

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE**



**Skripsi**

**PANCA WIDYA  
NPM : 1411050135**

**Program Studi Pendidikan Matematika**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H / 2020 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE***

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Matematika

**Oleh:**

**PANCA WIDYA  
NPM : 1411050135**

**Jurusan : Pendidikan Matematika**

Pembimbing I : Farida, S.Kom, MMSI  
Pembimbing II : Fredi Ganda Putra, M.Pd



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2020 M**

## ABSTRAK

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas VII di SMP Negeri 16 Bandar Lampung matematika merupakan salah satu materi yang dianggap masih sulit dikuasai siswa kelas VII, terlihat dari sebagian besar siswa yang belum mencapai KKM. Semangat belajar siswa yang rendah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta istilah-istilah ilmiah yang belum dipahami dimungkinkan menjadi penyebabnya. Penyebab lain yaitu keterbatasan variasi media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe* serta mengetahui kualitasnya menurut ahli materi dan ahli media. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 16 Bandar Lampung serta beberapa praktisi pendidikan sebagai penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Metode pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research & Development* model *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi produk, 8) Ujicoba Pemakaian, 9) Revisi Produk Pemakaian, 10) Produksi Akhir, instrumen penilaian yang digunakan untuk melihat kualitas media pembelajaran yaitu lembar angket yang mencakup kualitas isi, kebahasaan, penyajian dan tampilan media pembelajaran. kualitas media pembelajaran dinilai oleh ahli materi dan ahli multimedia, praktisi pendidikan dan 54 peserta didik kelas VII. Data kualitas yang diperoleh masih dalam bentuk deskriptif kemudian diubah menjadi skor. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kualitas kelayakan. Kualitas media pembelajaran yang dihasilkan secara keseluruhan adalah sangat baik (SB) dengan persentase kelayakan menurut ahli materi sebesar 84%, persentase kelayakan menurut ahli multimedia sebesar 85%. persentase kelayakan menurut peserta didik sebesar 93% disertai penilaian aktivitas belajar dengan skor keaktifan 91% dan respon positif peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sedangkan pada praktisi pendidikan diperoleh persentase kelayakan sebesar 84%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di SMP.

**Kata Kunci:** Himpunan, Matematika, *RnD*, *Sparkol VideoScribe*.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Panca Widya  
NPM : 1411050135  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Sparkol Videoscribe*” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Desember 2020  
Penulis,



**Panca Widya**  
NPM.1411050135





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat : Jalan Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp. (0721)703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul kripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE**

**Nama : Panca Widya**  
**NPM : 1411050135**  
**: Pendidikan Matematika**  
**: Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah**

**di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Farida, S.Kom, MMSI**  
**NIP. 19780128 200604 2 002**

**Pembimbing II**

**Fredi Ganda Putra, M.Pd**  
**NIP. 19900915 201503 1 004**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

**Dr. Nanang Supriadi, M.Sc**  
**NIP. 19791128 200501 1 005**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat : Jalan Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp. (0721)703260**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE**, disusun oleh: **Panca Widya, NPM: 1411050135,**

Jurusan Pendidikan Matematika, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan

Keguruan pada hari/tanggal : **16/Desember/2020**

**TIM MUNAQOSYAH**

Ketua Sidang : **SYOFNIDAH IFRIANTI, M.Pd.**

Sekretaris : **FRAULEIN INTAN SURI, M.Si**

Penguji Utama : **NETRIWATI, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **FARIDA, S.KOM., MMSI**

Penguji Pendamping II : **FREDI GANDA PUTRA, M.Pd.**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**

**NIP. 19640828 198803 2 002**





## MOTTO

*“Jangan Menunda Pekerjaan Sampai Besok*

*Jika Hari Ini Dapat Diselesaikan Maka Tuntaskanlah”*

أُولَئِكَ يُسْرِعُونَ فِي الْخَيْرَاتِ وَهُمْ لَهَا سَابِقُونَ

*“Mereka itu bersegera untuk mendapat kebaikan-kebaikan, dan merekalah orang-orang yang segera memperolehnya”.*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, dengan ini saya persembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Rudiyanto dan ibu Rusmanah S.Pd.i serta kakak dan adikku tersayang dan seluruh keluarga besar tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan untuk selalu memberikan semangat sekaligus doa untuk keberhasilanku dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.

## **RIWAYAT HIDUP**

Nama lengkap penulis Panca Widya dilahirkan di Tanjung Karang, Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung pada tanggal 19 Juni 1996. Penulis merupakan anak kelima dari enam bersaudara dari pasangan Bapak Rudyanto dan Ibu Rusmanah, S.Pd.i.

Penulis mengawali pendidikan dari Taman Kanak-kanak (TK) Amalia, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung pada tahun 2002. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Kalibalau Kencana, Kecamatan Sukabumi, Kota Bandar Lampung, dan lulus Sekolah Dasar pada tahun 2008, melanjutkan pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Gajah Mada, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung, lulus Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 17 Bandar Lampung, Kota Bandar Lampung, dan lulus Sekolah Menengah Atas pada tahun 2014. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika. Pada bulan Agustus 2017 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Margajasa, Kecamatan Sragi, Kabupaten Lampung Selatan. Pada bulan Desember 2017 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 8 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, nikmat islam, serta nikmat sehat wal'afiat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa Allah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabat, para tabi'in dan tabi'at serta para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika. Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dialami. Berkat do'a, perjuangan, serta dorongan yang positif dari berbagai pihak untuk menyelesaikan skripsi ini, semua dapat teratasi. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Nanang Supriadi, S.Si, M.Sc Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, yang telah memberikan izin atas penyusunan skripsi.
3. Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Farida, S.Kom, MMSI sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, bimbingan serta semangat dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Fredi Ganda Putra, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, bimbingan serta motivasi dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Kepala sekolah dan seluruh dewan guru SMPN 16 Bandar Lampung Khususnya Ibu Hairunnisa S.Pd, Sulastri S.Pd dan Komariah, S.Pd yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini, serta peserta didik SMPN 16 Bandar Lampung, khususnya kelas ..... yang telah kooperatif dalam penelitian ini.
8. Teristimewah untuk kedua orang tuaku tercinta yaitu Ayahanda Rudiyanto dan Ibunda Rusmanah S.Pd.i yang tiada hentinya melimpahkan kasih dan sayang, selalu mendo'akan serta memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis.
9. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Matematika khususnya angkatan 2014 Kelas C UIN Raden Intan Lampung yang memiliki semangat untuk berlomba-lomba untuk jadi yang terbaik.
10. Kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2014 khususnya Rafika, Rudiarti, Retma, Eka, Eva Istiana yang selalu memberikan semangat dan bantuan dengan ketulusan hati untuk memperkuat setiap situasi seberat apapun.

11. Khususnya kepada teman hidup *My Boy friend* sekaligus penyemangat hidupku Eza Dian Permadi yang selalu memberikan support serta motivasi agar tetap menjadi yang terbaik.
12. Dan kepada semua pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga bantuan, bimbingan, dukungan, semangat, masukan, dan doa'a yang telah diberikan menjadi pintu datangnya ridho dan kasih sayang Allah SWT di dunia dan akhirat. Aamiin.

