dibagian video *part 1*, *2*, dan *3*.



Gambar 11 video part 1 sebelum revisi

Selanjutnya, pada Gambar 11 video *part 1* terdapat kesalahan penulisan seperti “da sedikit cacat” kemudian diperbaiki menjadi “ada sedikit kecacatan”. Contoh soal di video

part 2 juga ada kesalahan penulisan “beraoakah” dan diperbaiki penulisan “berapakah”, serta penulisan “jerigen” diganti “beras”.



Gambar 12 video part 2 sesudah direvisi

Selanjutnya, Gambar 12 video part 3 dibagian Tujuan Pembelajaran diperbaiki urutan point nya sesuai materi yang disampaikan. Pada gambar sebelum direvisi untuk poin kedua dipindah menjadi urutan poin pertama dan poin pertama dijadikan poin kedua.

Pembahasan

Video pembelajaran yang telah dikembangkan terdiri dari materi aritmetika sosial yang meliputi harga jual beli, untung/rugi, persentase untung/rugi, diskon, tara, neto, bruto, bunga tunggal, dan pajak. Karena berdasarkan hasil wawancara terhadap peneliti kepada guru matematika, siswa kesulitan dalam memahami konsep aritmetika sosial. Proses pengembangan menghasilkan produk video pembelajaran berbantuan *powerpoint open broadcaster software* (OBS). Tahap selanjutnya berupa uji validitas ahli media dan 2 ahli media. Rata-rata persentase sebesar 89,95% (sangat valid) dinilai oleh ahli materi, dan sebesar 84,95% (sangat valid) oleh ahli media. Namun, masih perlu revisi dan perbaikan dari saran-saran validasi untuk menghasilkan produk yang layak.

Setelah revisi dan perbaikan saran-saran oleh validasi ahli materi dan ahli media dilakukan. Saran-saran validator digunakan sebagai patokan untuk memperbaiki video pembelajaran. Sesuai saran-saran dari validator yang telah diperbaiki, maka akhir sebagai produk akhir pengembangan didapatkan video pembelajaran yang sangat baik. Namun, pada pengembangan ini tidak dilakukan uji coba dikarenakan keterbatasan waktu. Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dari video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut.

1. Kelebihan

- a. Meningkatkan wawasan siswa tentang materi aritmetika sosial.
- b. Telah memuat penjelasan yang dapat didengar dengan jelas.
- c. Dibuat dengan kombinasi tulisan, warna, serta gambar yang menarik.

- d. Telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta termasuk dalam kategori sangat valid.
2. Kekurangan
- a. Pada penelitian ini hanya pada penilaian ahli materi dan media dikarenakan keterbatasan waktu untuk mengetahui tingkat praktis dan efektif video.
 - b. Pengunduhan video bisa diakses melalui *google drive* yang memerlukan waktu cukup lama.
 - c. Model yang digunakan yaitu 4D tetapi hanya tahap pengembangan (*develop*) karena keterbatasan waktu

PENUTUP

Penelitian pengembangan video pembelajaran berbantuan *powerpoint open broadcaster software* (OBS) pada aritmetika sosial untuk siswa kelas VII SMP menggunakan beberapa tahapan yaitu tahap definisi, rancangan, dan pengembangan. Video pembelajaran berbantuan *powerpoint open broadcaster software* (OBS) yang dikembangkan dengan kategori sangat valid. Berdasarkan rata-rata persentase penilaian sebesar 89,95% (sangat valid) oleh ahli materi dan ahli media sebesar 84,95% (sangat valid).

Hasil yang telah dilakukan dalam penelitian, sebagai pendidik penting untuk terus meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan teknologi digital. Dan diharapkan penelitian selanjutnya bisa mengembangkan video pembelajaran yang lebih menarik, kreatif sehingga memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., & Sari, D. J. (2021). Pengembangan soal aritmetika sosial berbasis literasi matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2950-2961.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah yang berbasis pada konservasi kearifan lokal bagi MGMP sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131-140.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media power point dan media torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 64-68.
- Khuzaini, N. (2022). Obs Studio Video Maker Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Smk Assalafiyah Mlangi. *Eduscope: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 8(1), 23-39.
- Muis, M. (2019). *Model pembelajaran berbasis masalah: teori dan penerapannya*. Caremedia Communication.
- Nafisah, M. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pai Materi Thaharah Menggunakan Obs Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Sains Wahid Hasyim Yogyakarta Tahun 2021/2022* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Parsianti, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mathaltv Berbasis Obs Studio Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP*.

- Qorib, A., & Zaniyati, H. S. (2021). Penggunaan Open Broadcast Software Studio dalam mendesain video pembelajaran era pandemi. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 12(1), 87-98.
- Rasmi, W., Moma, L., & Molle, J. S. (2022). Pemahaman Konsep Aritmetika Sosial Melalui Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 3(1), 15-20.
- Riana, R., Waruwu, A., & Harefa, N. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meningful Instructional Design (Mid) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas Xi Sma Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 968-980.
- Rovita, C. A. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Sapitri, Y., Fitriani, N., & Kadarisma, G. (2020). Analisis kesulitan siswa smp dalam menyelesaikan soal pada materi aritmetika sosial. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(5), 567-574.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran Terori & Aplikasi* Jogjakarta; Ar-Ruzz Media.