

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 mengatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar.²

Pendidik berperan penting sesuai firman Allah SWT pada Qs. Al-Baqarah ayat 151:³

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُو عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ (١٥١)

Artinya: “*Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu mengajarkan kepadamu Al kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.*”

¹Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No.20 Tahun 2003, sinar grafika, Jakarta, 2008, h.3

²Karnowo dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, Edisi Revisi Ke-1, 2012, h.20

³Departemen agama I. Al-Quran Cordoba . (Bandung: Cordoba, 2012). h, 23

Ayat di atas menjelaskan bahwa kriteria seorang pendidik harus mempunyai pemahaman, semangat, serta pengetahuan dalam mengembangkan diri baik secara spritual, finansial, intelektual serta fisikal.⁴ Seorang pendidik wajib memahami dan memperhatikan perkembangan jiwa atau tingkat daya pikir peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar. Di era global proses pembelajaran membutuhkan penggunaan peralatan elektronik agar dapat menambah daya tarik saat proses belajar mengajar.

Pendidikan adalah salah satu sarana yang berperan untuk menciptakan manusia yang berpotensi dan berkualitas. Kualitas pendidikan yang tinggi menjadi contoh keberhasilan pelaksanaan pendidikan formal pada suatu negara.⁵ Salah satu peranan penting matematika yaitu sebagai dasar logika atau penalaran serta penyelesaian kuantitatif yang digunakan dalam pelajaran lainnya. Tetapi, banyak masyarakat yang masih memandang pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan sulit.

Saat belajar matematika peserta didik cenderung hanya memahami materi sehingga setiap kali diberikan soal matematika yang berbeda, hasil jawaban peserta didik tergolong rendah, walaupun sudah diberikan buku pegangan matematika, hal ini perlu adanya inovasi dalam rangka memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan.⁶

⁴Musafir, "Kriteria dan Tugas Pendidik dalam Perspektif Islam". (On-line)

⁵Hery Susanto. Achi Rinaldi. Novalia, "Analisis Validitas Reliabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika", Jurnal Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.6, No.2, 2015, h. 204.

⁶Aji Arif Nugroho. Rizki Wahyu Yunian Putra. Fredi Ganda Putra. M.Syazali, "Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika". Jurnal Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika. Jurnal Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017, h. 198.

Suatu rangkaian proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang seksama, yakni mengkoordinasikan unsur-unsur tujuan, bahan pengajaran, kegiatan pembelajaran, metode dan alat bantu mengajar serta penilaian atau evaluasi.⁷ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat khususnya dalam bidang elektronika seperti komputer, laptop, dan peralatan komunikasi seperti berbagai jenis *smartphone* yang didukung dengan berbagai fitur dan aplikasi dapat menjadi inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran.⁸

Saat proses pembelajaran, perkembangan TIK sudah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Menurut *Rosenberg* pergeseran saat proses belajar mengajar yaitu: “dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, dari kertas ke *online* atau saluran, dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dari waktu siklus ke waktu nyata”. Ketika menggunakan media-media tersebut interaksi antara peserta didik dan pendidik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka saja.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.⁹

⁷Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algrasindo, 2002), h. 29-30.

⁸Nur Wahyuni dan Edy Sulistiyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Compact Disc Interactive (CD-i) Berbasis Video Scribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer Pada Mata Pelajaran TKB Kelas X TAV Di SMK Negeri 3 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Uns.* 2017, h. 162.

⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), cet.19, h. 3.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang membantu proses belajar peserta didik, berisi kumpulan peristiwa yang disusun dan dirancang untuk mendukung serta mempengaruhi proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Firman Allah dalam surah An-Nahl ayat 43:¹⁰

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ (٤٣)

Artinya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang – orang lelaki yang kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”.

Dijelaskan pada ayat tersebut bahwa sebagai orang diberikan pengetahuan oleh Allah SWT, kita mempunyai kemampuan untuk berpikir yang lebih dari makhluk lain. Maka dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran pendidik menjadi tokoh penting. Kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran merupakan suatu permasalahan pendidikan yang menjadi faktor utama supaya segera dicari solusinya. Melalui media pembelajaran pendidikan tinggi terus melakukan peningkatan kualitas pembelajaran. Misalnya media pembelajaran berbasis komputer dengan bantuan program/software.

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan saat proses belajar mengajar supaya dapat menarik perhatian dan minat peserta didik saat belajar.¹¹ Media pembelajaran seperti media presentasi yaitu media yang bisa memberikan lima bentuk informasi berupa: simbol, suara, gerakan, garis serta gambar.