Terimakasih penulis haturkan akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membantu dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulis di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca sekalian pada umumnya.

Bandar Lampung,     Desember 2020  
Penulis,

**Panca Widya**  
NPM : 1411050135



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN</b>	
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	10
H. Definisi Oprasional.....	11
I. Produk yang Diharapkan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Pengertian Pengembangan.....	12
2. Media Pembelajaran .....	13
3. Pembelajaran Matematika .....	18
4. <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	21
5. Materi Himpunan.....	27
6. Aktivitas.....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	29
C. Kerangka Berpikir .....	31

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Rancangan Penelitian .....	33
1. Jenis Penelitian .....	33
2. Subjek Penelitian .....	33
3. Lokasi Penelitian .....	34
B. Prosedur Penelitian.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data .....	40
D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Teknik Analisi Data.....	43
F. Target Penelitian.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Penelitian .....	50
1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk .....	50
a. Potensi dan Masalah.....	50
b. Pengumpulan Data .....	51
c. Desain Produk .....	52
d. Validasi Desain Produk.....	57
1) Deskripsi Hasil Validasi Media Oleh Para Ahli .....	57
a) Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi .....	58
b) Deskripsi Hasil Validasi Ahli Media .....	60
e. Revisi Desain Produk .....	63
f. Deskripsi Analisis Respon Peserta Didik .....	68
g. Revisi Produk .....	72
h. Analisis Penilaian Praktisi Pendidik dan Ujicoba Pemakaian Produk ....	72
1) Analisis Penilaian Praktisi Pendidikan .....	73
2) Analisis Ujicoba Pemakaian Peserta Didik .....	74
i. Revisi Produk Akhir.....	78
j. Produksi Akhir .....	79
B. Pembahasan .....	79
1. Kajian Produk Akhir .....	80
2. Keterbatasan Penelitian.....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	
<b>LAMPIRAN.....</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>HALAMAN</b>
Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung.....	4
Tabel 3.1 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	42
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media .....	42
Tabel 3.3 Pedoman Skor Penilaian Ahli .....	45
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kelayakan Media .....	46
Tabel 3.5 Persentase Tanggapan Peserta didik .....	47
Tabel 3.6 Kriteria Aktivitas Belajar Peserta didik .....	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi.....	58
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi .....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi .....	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi .....	61
Tabel 4.5 Aktivitas Peserta Didik Skala Terbatas.....	69
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	71
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Menurut Praktisi Pendidikan .....	73
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Ujicoba Skala luas .....	75
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Luas .....	77

## DAFTAR GRAFIK

	<b>HALAMAN</b>
Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	60
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	62
Grafik 4.3 Analisis Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	70
Grafik 4.4 Hasil uji coba peserta didik.....	72
Grafik 4.5 Hasil Penilaian Praktisi pendidikan .....	74
Grafik 4.6 Analisis Aktivitas Belajar Skala Luas .....	76
Grafik 4.7 Hasil Uji Coba Peserta Didik Skala Luas .....	78

## DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 2.1 Tampilan Awal Pembuka <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	22
Gambar 2.2 Tampilan Login ke akun <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	23
Gambar 2.3 Tampilan Menu Program <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	23
Gambar 2.4 Tampilan halaman kosong pada <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	24
Gamaar 2.5 Tampilan Memasukan Tulisan pada <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	24
Gambar 2.6 Tampilan Memasukan Gambar pada <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	25
Gambar 2.7 Tampilan Memasukan <i>Dubbing</i> suara pada <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	25
Gambar 2.8 Tampilan proses penyimpanan pada <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	26
Gambar 2.9 Tampilan Pengaturan Pada <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	26
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan <i>Research and Development Method</i> ..	35
Gambar 4.1 Tampilan Awal Salam Pembuka .....	52
Gambar 4.2 Tampilan Menu Informasi.....	52
Gambar 4.3 Tampilan Materi Pembelajaran .....	53
Gambar 4.4 Tampilan Salam Penutup .....	53
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	54
Gambar 4.6 Tampilan menu <i>Create a New Scribe</i> .....	55
Gambar 4.7 Tampilan <i>Layer New Scribe</i> .....	55
Gambar 4.8 Tampilan <i>menu Add text the cavas</i> .....	56
Gambar 4.9 Tampilan <i>menu Add an image to the canvas</i> .....	56
Gambar 4.10 Tampilan menu <i>voicecover</i> .....	57

Gambar 4.11 Tampilan Penulisan Sebelum Direvisi .....	63
Gambar 4.12 Tampilan Penulisan Sesudah Direvisi.....	64
Gambar 4.13 Tampilan Materi Sebelum Direvisi .....	64
Gambar 4.14 Tampilan Materi Sesudah Direvisi.....	65
Gambar 4.15 Tampilan Awal Sebelum Di Revisi.....	65
Gambar 4.16 Tampilan Awal Sesudah Direvisi.....	66
Gambar 4.17 Tampilan Durasi Sebelum Direvisi .....	66
Gambar 4.18 Tampilan Durasi Sesudah Direvisi.....	67
Gambar 4.19 Tampilan Link Video Produk Akhir .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>HALAMAN</b>
Lampiran 1 Lembar Wawancara Guru Matematika.....	89
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Penelitian.....	91
Lampiran 3 Hasil Validasi Instrumen Penelitian .....	99
Lampiran 4 Lembar Keterangan Validasi.....	127
Lampiran 5 Angket Hasil Uji coba Produk.....	136
Lampiran 6 Rekapitulasi Skor Validasi dan Angket Uji coba.....	164
Lampiran 7 Dokumentasi Uji coba Produk.....	178
Lampiran 8 Surat-surat.....	182

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidangnya.<sup>1</sup> Matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi salah satu unsur penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>2,3</sup> Hal tersebut menyatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menimbulkan dampak positif dalam pendidikan, salah satunya pendidik dapat dengan mudah memberikan materi pembelajaran tanpa berhadapan langsung dengan peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang pendidikan dalam pandangan islam seperti disebutkan dalam firman Allah SWT :

---

<sup>1</sup>Billy Suandito, "Bukti Informal Dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017): 14.

<sup>2</sup>Fredi Ganda Putra et al., "Pengembangan Desain Didaktis Bahan Ajar Materi Pemfaktoran Bentuk Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP," *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2 (2017): 193.

<sup>3</sup>Putri Wulandari, Mujib & Fredi Ganda Putra, "Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Berbantuan Perangkat Lunak Maple Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis", *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.7 No.1(2016): 136



قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي عَنْكُمْ آيَاتُ الرَّسُولِ وَالنَّذْرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Artinya : "Katakanlah: "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi.

Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan Rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman." [Q.S. Yunus : 101].<sup>4</sup>

Berdasarkan ayat tersebut, dijelaskan bahwa Allah SWT memberikan perintah kepada manusia untuk memperhatikan fenomena alam yang ada di langit dan di bumi yang merupakan tanda kebesaran Allah. Fenomena itu tidak hanya dilihat dengan mata kepala akan tetapi dikaji, diteliti, dipelajari dan dicermati untuk dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu fenomena atau teknologi yang ada pada aspek pendidikan saat ini yaitu media pembelajaran berbasis *video editing*.

