

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* PADA POKOK BAHASAN HIMPUNAN MATEMATIKA  
DASAR**



**Skripsi**

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

**Oleh:**

**MELDA SARI**

**NPM :1411050331**

**Jurusan : Pendidikan Matematika**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1439 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* PADA POKOK BAHASAN HIMPUNAN MATEMATIKA  
DASAR**

**Skripsi**

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

**Oleh:**

**MELDA SARI  
NPM :1411050331**

**Jurusan : Pendidikan Matematika  
Pembimbing I : Netriwati, M.Pd  
Pembimbing II : Fredi Ganda Putra, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1439 H / 2019 M**

## ABSTRAK

Matematika merupakan sarana komunikasi sains tentang pola-pola yang berguna untuk melatih berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif. Pentingnya matematika dalam pendidikan berbanding terbalik dengan minat siswa, karena matematika dianggap sulit dan membosankan, untuk itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar matematika tampak mudah dan menarik yaitu salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video dengan menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan Sparkol Video scribe pada pokok bahasan Himpunan Matematika Dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket/kuisisioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi oleh tim validator yang terdiri dari 3 ahli materi dan 3 ahli media, media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* memperoleh nilai rata-rata 3,66 dengan kriteria “valid/layak” dari penilaian ahli materi dan memperoleh nilai rata-rata 3,39 dengan kriteria “valid/layak” dari penilaian ahli media. Kemudian hasil uji kemenarikan produk yang diujikan kepada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung program studi pendidikan matematika yang dikelompokkan dalam dua kelas yaitu kelas kecil yang terdiri dari 14 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,31 dengan kriteria “sangat menarik” dan kelas besar yang terdiri dari 25 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,32 dengan kriteria “sangat menarik” serta hasil uji efektivitas mampu meningkat hasil belajar mahasiswa dan mendapatkan kriteria efektif dengan kategori tinggi.

**Kata Kunci :** media pembelajaran, *sparkol videoscribe*, himpunan

## MOTTO

فَأَزَلَّهُمَا الشَّيْطَانُ عَنْهَا فَأَخْرَجَهُمَا مِمَّا كَانَا فِيهِ وَقُلْنَا اهْبِطُوا بَعْضُكُمْ لِبَعْضٍ عَدُوٌّ وَلَكُمْ فِي الْأَرْضِ مُسْتَقَرٌّ وَمَتَاعٌ إِلَىٰ حِينٍ ۝ ٣٦

Artinya : “Lalu keduanya digelincirkan oleh syaitan dari surga itu dan dikeluarkan dari keadaan semula dan Kami berfirman: "Turunlah kamu! sebagian kamu menjadi musuh bagi yang lain, dan bagi kamu ada tempat kediaman di bumi, dan kesenangan hidup sampai waktu yang ditentukan” (Al – Baqarah :36)

لِنَاسٍ نَّفَعُهُمُ النَّاسِ يَرُ

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat untuk orang lain”

(HR. At- Thabrani, Ad- Daruqutni)

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمٰنِ ٱلرَّحِیْمِ

Alhamdulillahirobbil a'alamiin dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, pada akhirnya tugas akhir skripsi (karya ilmiah) ini dapat diselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharap ridho Allah SWT semata, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, kepada ibunda Mastiana, terima kasih telah memberikan cinta tulus dan kasih sayang, nasihat, dan semangat serta do'a yang tak pernah putus untuk kesuksesanku, kepada ayahanda Syarifuddin (Alm) terima kasih atas semua kasih sayang, pengorbanan yang telah diberikan, semoga doa-doa untukku tak pernah terputus meski pun telah tiada.
2. Kakakku tercinta Muhammad Ramdoni S.Pd, M. Rahman S.Pd, Arham Armuza, serta kakak ipar ku tercinta Shanti Eka Juliani S.Pd dan Zustaria S.Pd yang selalu memberikan semangat, nasihat dan dukungan untuk adindamu ni.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang sangat kubanggakan.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Melda Sari lahir pada tanggal 04 juli 1996 di desa Menyancang, kec. Karya Penggawa, kab. Pesisir Barat dari pasangan Bapak Ahd. Syarifuddin (Alm) dan Ibu Mastiana, anak bungsu dari 4 saudara. Penulis memiliki 3 kakak laki-laki yaitu Muhammad Ramdoni S.Pd, M. Rahman S.Pd dan Arham Armuza.