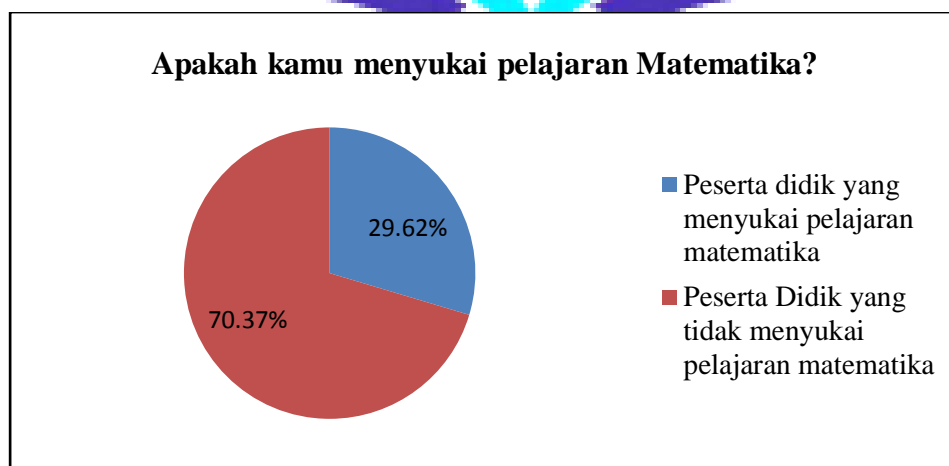
¹⁰Departemen agama I. Al-Quran Cordoba. (Bandung: Cordoba, 2012).

¹¹Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h.10.

Media yang termasuk ke dalam lima bentuk informasi adalah televisi (*video*) dan gambar hidup (*film*). Media televisi atau *video* memiliki fungsi yaitu: alat hiburan, komersial, edukasi, dan penyampaian informasi.¹² Dari fungsi diatas maka dapat membuat inovasi baru pada saat kegiatan belajar mengajar.

Dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan dengan memanfaatkan *software* komputer dalam pembuatan berbagai media pembelajaran yang interaktif dengan konsep multimedia. Multimedia diharapkan akan mempermudah untuk menentukan media yang seperti apa dan bagaimana agar bisa mendapatkan informasi secara tepat dan cepat. Jadi, dengan adanya multimedia (*software*) saat proses pembelajaran akan sangat dibutuhkan.

Berdasarkan hasil uji tes soal dan penyebaran angket respon peserta didik yang sudah dilaksanakan di SMP N 19 Bandar Lampung kepada 27 peserta didik terkait dengan penerapan media pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 1.1
Diagram tanggapan peserta didik terkait menyukai pelajaran matematika

¹²Cepi Riyana, Rusman, dan Deni Kurniawan. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 238

Sumber: Hasil Rekap Kuisisioner

Dari diagram diatas menampilkan hasil angket terkait dengan pernyataan menyukai pelajaran matematika, dengan pertanyaan “Apakah kamu menyukai pelajaran matematika?” diperoleh hasil data bahwa 29,62% peserta didik menyukai pelajaran matematika dan 70,37% peserta didik tidak menyukai pelajaran matematika

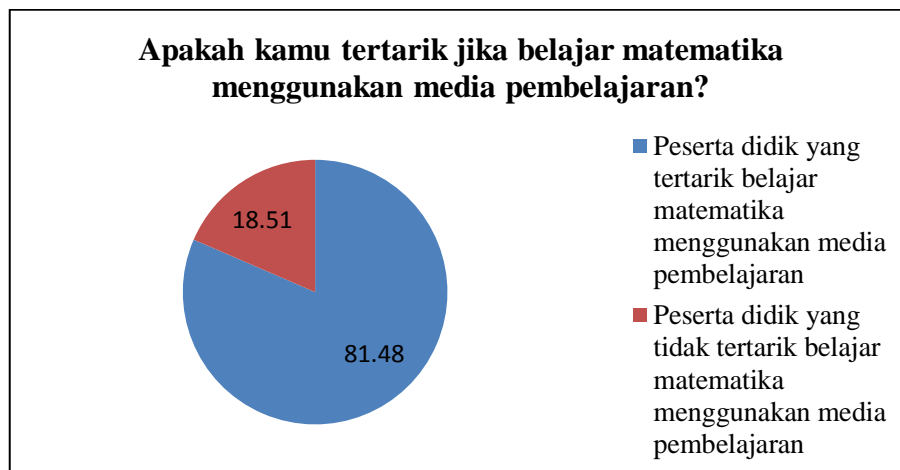
Selanjutnya disajikan hasil pertanyaan terkait tanggapan peserta didik dalam belajar matematika menggunakan buku paket dan LKS yang disajikan dalam diagram lingkaran berikut:



Gambar 1.2
Diagram tanggapan peserta didik dalam belajar Matematika
Sumber: Hasil Rekap Kuisisioner

Dari diagram diatas menampilkan hasil angket terkait dengan pernyataan peserta didik merasa bosan belajar matematika, dengan pertanyaan “Apakah kamu merasa bosan belajar matematika menggunakan buku paket atau LKS?” didapatkan hasil data 74,07% peserta didik merasa bosan belajar hanya memakai buku paket atau LKS dan 25,92% peserta didik tidak merasa bosan.