Media pembelajaran yang disiapkan pendidik saat ini sebaiknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan jangan hanya menyiapkan media manual dalam bentuk charta, tetapi juga divariasikan dan dilengkapi dengan media digital. Belakangan ini, peserta didik lebih cenderung menyukai pembelajaran melalui media berupa video pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami setiap materi yang disampaikan. Hal ini dilakukan agar *video editing* ini bermanfaat bagi semua institusi pendidikan terutama peserta didik dan pendidik pada bidang tersebut. Salah satu media pembelajaran berbasis *video editing* yang dapat dimanfaatkan adalah dengan merancang dan membuat *sparkol*

---

<sup>4</sup> Al-Qur'an Digital, Versi 2.0, Freeware © Hak Cipta Hanya Milik Allah Swt, Muharram 1425(Maret 2004)

*videoscribe*.<sup>5</sup> *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran.<sup>6</sup> *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.<sup>7</sup>

Materi belajar matematika Sekolah Menengah Pertama meliputi himpunan, garis dan sudut, skala perbandingan, statistika dan peluang. Diketahui bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan lebih terpusat pada pendidik, sementara peserta didik cenderung pasif. Hampir sebagian besar peserta didik justru mengaku bahwa mereka seringkali masih mengalami kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik. Sebagian peserta didik hanya menghafal rumus tanpa mengetahui alur penyelesaian atau rumus awal yang dijadikan dasar dari permasalahan yang diberikan.<sup>8</sup>

Hal tersebut selaras dengan hasil observasi di SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Diketahui hasil belajar ulangan harian matematika peserta didik kelas

---

<sup>5</sup>Yenni Lidyawati, et.al., Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru Dan Peserta Didik, *Jurnal FKIP Universitas Sriwijaya* (2017), h.305

<sup>6</sup>Aan Subhan Pamungkas, et.al., Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika, (*Prima: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 2, No. 2, Juli 2018, hal. 127 - 135*), h.130

<sup>7</sup>Kholidin, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas", *Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya*: 6

<sup>8</sup>Paramita Dewi Atmini. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Himpunan Siswa Kelas VII A Smp Negeri 14 Yogyakarta* Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam ,Universitas Negeri ,Yogyakarta ,2010), h.2

VII sebagian besar masih belum mencapai KKM karena kurang pemahannya dengan konsep-konsep dasar dalam pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari

**Tabel 1.1** berikut:

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Materi Himpunan Kelas VII**

No	Kelas	Nilai		Jumlah
		Nilai $\geq 71$	Nilai $< 71$	
1	VII A	3	28	31
2	VII B	11	20	31
3	VII C	5	27	32
4	VII D	10	29	39
5	VII E	6	26	32
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>130</b>	<b>165</b>

*Sumber : Dokumentasi Hasil Ulangan Harian Materi Himpunan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.<sup>9</sup>*

Berdasarkan data tabel 1.1, Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah ini yaitu 71. Terlihat bahwa dari 165 peserta didik, hanya ada 35 atau 21% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan ada 130 atau 79% peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Secara klasikal peserta didik dikatakan tuntas dalam pembelajaran jika 85% dari peserta didik lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM). Salah satu kelas yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan jumlah terbanyak yaitu kelas VII-D dengan 29 peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Khoirunnisa, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 16 Bandar Lampung, didapat suatu informasi bahwa banyaknya peserta didik kelas VII yang mendapat nilai ulangan harian matematika materi himpunan tahun ajaran 2018/2019 di bawah KKM disebabkan karena materi himpunan merupakan salah satu materi yang dianggap masih sulit untuk dikuasai peserta

<sup>9</sup>Dokumentasi Hasil Ulangan Harian Materi Statistika Dan Peluang Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

didik kelas VII, materi tersebut terdapat istilah-istilah maupun gambar-gambar yang kurang dipahami oleh peserta didik, serta banyaknya materi yang harus dipelajari menimbulkan kesulitan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang kurang bervariasi, semangat belajar peserta didik yang rendah dan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, serta istilah-istilah ilmiah, rumus-rumus yang belum dipahami dimungkinkan menjadi penyebabnya, sehingga untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan suatu media belajar yang dapat mempermudah dalam membantu memahami materi tersebut.<sup>10</sup> Padahal salah satu penunjang untuk mencapai keberhasilan pembelajaran matematika adalah media yang digunakan.<sup>11</sup>

Sebenarnya, media pembelajaran disekolahan tersebut sudah ada, akan tetapi media pembelajaran tersebut masih sederhana. Sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam memahami materi pada media yang digunakan. Dalam Al-Qur'an di jelaskan pada surat Ar-Ra'd : 11 :

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

*Artinya : "Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."*[QS.Ar-Ra'd:11]<sup>12</sup>

Dari ayat tersebut dijelaskan pada aspek pendidikan bahwa setiap pendidik tidak akan merubah pembelajaran apabila tidak adanya kemauan untuk membuat variasi dalam menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya

---

<sup>10</sup>Khoirunnisa, S.Pd., Guru Matematika SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Wawancara Dengan Penulis. SMP Negeri 16 Bandar Lampung .01 Agustus 2019, 08:00.

<sup>11</sup>Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 32.

<sup>12</sup>Al-Qur'an Digital, Versi 2.0, *Freeware* © Hak Cipta Hanya Milik Allah Swt, Muharram 1425(Maret 2004)

variasi media pembelajaran yaitu media pembelajaran matematika berbasis video editing *sparkol videoscribe* untuk menunjang kesuksesan belajar mengajar dalam pembelajaran matematika. Aplikasi *Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran.<sup>13</sup> *Sparkol videoscribe* ini menyediakan menu untuk menulis apa saja yang akan dibuat, selain itu juga disediakan berbagai model huruf dengan berbagai macam warna yang disediakan, untuk ukuran standarnya bisa sampai ukuran 48, tapi bisa disesuaikan ukurannya sesuai permintaan kita dengan keinginan pembuat.<sup>14</sup> Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan.<sup>15</sup>

Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-*import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya

---

<sup>13</sup>Putra Purnama, Erlidawati, Muhammad Nazar, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Koloid Untuk Peserta didik Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017", *Jurnal Ilmiah Peserta didik Pendidikan Kimia*, Vol 2. No.3 (253-260) : 25

<sup>14</sup>Sri Sunarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKn", *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 10 No 3 (2016) 363-372 ISSN (1858-4985)*: 365

<sup>15</sup>N.T.L Agustina dan F.P Nursa'adah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas VII SMPN 126 Jakarta", *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2018 Vol. 2, No. 1, Agustus 2018 p-ISSN: 2581-0812*: 354

akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu men- *download software* dan di-*install* pada PC yang dimiliki.<sup>16,17</sup> Kegunaan dari aplikasi *sparkol* adalah kita dapat membuat video pembelajaran, yang artinya kita dapat mengubah materi matematika yang begitu rumit, menjadi sebuah video pembelajaran yang interaktif, yang mampu menarik minat siswa untuk belajar.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe* pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Hal ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi himpunan serta dapat dijadikan media dalam setiap pembelajaran.