Penulis mengawali pendidikan dimulai dari SD menyancang lulus pada tahun 2008, kemudian dilanjutkan ke pendidikan di SMP N 02 Pesisir Tengah lulus pada tahun 2011, penulis melanjutkan di SMA N Karya Penggawa lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penullis terima di perguruan tinggi negeri UIN Raden Intan Lampung dan terdaftar sebagai mahasiswi program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2017 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Budi Daya, kec. Siduarjo, kab. Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksakan PPL di SMP 06 PGRI Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang memberikah rahmat, hidayah, ilmu, sehat dan rizki yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beriringan salam selalu tecurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, tabiin dan tabi'at, keluarga dan para pengikutnya yang rela berjihad dan mengeluarkan umat nya di zaman jahiliyah menuju jalan yang diridhoi Allah. Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* Himpunan Matematika Dasar” ini disusun untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Matematika pada program strata 1 (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan, ini semata-mata karena kekurangan dan keterbatasan kemampuan penulis serta pengalaman yang dimiliki. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. Nanang Supriadi, M.Sc selaku ketua jurusan Pendidikan Matematika
3. Netriwati M.Pd selaku pembimbing I dan Fredi Ganda Putra, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu dan ilmunya kepada penulis untuk mengarahkan, membimbing serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
5. Sahabat seperjuangan dan sepenanggungan keluarga besar dari Krui Pesisir Barat Novi Yana, Cik Liana, Neni Sintia, Enni Liana, Eftri Yudarti, Eni Rosita, Icha Oktalisa, Ismaya Inton Dwingga, Ezyo Maradila, Robi Marisa Putra, Nur Hasan, dan Edwar terima kasih atas kekeluargaan kita selama menempuh Kuliah di Lampung dan Riski Akbar yang selalu membantu penulis untuk meminjamkan uangnya selama penulis membutuhkan.
6. Sahabat dan keluarga baruku Pixioriza, Intan Delima, Verta Amelia, Wahyuni, Tri Wahyuni, Yuni Agsa Yuna, Silvi Anisa, Ria Anggraeni Syafnuri Rekan tercinta yang telah menyemangati, dan membantu penulis selama kuliah di UIN Raden Intan Lampung.



7. Terima kasih kepada beasiswa Bidik Misi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN Raden Intan Lampung

Akhirnya teriring terima kasih penulis haturkan dan memohon doa kepada Allah SWT, semoga jerih payah dan doa bapak ibu serta rekan-rekan sekalian akan mendapatkan balasan sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin

## ABSTRAK

Matematika merupakan sarana komunikasi sains tentang pola-pola yang berguna untuk melatih berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif. Pentingnya matematika dalam pendidikan berbanding terbalik dengan minat siswa, karena matematika dianggap sulit dan membosankan, untuk itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar matematika tampak mudah dan menarik yaitu salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video dengan menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan Sparkol Video scribe pada pokok bahasan Himpunan Matematika Dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket/kuisisioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi oleh tim validator yang terdiri dari 3 ahli materi dan 3 ahli media, media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* memperoleh nilai rata-rata 3,66 dengan kriteria “valid/layak” dari penilaian ahli materi dan memperoleh nilai rata-rata 3,39 dengan kriteria “valid/layak” dari penilaian ahli media. Kemudian hasil uji kemenarikan produk yang diujikan kepada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung program studi pendidikan matematika yang dikelompokkan dalam dua kelas yaitu kelas kecil yang terdiri dari 14 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,31 dengan kriteria “sangat menarik” dan kelas besar yang terdiri dari 25 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,32 dengan kriteria “sangat menarik” serta hasil uji efektivitas mampu meningkat hasil belajar mahasiswa dan mendapatkan kriteria efektif dengan kategori tinggi.