Selanjutnya hasil pernyataan ingin belajar dengan media pembelajaran, dipaparkan pada diagram lingkaran :



Gambar 1.3
Diagram tanggapan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran matematika
 Sumber: Hasil Rekap Kuisisioner

Dari diagram diatas menampilkan hasil angket terkait dengan pernyataan tertarik jika belajar menggunakan media pembelajaran, dengan pertanyaan “Apakah kamu tertarik jika belajar matematika menggunakan media pembelajaran?” diperoleh hasil data 81,48% peserta didik tertarik jika belajar menggunakan media pembelajaran dan 18,51% peserta didik tidak tertarik jika belajar menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket tersebut maka media pembelajaran sangat diminati walaupun secara spesifik belum mengetahui secara detail media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Tabel 1.1
Hasil Tes Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar Peserta didik Kelas
VIII SMP N 19 Bandar Lampung

Kelas	KKM	NILAI		Jumlah Peserta Didik
		Nilai < 72	Nilai \geq 72	
VIII C	72	24	3	27

Berdasarkan Tabel 1.1 hasil tes soal pada materi bangun ruang sisi datar diatas, memperlihatkan bahwa peserta didik masih kurang mampu saat menjawab soal, hal itu dapat dilihat dari lebih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu kurang dari 72 dan untuk peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 3 orang.¹³

Hasil wawancara awal kepada Ibu Dewiyani, S.Pd selaku pendidik pelajaran matematika mengatakan bahwa, dengan adanya media pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia (*software*) dalam proses pembelajaran akan sangat mudah dalam menyampaikan materi dan membuat waktu belajar lebih efektif dan efisien. Serta peserta didik akan lebih memperhatikan, lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan rasa ingin tahunya lebih tinggi.¹⁴

Adanya masalah yang terjadi pada peserta didik tersebut dijadikan potensi untuk mencari informasi melalui internet dengan cara penggunaanya berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Kompetensi keterampilan untuk tugas akhir peneliti mengembangkan materi matematika.

¹³Angket Penelitian Pendahuluan Peserta Didik, "Hasil Penelitian Pendahuluan" Dilaksanakan Pada 11 Januari 2019

¹⁴Angket Penelitian Pendahuluan Pendidik, "Hasil Penelitian Pendahuluan" Dilaksanakan Pada 10 Januari 2019.

Sparkol Videoscribe adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih atau disebut *whiteboard animation*. *Sparkol Videoscribe* dikembangkan oleh *Sparkol* (salah satu perusahaan yang ada di Inggris) pada tahun 2012.¹⁵ Menurut Wirahadie, *videoscribe* merupakan *video* animasi tangan yang membuat sebuah gambar. Kumpulan dari gambar ini akan dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita dalam bentuk *video*.¹⁶

Media yang digunakan di sekolah sebelumnya hanya berupa alat peraga dan hanya terdapat beberapa alat peraga saja, sehingga membatasi proses pembelajaran dan proses belajar mengajar menjadi tidak efektif. *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana pengantar pembelajaran. Firman Allah SWT dalam surah Ar-Ra'd ayat 11 yaitu:¹⁷

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ (١١)

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

Dijelaskan pada ayat di atas bahwa Allah SWT tidak akan merubah keadaan suatu Kaum kecuali Kaum itu yang berusaha untuk berubah. Berkaitan penelitian yang dilakukan, peneliti menginginkan perubahan yang terjadi dengan sarana untuk memperoleh pengetahuan peserta didik. Sarana

¹⁵Zahra dkk., “Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru Dan Peserta Didik”. Jurnal FKIP Universitas Sriwijaya, (2017), h. 305.

¹⁶Arifin, “Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1”. Bina Insan ICT Journal, (Vol. 4, No. 1. Juni 2017), h. 90.

¹⁷Departemen agama I. Al-Quran Cordoba . (Bandung: Cordoba, 2012).

berupa media pembelajaran yang menjadi panduan peserta didik untuk memperoleh pelajaran.

Sparkol Videoscribe mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media dan mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Langkah-langkah pembuatan *Sparkol Videoscribe* yaitu masuk ke akun *Sparkol Videoscribe* lalu pilih icon untuk menambahkan tulisan, gambar, rekaman serta musik, lalu susun *project video* dan simpan *video*.