---

<sup>16</sup>Dyah Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016", (*Skripsi Program Studi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Tahun 2016*):7

<sup>17</sup> Edison, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Di IAI Muhammadiyah Bima. *Jurnal Basicedu Volume 1 Nomor 2 Tahun 2017 Halaman 59-65* : 61

<sup>18</sup>Achmad Rivai, Sudirman S, dan Irnin Agustina Dwi Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Aplikasi *Sparkol* dan *Appypie* pada Materi Momentum dan Impuls Kelas X SMA Islam PB Soedirman Cijantung", *Prosiding Seminar dan Diskusi Panel Nasional Fisika II, ISSN: 2579-9894*: 58

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi sebagai berikut :

1. Pada media pembelajaran yang digunakan lebih terpusat pada pendidik, sementara peserta didik masih cenderung pasif dan peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik.
2. Dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media, akan tetapi media pembelajaran tersebut masih sederhana dan memerlukan variasi media yang lebih menarik seperti media pembelajaran *video editing* berbasis *sparkol videoscribe*.
3. Ada beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mengatasi permasalahan supaya dapat dikaji secara mendalam maka diperlukan batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Penelitian media pembelajaran Matematika yang dikembangkan berupa *Sparkol Videoscribe* pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung.
2. Materi yang dikembangkan hanya mencakup materi himpunan kelas VII SMP.
3. Penilaian kualitas media pembelajaran sebatas dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe* serta kualitasnya menurut ahli materi dan ahli media pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung?
2. Apakah media pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe* efektif terhadap aktivitas belajar peserta didik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Menghasilkan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* serta mengetahui kualitasnya menurut ahli materi dan ahli media pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung.
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe* terhadap aktivitas belajar peserta didik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* sebagai pembelajaran berbentuk *video editing* dapat menciptakan pembelajaran menjadi efektif karena pada media ini dapat



menyampaikan lima bentuk informasi berupa: garis, gambar, suara, simbol dan gerakan.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu :

- a. Bagi Pendidik, membantu guru menyampaikan materi belajar matematika menggunakan media pembelajaran, dan sebagai variasi pendekatan dalam penyampaian materi himpunan matematika.
- b. Bagi Peserta Didik, Penelitian ini dapat mempermudah memahami konsep dasar tentang materi himpunan, dan peserta didik lebih memahami materi menggunakan media pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti, Memperoleh pengalaman langsung untuk menjadi guru matematika profesional yang dapat memanfaatkan teknologi dan mengetahui bagaimana bentuk media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yang baik untuk peserta didik.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

### 2. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

### 3. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

### 4. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan pada peserta didik VII SMP Negeri 16 Bandar Lampung semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

## H. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan *Sparkol Videoscribe* ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara *verbal*.
2. *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh.

## I. Produk yang Dihasilkan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* diharapkan dapat menjadi salah satu alat bantu pembelajaran matematika yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran peserta didik kelas VII di SMP Negeri 16 Bandar Lampung

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pengembangan**

Wiryokusumo mengemukakan bahwa pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh dan selaras, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuannya, sebagai bekal untuk selanjutnya meningkatkan dan mengembangkan dirinya, maupun lingkungannya ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi yang mandiri.<sup>19</sup> Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 2003, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

---

<sup>19</sup>Rizky Dezricha Fannie and Rohati Rohati, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA," *Sainsmatika: Jurnal Sains Dan Matematika Universitas Jambi* 8, no. 1 (2014). 99

Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap.<sup>20</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas pengembangan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar, terarah, dan tersusun dengan baik untuk memperbaiki atau membuat sebuah produk agar menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kualitas mutu yang terbaik.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Media berasal dari dua kata yaitu Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik.<sup>21</sup> Media menurut (*Association for Education and Communicati on Technology*) AECT mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.<sup>22</sup> Menurut Yusuf Hadi Miarso dalam Musfiqon media sebagai wadah dari pesan yang penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang SISDIKNAS* (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2003).

<sup>21</sup>Farida, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD", *Al-Jabar Jurnal Pendidikan Matematika Vol 6, No 1 (2015)*. h.44

<sup>22</sup>Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011).

<sup>23</sup>Yulian Adi Setyono, Sukarmin Karmin, and Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisikakelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2013).

Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses interaksi baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan lingkungannya yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Melalui proses interaksi, kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektualnya.<sup>24</sup> Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks. Kompleksitas pembelajaran tersebut dapat dipandang dari dua subjek yaitu siswa sebagai pelaku pelajar dan dari guru sebagai pembelajar.<sup>25</sup>

#### **c. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai pesan penjelas. Untuk itu, salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut

---

<sup>24</sup>Mukhlison Effendi, "Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar," *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2016): 283–309.

<sup>25</sup>Febrianda Yenni Syafei, "Metode Active Learning Tipe Learning Starts With A Question Pada Pembelajaran Matematika Di Smpn 33 Padang," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 1 (2012).

kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa. Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol pemakai.<sup>26</sup> Kata media dapat diartikan sebagai alat bantu atau media komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik.<sup>27</sup>

#### **d. Standar Kelayakan Media Pembelajaran**

Media yang baik harus memenuhi standar kelayakan yang telah ditetapkan. Standar kelayakan ini mencakup beberapa aspek utama media pembelajaran yang harus diperhatikan. Beberapa aspek utama tersebut adalah aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan. Ketiga aspek ini diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan aspek materi, media yang dikembangkan hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagaimana tercermin pada pedoman penilaian yang dikembangkan puskurbuk sebagai berikut.<sup>28</sup>

##### 1) Kesesuaian Kurikulum

- a. Bahan pelajaran sesuai standar kompetensi, kompetensi dasar,

---

<sup>26</sup>Mochamad Miswar Abidin, Bambang Eka Purnama, and Gesang Kristianto Nugroho, "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif," *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security* 4, no. 3 (2013).

<sup>27</sup>Farida, Fredi Ganda Putra and Fitri Nurrohmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Video Scribe", *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* Vol. 8, No. 3 (2018), h.235

<sup>28</sup>Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks kurikulum 2013* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), h. 268

- dan indikator kurikulum.
- b. Materi disajikan secara terpadu dengan konteks pendidikan dan konteks kemasyarakatan.
- c. Kesesuaian pengayaan materi dengan kurikulum
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pendidikan
  - a. Kesesuaian muatan materi dengan tujuan pendidikan
  - b. Kesesuaian penggunaan materi dengan tujuan pendidikan.
- 3) Kebenaran materi menurut ilmu yang diajarkan
  - a. Kebenaran menerapkan prinsip kemampuan berdasarkan teori keilmuan yang diajarkan.
  - b. Kebenaran menerapkan prinsip-prinsip keilmuan tertentu.
  - c. Ketepatan penggunaan bahan bacaan dengan prinsip keilmuan tertentu.
  - d. Ketepatan materi berdasarkan perkembangan terbaru dari keilmuan tertentu.
- 4) Kesesuaian materi dengan perkembangan kognisi siswa
  - a. Struktur bahan ajar sesuai perkembangan kognitif anak
  - b. Materi mengandung unsur edukatif
  - c. Materi mengandung muatan karakter

Berdasarkan aspek penyajian, media yang dikembangkan hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagai berikut<sup>29</sup>.