**Kata Kunci :** media pembelajaran, *sparkol videoscribe*, himpunan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>9</b>
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>10</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
<b>A. Kajian Teori</b> .....	<b>11</b>
<b>1. Pengertian Media Pembelajaran</b> .....	<b>11</b>
<b>a. Manfaat Media dalam Proses Pembelajaran</b> .....	<b>13</b>
<b>b. Jenis–Jenis Media Pembelajaran</b> .....	<b>14</b>
<b>2. Sparkol Videoscrbe</b> .....	<b>17</b>

3. Himpunan Matematika Dasar .....	20
a. Definisi Himpunan.....	20
b. Operasi Himpunan.....	22
c. Pembuktian-Pembuktian Operasi Himpunan.....	24
B. Kerangka Berpikir .....	25
C. Hipotesis .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penulisan .....	28
B. Prosedur Penulisan dan Pengembangan .....	31
C. Teknik Pengumpulan Data .....	33
D. Instrumen Penelitian dan Pengembangan.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	36
1. Data Ahli Media.....	37
a. Analisis Data Validasi Ahli.....	37
b. Analisis Data Validasi Produk.....	38
1. Uji Efektivitas .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penulisan dan Pengembangan .....	40
1. Tahap Analisis .....	40
a. Analisis Media Pembelajaran .....	41
b. Analisis karakter Mahasiswa.....	42
2. Tahap Perancangan .....	43
3. Tahap Pengembangan .....	45

4. Tahap Implementasi.....	63
B. Pembahasan .....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester .....	3
Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli .....	38
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media .....	38
Tabel 3.3 Skor penilaian uji coba produk .....	38
Tabel 3.4 Kriteria Ujicoba Kemenarikan .....	39
Tabel 3.5 Kriteria Gain ternormalisasi .....	41
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi Tahap 1 .....	51
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Materi Tahap 2 .....	53
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	55
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	56
Tabel 4.5 Saran dan masukan ahli .....	59
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media .....	.61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Analisis Kebutuhan Pengembangan .....	83
Lampiran 2 Angket Respon Mahasiswa .....	85
Lampiran 3 Angket Ahli Materi .....	87
Lampiran 4 Angket Ahli Media .....	90
Lampiran 5 Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi Tahap 1.....	93
Lampiran 6 Data Hasil Validasi penilaian Ahli Materi Tahap 2.....	94
Lampiran 7 Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media Tahap 1 .....	95
Lampiran 8 Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media Tahap 2 .....	96
Lampiran 9 Grafik Ahli Materi Tahap 1 dan 2 .....	97
Lampiran 10 Grafik Ahli Media Tahap 1 dan 2.....	98
Lampiran 11 Data Hasil Uji Coba kelompok kecil.....	99
Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar Lampiran .....	100
Lampiran 13 Data Hasil Nilai Pree Test dan Post Test.....	102
Lampiran 14 Soal Post Test.....	103
Lampiran 15 Soal Pree Test .....	104
Lampiran 16 Lembar Jawaban Pree Test .....	105
Lampiran 17 Lembar Jawaban Post Test.....	106
Lampiran 18 Data Hasil Angket Ahli Materi Tahap 1.....	107
Lampiran 19 Data Hasil Angket Ahli Materi Tahap 2.....	115
Lampiran 20 Data Hasil Angket Ahli Media Tahap 1 .....	124
Lampiran 21 Data Hasil Angket Ahli Media Tahap 2 .....	127
Lampiran 22 Data Hasil Angket Mahasiswa .....	128

<b>Lampiran 23 Lembar Keterangan Validasi .....</b>	<b>130</b>
<b>Lampiran 24 Surat Pengantar Validasi .....</b>	<b>134</b>
<b>Lampiran 25 Teman Sejawat .....</b>	<b>138</b>
<b>Lampiran 26 Kartu Konsultasi .....</b>	<b>139</b>
<b>Dokumentasi .....</b>	<b>142</b>