Berdasarkan penelitian yang sesuai dengan judul peneliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asro Nur Aini (2018) program studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada Materi Transportasi (Program Linier) untuk Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung”.¹⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Pratiwi (2018) program studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis Media Sosial Edmodo”.¹⁹ Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan yaitu materi dan subjek penelitian dimana penelitian lain melakukan

¹⁸Asro Nur Aini, “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Transportasi (Program Linier) Untuk Mahapeserta didik UIN Raden Intan Lampung”, (Skripsi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

¹⁹Diah Ayu Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis Media Sosial Edmodo”, (Skripsi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

penelitian di Universitas, sementara peneliti melakukan penelitian di Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan latar belakang masalah akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Banyaknya peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika.
2. Peserta didik merasa bosan pembelajaran menggunakan buku paket atau lembar kerja siswa.
3. Peserta didik ingin belajar menggunakan media pembelajaran yang baru.
4. Masih banyak peserta didik yang mendapat nilai rendah, kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih berpusat pada pendidik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan berupa *Sparkol Videoscribe*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *video*.
3. Materi yang disajikan yaitu materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar.

4. Pengujian produk meliputi penilaian kelayakan media, respon peserta didik dan keefektifan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penulis menyimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII.
2. Untuk mengetahui kemenarikan terhadap media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII.

3. Untuk mengetahui keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yaitu:

1. Peserta Didik

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.
- b. Mendapatkan pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Pendidik

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan sebagai gagasan baru dan membuat semangat untuk memajukan mutu atau kualitas pendidikan.

4. Peneliti

Dijadikan sebagai karya ilmiah bagi pendidikan yang ditempuh sehingga dapat menambah wawasan, pengetahuan dan semangat mengembangkan inovasi baru dalam pembelajaran matematika.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung dan MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
3. Objek penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 19 Bandar Lampung dan MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

H. Produk Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar untuk SMP/MTs kelas VIII.

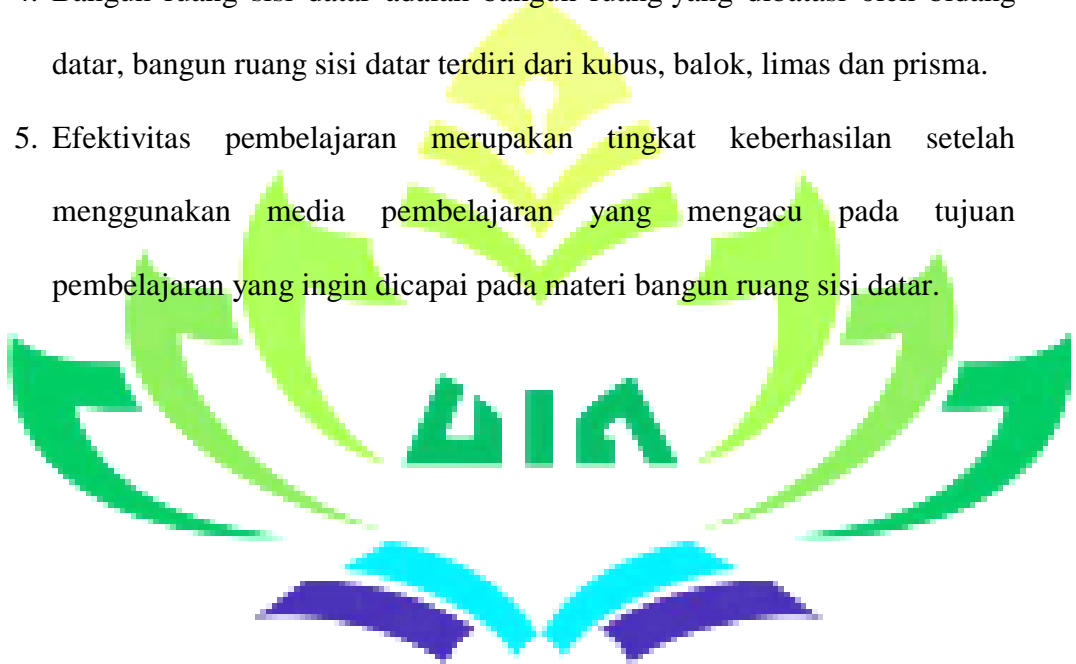
I. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan adalah suatu proses, cara atau perbuatan mengembangkan untuk menghasilkan produk. Model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk adalah model pengembangan *ADDIE*.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar

sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar

3. *Sparkol Videoscribe* merupakan *software* multifungsi, serta dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, dan dapat digunakan dengan sangat mudah untuk membuat *design* animasi.
4. Bangun ruang sisi datar adalah bangun ruang yang dibatasi oleh bidang datar, bangun ruang sisi datar terdiri dari kubus, balok, limas dan prisma.
5. Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan setelah menggunakan media pembelajaran yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi bangun ruang sisi datar.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan

Penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian kali ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.²⁰

“Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Borg and Gall (1998) menggunakan nama *Research and Development (R&D)* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey dan Kelin (2009), menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan Dan Penelitian Pengembangan Thiaragajan (1974) menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination (1974). Dick and Carry (1996) menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.”²¹

Dalam bidang pembelajaran *Richey and Kelin* mengatakan bahwa pengembangan dan penelitian sebelumnya dinamakan penelitian pengembangan dan perencanaan yang termasuk kajian sistematis tentang

²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2012), h. 297.