- 1) Tujuan pembelajaran harus dinyatakan secara eksplisit
- 2) Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan kerumitan materi
- 3) Penahapan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan tahapan model tertentu yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran
- 4) Penyajian materi harus membangkitkan minat dan perhatian peserta didik.
- 5) Penyajian materi harus mudah dipahami siswa
- 6) Penyajian materi harus mendorong keaktifan peserta didik untuk berfikir dan belajar
- 7) Bahan kajian yang berkaitan harus dihubungkan dengan materi yang disusun
- 8) Penyajian materi harus mendorong kreativitas dan keaktifan peserta didik untuk berpikir dan bernalar.
- 9) Materi hendaknya disajikan berbasis penilaian formatif otentik.
- 10) Soal disusun setiap akhir pelajaran.

Berdasarkan aspek kebahasaan, media yang dikembangkan hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagai berikut<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup>*Ibid*, h.268

<sup>30</sup>*Ibid*, h.269

- 1) Penyajian menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 2) Penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta anak melalui penggunaan bahasa laras keilmuan.
- 3) Penggunaan bahasa (struktur dan isi) sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa.
- 4) Paragraf dikembangkan secara efektif dan baku.
- 5) Kesesuaian ilustrasi visual dengan wacana, materi keilmuan, dan kebenaran faktual.
- 6) Kejelasan dan kemenarikan grafemik dan ilustrasi visual yang terdapat dalam bahan ajar.
- 7) Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan membaca peserta didik.

Ketiga aspek utama pengembangan media belajar di atas memiliki peranan penting dalam mewujudkan media pembelajaran yang sesuai tuntutan pendidikan yakni menciptakan generasi muda yang madani secara keilmuan dan berbudi pekerti luhur sesuai dengan karakter dan budaya bangsa.

#### **e. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) yaitu:

- 1) Teks Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
- 2) Media Audio. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.



- 3) Media Visual. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.
- 4) Media Proyeksi Gerak. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)
- 5) Benda-benda Tiruan/miniatur. Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- 6) Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.<sup>31</sup>

### **3. Pembelajaran Matematika**

#### **a. Pengertian Matematika**

Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang bulat diantara para matematikawan, apa yang disebut matematika itu. Namun Ilmu matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak yang harus memiliki penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.<sup>32</sup> Sehingga mata pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga berbagai lapisan masyarakat tak terkecuali pada perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis,

---

<sup>31</sup>Mochamad Miswar Hadibin, Bambang Eka Purnama, gesang Kristianto. Op.Cit

<sup>32</sup>Novita Eka Indiyani and Anita Listiara, "Efektivitas Metode Pembelajaran Gotong Royong (Cooperative Learning) Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa Dalam Menghadapi Pelajaran Matematika (Suatu Studi Eksperimental Pada Siswa Di SMP 26 Semarang)," *Jurnal Psikologi* 3, no. 1 (2006): 11.

analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.<sup>33</sup> Menurut James, matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu sama lain, yang kemudian terbagi dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.<sup>34</sup>

Menurut Kementerian Pendidikan dan kebudayaan matematika adalah bahasa universal untuk menyajikan gagasan atau pengetahuan secara formal dan presisi sehingga tidak memungkinkan terjadinya multi tafsir. Penyampaiannya adalah dengan membawa gagasan dan pengetahuan konkret ke bentuk abstrak melalui pendefinisian variable dan parameter sesuai dengan yang ingin disajikan.<sup>35</sup> Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia.<sup>36</sup> Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi salah satu unsur penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>37</sup>

---

<sup>33</sup>Tri Wahyuningsih, Sri Rezeki, and Zetriuslita “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Pembelajaran Kooperatif,” *Jurnal Matematika* 3, no. 2 (2013): 53.

<sup>34</sup>Danang Waskito, “Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia,” *Speed Journal-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* 11, no. 3 (2014):61.

<sup>35</sup>Tri Achmad Budi Susilo, “Pengaruh Sikap Siswa Pada Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SMP,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2015):11.

<sup>36</sup>Billy Suandito, “Bukti Informal Dalam Pembelajaran Matematika,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017): 14.

<sup>37</sup>Fredi Ganda Putra et al., “Pengembangan Desain Didaktis Bahan Ajar Materi Pemfaktoran Bentuk Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP,” *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2 (2017): 193.

Dari beberapa pendapat diatas, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa universal yang bersifat simbolis yang memungkinkan manusia untuk berfikir, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai bentuk susunan serta konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya.

#### **b. Hakikat Pembelajaran Matematika**

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran, dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi, dan berkembang disebabkan belajar. Karena itu, seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu memang dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama. Perubahan tingkah laku yang berlaku dalam relative lama itu disertai usaha orang tersebut sehingga orang itu tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa dalam mempelajari konsep - konsep matematika yang menggunakan media atau bahan ajar untuk mempermudah kegiatan belajar di dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran matematika akan terjadi dengan lancar bila pembelajaran itu sendiri dilakukan secara kontinu. Hal tersebut dikarenakan proses belajar matematika terjadi juga proses berfikir, sebab seseorang dikatakan berfikir jika seseorang itu melakukan

kegiatan memecahkan suatu masalah dan orang yang belajar matematika mesti memecahkan persoalan atau masalah.

#### 4. *Sparkol VideoScribe*

##### a. **Pengertian *Sparkol videoscribe***

*Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Sparkol Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Fungsi dari *Sparkol Videoscribe* tidak terbatas sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut.

1. Untuk menarik perhatian dari pengunjung Blog dan website
2. Untuk penawaran Afiliasi.
3. Untuk mempromosikan jasa online dan offline.
4. Untuk media pembelajaran.

Adapun cara pengoperasian *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut.

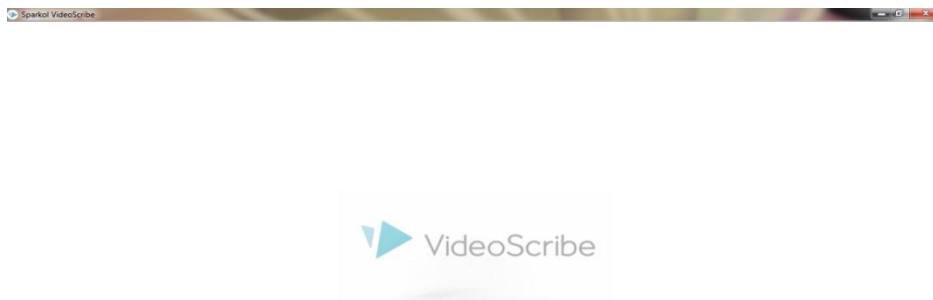
1. Download aplikasi *Sparkol Videoscribe* dari internet.
2. Lakukan install *Sparkol Videoscribe* di laptop.
3. Jika sudah terinstal, klik icon *Sparkol Videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya.

4. Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
5. Tambahkan gambar, tulisan, music, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
6. Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
7. Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri.
8. Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.
9. Lakukan share pada bagian kanan atas.<sup>38</sup>

**b. Tampilan *Sparkol videoscribe***

Adapun tampilan-tampilan *sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Awal Pembuka



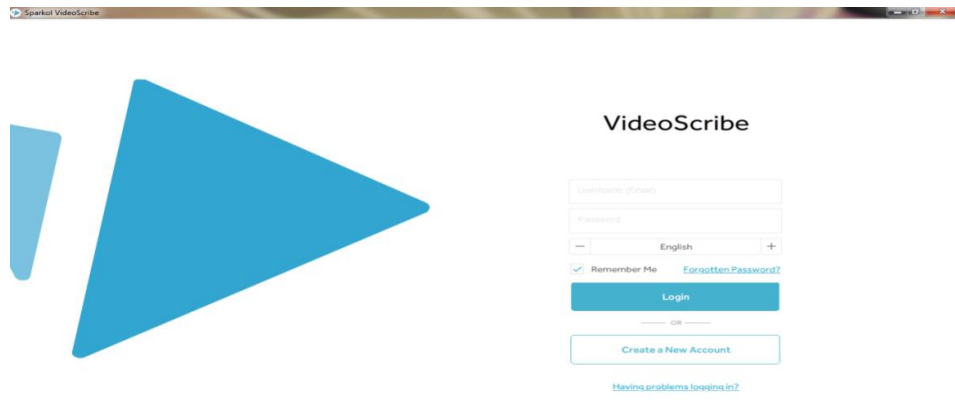

---

Gambar 2.1  
**Tampilan Awal Pembuka *Sparkol Videoscribe***

---

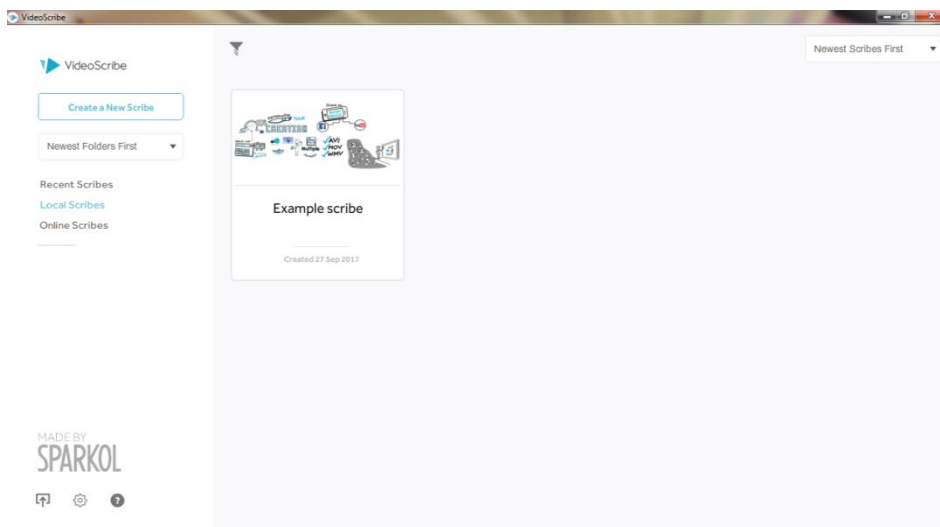
<sup>38</sup> Erlia Dwi Pratiwi “*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi*”. (Skripsi UIN Raden Intan. 2017), h.21-22

## 2. Tampilan Login ke akun *Sparkol Videoscribe*



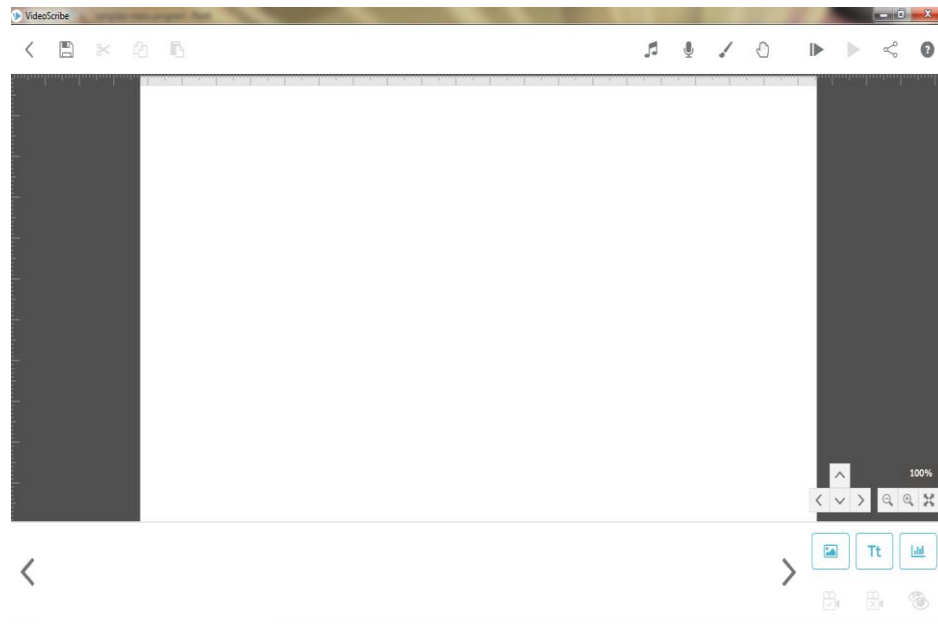
Gambar 2.2  
**Tampilan Login ke akun *Sparkol Videoscribe***

## 3. Tampilan Menu Program *Sparkol Videoscribe*



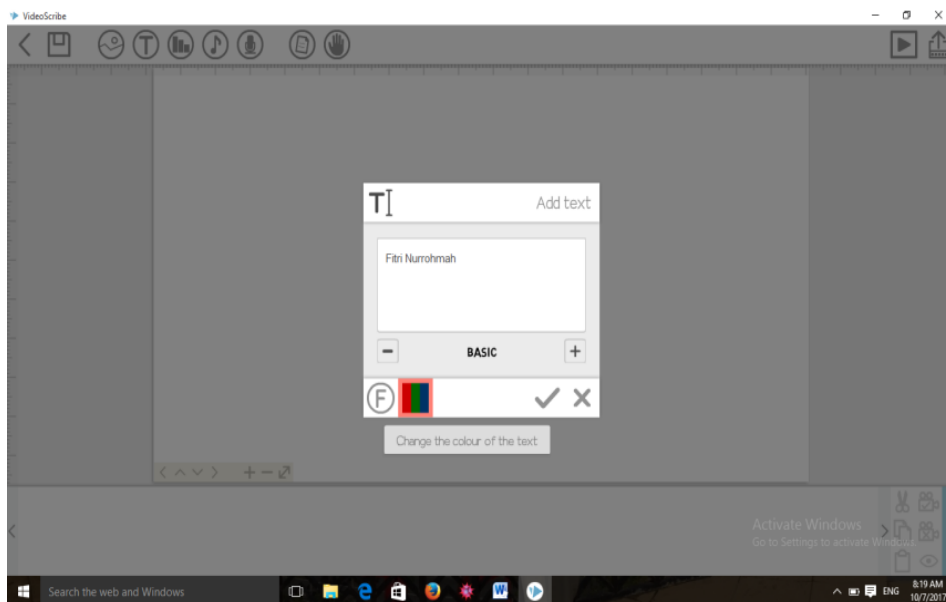
Gambar 2.3  
**Tampilan Menu Program *Sparkol Videoscribe***

#### 4. Tampilan halaman kosong pada *Sparkol Videoscribe*



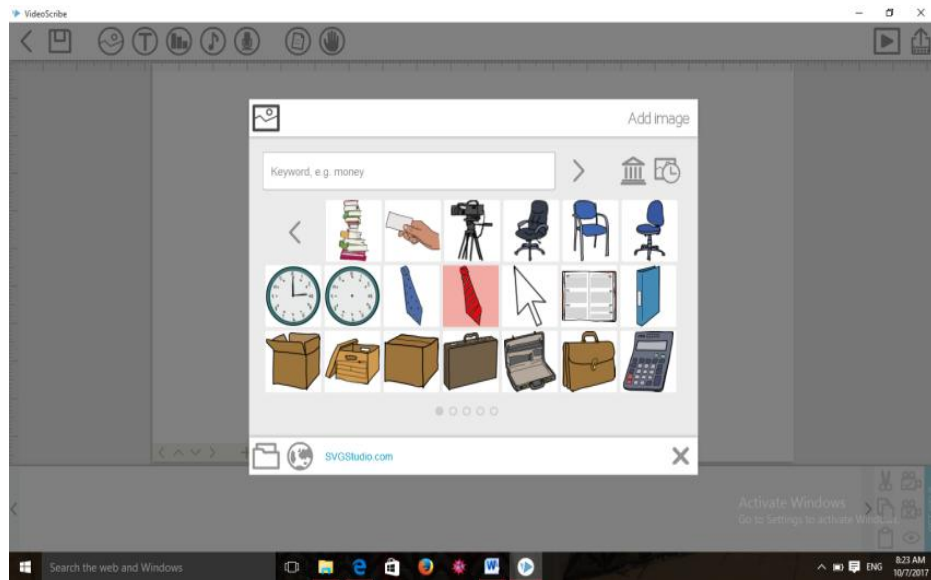
Gambar 2.4  
Tampilan halaman kosong pada *Sparkol Videoscribe*

#### 5. Tampilan Memasukan Tulisan pada *Sparkol Videoscribe*



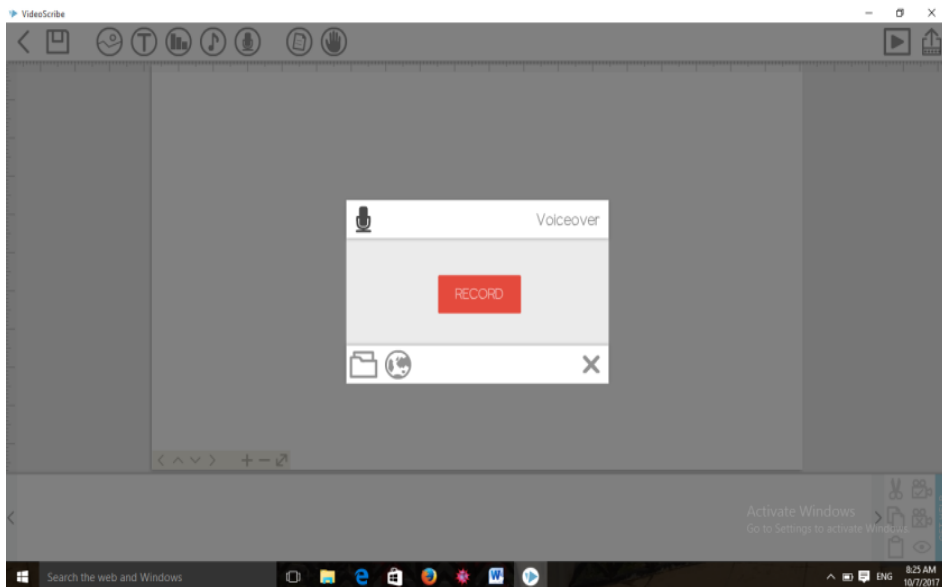
Gambar 2.5  
Tampilan Memasukan Tulisan pada *Sparkol Videoscribe*

6. Tampilan memasukan Gambar pada *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.6  
Tampilan Memasukan Gambar pada *Sparkol Videoscribe*

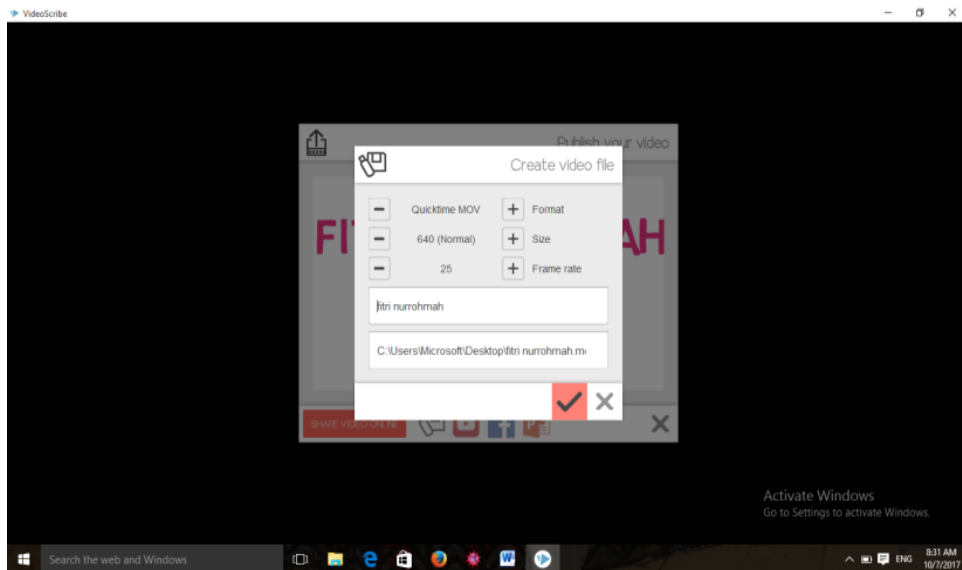
7. Tampilan Memasukan *Dubbing* suara pada *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.7  
Tampilan Memasukan *Dubbing* suara pada *Sparkol Videoscribe*

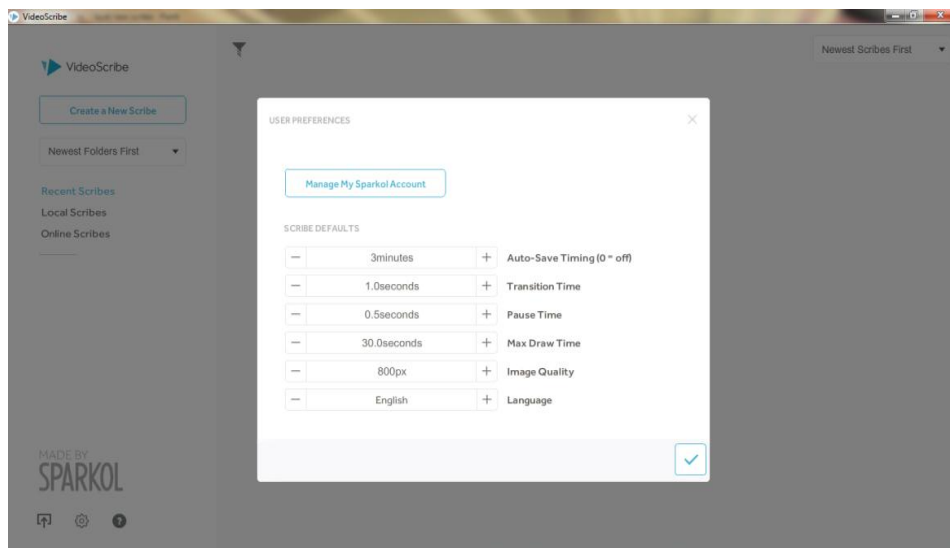


## 8. Tampilan proses penyimpanan pada *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.8  
Tampilan proses penyimpanan pada *Sparkol Videoscribe*