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), h. 28.

membuat rancangan produk, mengembangkan rancangan produk, serta mengevaluasi produk tersebut.²²

Suatu proses digunakan untuk membuat rancangan, mengembangkan rancangan produk yang telah ada adalah pengertian dari penelitian dan pengembangan. Produk yang dikembangkan dapat berupa *Hardware* (buku atau modul) dan *Software*.

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan menurut Richey & Kelin adalah:

- a. Perencanaan dan penelitian pengembangan merupakan penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan.
- b. Perancangan (*design*) proses pengembangan secara keseluruhan, atau komponen proses penelitian.²³

Dari pernyataan di atas dapat diketahui penelitian dan pengembangan mempunyai tingkat kesukaran, yaitu:

- 1) Tidak menguji tetapi melakukan penelitian
- 2) Tidak melakukan penelitian tetapi menguji
- 3) Menguji dan melakukan penelitian sebuah produk yang ada
- 4) Menguji serta melakukan penelitian untuk membuat produk baru.²⁴

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan di atas yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna, sedangkan penelitian pengembangan adalah proses atau langkah-

²²*Ibid*, h.29.

²³*Ibid*, h. 31.

²⁴*Ibid*, h. 32.

langkah untuk mengembangkan produk yang telah ada. Sebagaimana firman Allah SWT tentang pengembangan yang tercantum pada surah An-Nisa ayat 94 yaitu:²⁵

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا ضَرَبْتُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ فَتَبَيَّنُوا وَلَا تَقُولُوا لِمَنْ أَلْفَىٰ إِلَيْكُمْ السَّلَامَ لَسْتَ مُؤْمِنًا
تَبْتَغُونَ عَرَضَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا فَعِنْدَ اللَّهِ مَغَانِمٌ كَثِيرَةٌ كَذَلِكَ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلُ فَمَنَّ اللَّهُ عَلَيْكُمْ فَتَبَيَّنُوا إِنَّ اللَّهَ
كَانَ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرًا (٩٤)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu pergi (berperang) di jalan Allah, Maka telitilah dan janganlah kamu mengatakan kepada orang yang mengucapkan "salam" kepadamu: "Kamu bukan seorang mukmin" (lalu kamu membunuhnya), dengan maksud mencari harta benda kehidupan di dunia, karena di sisi Allah ada harta yang banyak. begitu jugalah Keadaan kamu dahulu, lalu Allah menganugerahkan nikmat-Nya atas kamu, Maka telitilah. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut *Gerlach & Ely* media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar membuat peserta didik mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap.

Pengertian media dalam proses pembelajaran secara lebih khusus adalah sebagai alat-alat grafis, elektronis, atau *photografis*, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Fungsi atau peran dari *mediator* media adalah mengatur hubungan

²⁵Departemen agama I. Al-Quran Cordoba . (Bandung: Cordoba, 2012).

yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.²⁶

Kata pembelajaran adalah arti dari kata “*instruction*” dan dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, jadi arti instruksional ialah menyampaikan pikiran atau ide yang telah dibuat secara bermakna melalui pembelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT yang tercantum dalam surah Yunus ayat 57 yaitu:²⁷

يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَكُمْ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ (٥٧)

Artinya: “*Hai manusia, Sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berada) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman.*”

Menurut Sadiman, pembelajaran adalah usaha terencana dalam memanipulasi sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Menurut *Gagne and Briggs* pembelajaran ialah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yaitu merupakan serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun untuk mendukung dan mempengaruhi proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Inti dari pembelajaran ialah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.²⁸ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.3.

²⁷ Departemen agama I. Al-Quran Cordoba . (Bandung: Cordoba, 2012).

²⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.265-266.

atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.²⁹

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai pengertian media pembelajaran tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut para ahli yaitu:

a. Herry menyatakan: Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh pendidik di sekolah, yaitu:

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*).
- 2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- 3) Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar.

²⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.10.

b. Jenis-jenis dasar media pembelajaran, menurut *Molenda and Heinich*:

- 1) Teks. Dalam menyampaikan suatu informasi, teks merupakan elemen dasar yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi dan mempunyai berbagai bentuk dan jenis tulisan.
- 2) Media audio. Dalam menyampaikan suatu informasi, media audio membantu menyampaikan pesan agar lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarik terhadap suatu persembahan. Musik, suara latar, dan rekaman suara termasuk kedalam jenis media audio.
- 3) Media visual. Media visual merupakan media yang bisa memberikan rangsangan visual berupa photo/gambar, diagram, sketsa, grafik, bagan, poster dan lainnya.
- 4) Media proyeksi gerak. Program TV, film gerak, *video* kaset (CD, DVD atau VCD) termasuk kedalam media proyeksi gerak.
- 5) Benda-benda tiruan/miniatur. Benda tiga dimensi yang dapat diraba dan disentuh oleh peserta didik termasuk kedalam benda tiruan/miniatur. Agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik serta untuk mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi maka media ini dibuat oleh pendidik.
- 6) Manusia, yaitu pendidik, peserta didik, pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

c. Terdapat tiga unsur pokok yang merupakan jenis-jenis media menurut *Rudi Bretz* yaitu suara, visual, dan gerak. *Bretz* mengklasifikasikan ketiga unsur pokok tersebut ke dalam tujuh kelompok, yaitu:

- 1) Media cetak
- 2) Media audio
- 3) Media visual gerak
- 4) Media visual diam
- 5) Media audio visual diam
- 6) Media audio visual gerak
- 7) Media audio semi gerak

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang terkait, maka dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbentuk *video* yang merupakan gabungan dari audio dan visual, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan berisi materi yang disampaikan dalam bentuk *video* pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi

Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi kondisi, iklim, serta lingkungan belajar yang dibuat dan diciptakan oleh pendidik atau pendidik. Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar bisa menambah semangat dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa dampak psikologis terhadap peserta didik.³⁰

³⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h .19.

b. Manfaat

Manfaat media pembelajaran menurut para ahli:

- 1) Menurut Kemp & Dayton³¹
 - a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
 - b) Pembelajaran bisa lebih menarik
 - c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip psikologis
 - d) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat
 - e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan

- 2) Menurut Sudjana & Rivai³²

- a) Pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar serta akan lebih menarik perhatian peserta didik
- b) Metode mengajar tidak hanya komunikasi verbal, tetapi menjadi bervariasi
- c) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, jadi peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik.

Media pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik akan mendapatkan manfaat, yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari materi.

³¹Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h.25-26.

³²*Op.Cit*, h.28.

5. *Sparkol Videoscribe*

a. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Menurut Wirahadie, *videoscribe* adalah *video* animasi tangan yang membuat sebuah gambar. Bentuk *video* akan dibuat dengan kumpulan gambar yang dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita.³³ *Sparkol Videoscribe* merupakan *software* multifungsi, serta dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, dan dapat digunakan dengan sangat mudah untuk membuat *design* animasi.

Sparkol Videoscribe dikembangkan oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris) pada tahun 2012, sesudah satu tahun dirilis serta dipublikasikan, *software* ini memiliki pengguna 100.000 orang lebih. *Videoscribe* ini memakai *software Adobe* versi 2.3.0, *videoscribe* bisa mengilustrasikan konsep yang sesuai dalam pembelajaran, menambah minat, serta motivasi peserta didik dengan menyatukan audio dan visual *videoscribe* bisa meningkatkan pembelajaran.³⁴

Software ini sering disebut dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis) yaitu media komunikasi yang dibuat pengirim kepada si penerima melalui simbol-simbol yang ada di *whiteboard animation*.

³³Rita Wahyuni Arifin, "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1". Bina Insan ICT Journal. (Vol. 4, No 1 Juni 2017), h. 90.

³⁴Rahmawati, Soegimin, dan Kardi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMAN 1 Kedungwaru". Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, ISSN: 2089-1776, Vol 5, No. 2, Mei 2016, h. 1039.

Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas.

Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai skrip dari awal hingga akhir, dengan adanya simbol-simbol berupa gambar, kata-kata, kalimat disertai gambar serta *audio visual* maka dengan mudah akan membantu penerima pesan memahami skrip yang disampaikan oleh pengirim pesan.

Hasil dari skrip tersebut bisa diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan *Whiteboard Animation* lebih tepat disebut dengan *Time-Lapse* atau *Stop Motion Videos* karena penggunaan animasi jarang digunakan.