## 9. Tampilan Pengaturan Pada *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.9  
Tampilan Pengaturan Pada *Sparkol Videoscribe*

## 5. Materi Himpunan

Materi himpunan merupakan materi yang diajarkan di SMP kelas VII pada semester ganjil. Himpunan merupakan konsep dasar dari semua cabang matematika. Materi himpunan diajarkan di kelas VII. Himpunan adalah sekumpulan objek yang mempunyai syarat tertentu dan jelas. Objek yang dimaksud dapat berupa bilangan, manusia, hewan, tumbuhan, Negara dan sebagainya. Objek ini selanjutnya dinamakan anggota atau elemen dari himpunan itu. Syarat tertentu dan jelas dalam menentukan anggota suatu himpunan ini sangat penting karena untuk membedakan mana yang menjadi anggota himpunan dan mana yang bukan merupakan anggota himpunan. Inilah yang kemudian dinamakan himpunan yang terdefinisi dengan baik (*well defined set*).<sup>39</sup>

Standar kompetensi dalam kurikulum 2013 yang diberikan yaitu menjelaskan pengertian himpunan, himpunan bagian, komplemen himpunan, operasi himpunan dan menunjukkan contoh dan bukan contoh. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah siswa dapat mengidentifikasi konsep himpunan dalam peristiwa sehari-hari, membedakan kumpulan/kelompok yang merupakan himpunan dan bukan himpunan, membedakan cara penyajian himpunan, mengkomunikasikan pengetahuannya mengenai konsep himpunan dalam bentuk poster.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup>Tatik Retno Murniasih, Rosita Dwi Ferdiani dan Trija Fayeldi, *Media Smart Diagram Venn Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Himpunan*, (Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 2 STKIP PGRI Banjarmasin), 2016, h.71

<sup>40</sup>Mohammad Nuh, *Matematika Kelas VII Semester 2 Edisi Revisi*, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2014), h.99

## 6. Aktivitas

Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sebagai hasil interaksi antara stimulus dengan isi memori sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya situasi stimulus tersebut.<sup>41</sup> Aktivitas peserta didik adalah tindakan seseorang untuk dapat memenuhi kebutuhan melalui perasaan, pikiran, maupun gerakan nyata.<sup>42</sup> Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Belajar pada prinsipnya adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Jadi dapat dikatakan aktivitas peserta didik merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengar dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Menurut Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a. *Visual activities* meliputi membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, meliputi menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

---

<sup>41</sup>Anni CT, Rifai A, Purwanto E & Purnomo D. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang.

<sup>42</sup>Yamin M. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Pers

<sup>43</sup>Sardiman AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2007), h.101

- c. *Listening activities*, meliputi uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, meliputi menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, meliputi menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, meliputi melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- g. *Mental activities*, meliputi menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, meliputi menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, tenang, dan gugup.

Aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai berbagai aktivitas yang diberikan kepada pembelajar dalam situasi belajar mengajar. Aktivitas yang akan diamati dalam penelitian yaitu aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe*.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian Erlia Dwi Pratiwi dengan metode penelitian *Research and Development* yang bertujuan untuk melihat pengembangan media pembelajaran dan melihat kelayakan dari media yang dikembangkan tersebut. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran fisika berbasis *Sparkol videoscribe* pokok bahasan kinematika gerak diperguruan tinggi mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 86,70% berdasarkan penelitian ahli media dan 84,26% oleh ahli materi dalam katagori sangat layak. Respon mahasiswa pada media pembelajaran fisika berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan kinematika gerak dengan persentase 96,00% diperguruan tinggi.<sup>44</sup>

Penelitian Dilla Oktavia ningrum dengan tujuan menguji keefektifan belajar pada materi perkantoran pada tingkat perguruan tinggi. Aspek keefektifan belajar melalui media yang dikembangkan dinyatakan berhasil dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 88,00% lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 74,93%.<sup>45</sup>

Penelitian Maria Yasinta Menge Making Tujuan penelitian ini dirancang untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran mekanik teknik berbasis *VideoScribe* dan *Aurora 3D Presentation* pada materi konstruksi pelengkung tiga sendi, (2) mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran mekanik teknik berbasis *VideoScribe* dan *Aurora 3D Presentation* pada materi konstruksi pelengkung tiga sendi,(3) mengetahui ketuntasan prestasi belajar mahasiswa pada

---

<sup>44</sup>Erlia Dwi Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi" (UIN Raden Intan Lampung, 2017).

<sup>45</sup>Dilla Octavianingrum, "Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) Ipmi Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran" (UNS (Sebelas Maret University), 2016).

materi konstruksi pelengkung tiga sendi, dan (4) mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4D (*four-D*) yang meliputi empat tahapan yaitu : pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi yaitu sebesar (88%) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar (82,67%) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan. (3) hasil evaluasi sebesar (80%) termasuk kriteria “tinggi”.<sup>46</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Erlia Dwi Pratiwi, Dilla Oktavia ningrum dan Maria Yasinta Menge Making telah menunjukkan keberhasilan dalam penggunaan media *sparkol videoscribe* serta membawa pengaruh dalam tingkat keberhasilan dari hasil belajar mahasiswa sehingga peneliti melakukan penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada materi logika matematika di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

### **C. Kerangka Berfikir**

Media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi sehingga setiap pendidik diharapkan memiliki kemampuan dalam melakukan inovasi untuk proses pembelajaran sehingga dapat memicu semangat belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih

---

<sup>46</sup>Maria Yasinta Menge Making and V. Lilik Hariyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Videoscribe Dan Aurora 3d Presentation Pada Materi Konstruksi Pelengkung Tiga Sendi,” *E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan* 4, no. 1 (2016).

mudah memahami isi materi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi kesulitan-kesulitan yang terlalu membebani peserta didik dalam proses belajar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Borg and Gall*. Sugiyono menjelaskan ada 10 langkah tahapan langkah dari *Borg and Gall*. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi pengumpulan referensi, pengumpulan referensi ini bertujuan untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan media. Setelah media selesai dibuat, peneliti melakukan validasi media untuk mengetahui kelayakan isi media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti merevisi media, melakukan ujicoba media skala terbatas, kemudian merevisi produk setelah coba, kemudian ujicoba skala luas, revisi akhir, produk final dan diakhiri dengan penyusunan laporan penelitian.