Beberapa manfaat penggunaan *Sparkol Videoscribe*:

- 1) *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan untuk kepentingan bisnis *online* seperti ide marketing dapat diaplikasikan dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe*.
- 2) *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan pendidik, seperti guru dan dosen dapat memberikan materi melalui *Sparkol Videoscribe*.
- 3) *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan untuk presentasi keperluan pendidik.³⁵

Cara pengoperasian *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:

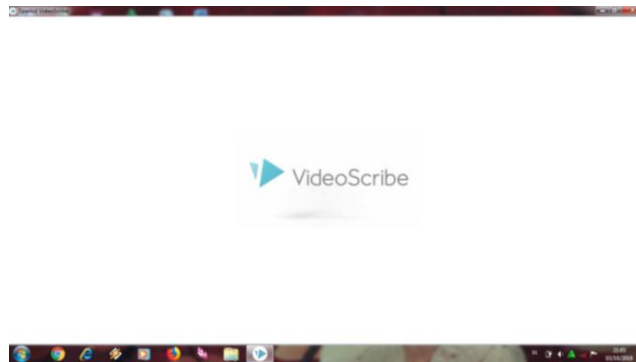
- 1) Download aplikasi *Sparkol Videoscribe* dari internet

³⁵Zahra dkk., "Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru Dan Peserta Didik". Jurnal FKIP Universitas Sriwijaya. (2017), h. 310.

- 2) Lalu instal *Sparkol Videoscribe* di laptop
- 3) Klik *icon Sparkol Videoscribe* jika sudah terinstal, ikuti petunjuk selanjutnya
- 4) Sesudah membaca dan memahami petunjuk penggunaan, lalu klik tanda silang di bagian bawah dari petunjuk tersebut
- 5) Kemudian tambahkan tulisan, gambar, rekaman, ataupun musik melalui *icon* yang ada pada sisi sudut kanan
- 6) Susun *project video* yang akan digunakan untuk pembelajaran
- 7) Simpan *video* pada *icon* di sisi sudut kiri, dengan cara mengklik *save*
- 8) Lalu simpan *video* tersebut dengan format yang diinginkan
- 9) Terakhir lakukan *share* pada bagian kanan atas

b. Tampilan *Sparkol Videoscribe*

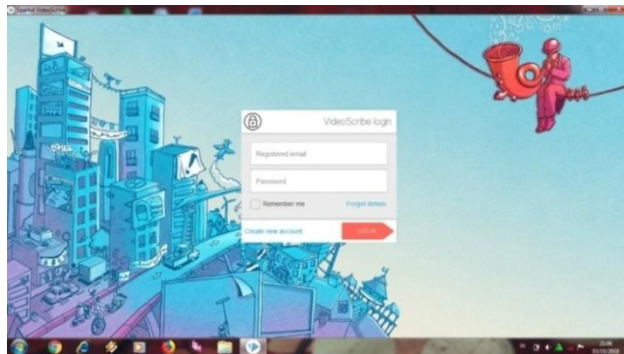
- 1) Tampilan awal pembuka



Gambar 2.1

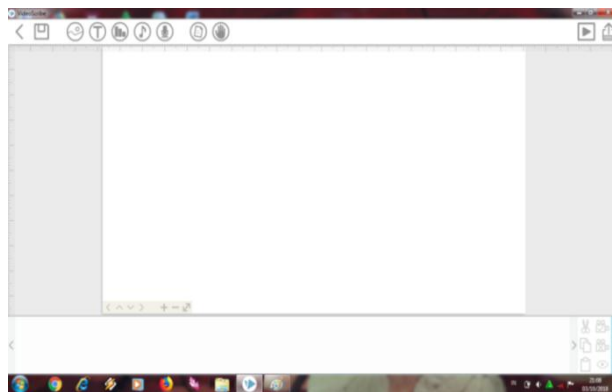
Tampilan Awal Pembuka *Sparkol Videoscribe*

- 2) Tampilan masuk ke akun *Sparkol Videoscribe*



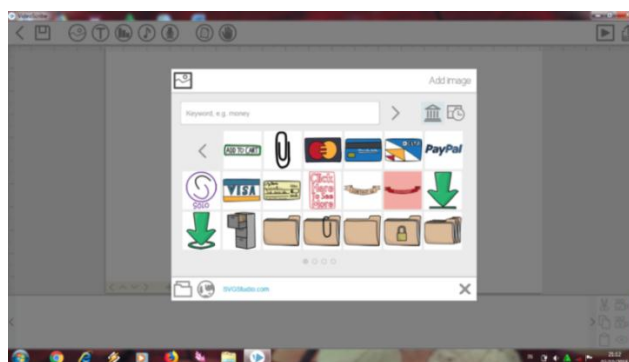
Gambar 2.2
Tampilan Masuk ke akun *Sparkol Videoscribe*

3) Tampilan Halaman Kosong *Sparkol Videoscribe*



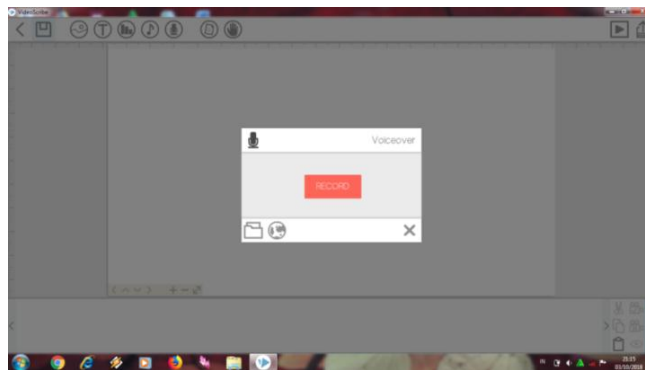
Gambar 2.3
Tampilan Halaman Kosong *Sparkol Videoscribe*

4) Tampilan Memasukan Gambar *Sparkol Videoscribe*



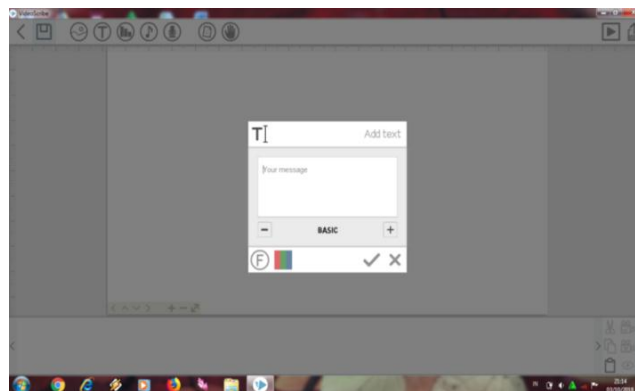
Gambar 2.4
Tampilan Memasukan Gambar *Sparkol Videoscribe*

5) Tampilan Memasukan Suara *Sparkol Videoscribe*



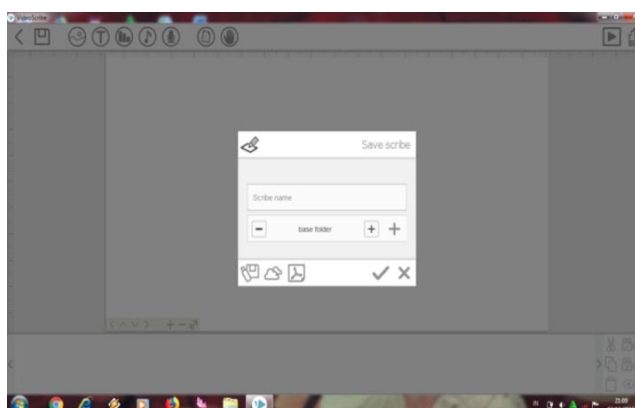
Gambar 2.5
Tampilan Memasukan Suara *Sparkol Videoscribe*

6) Tampilan Memasukan Teks *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.6
Tampilan Memasukan Teks *Sparkol Videoscribe*

7) Tampilan Penyimpanan *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.7
Tampilan Penyimpanan *Sparkol Videoscribe*

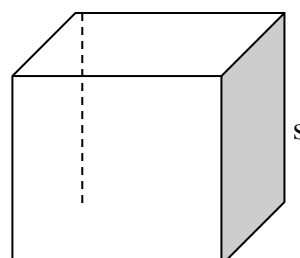
6. Materi Bangun Ruang Sisi Datar

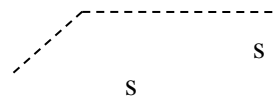
Menurut konsep matematika kuno, ruang adalah bentuk dari bangun 3 dimensi yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki unsur panjang, lebar, dan tinggi. Sama halnya dengan titik, garis, dan bidang; konsep ruang merupakan sebuah aksioma dalam ilmu matematika, karena dapat terbukti dengan sendirinya. Konsep ini telah diteliti oleh *Euklides* (matematikawan Mesir, ± 300 sebelum masehi).

Lebih jauh, yang dimaksud dengan bangun ruang dengan sisi datar adalah bangun ruang yang dibatasi oleh bidang datar. Bangun ruang dengan sisi datar disebut juga sebagai bidang banyak atau *polihedron* yang berasal dari bahasa Yunani *polys* yang berarti banyak dan *hedron* yang berarti permukaan. Bidang-bidang datar pembatas bangun ruang dinamakan sebagai bidang sisi. Ruas garis yang terbentuk oleh perpotongan antara dua bidang sisi bangun ruang disebut rusuk. Ujung-ujung dari rusuk ini dinamakan sebagai titik sudut.

a. Kubus

Kubus adalah bangun ruang tiga dimensi yang tersusun dari 6 bidang datar yang kongruen, keenam bidang kongruen pada kubus berbentuk persegi. Menurut matematika geometri, istilah kongruen adalah suatu keadaan 2 atau lebih bangun datar yang dibandingkan mempunyai bentuk dan ukuran yang sama.





Gambar 2.8
Bangun Ruang Kubus

Rumus bangun ruang kubus:

$$\text{Volume kubus} = s \times s \times s = s^3$$

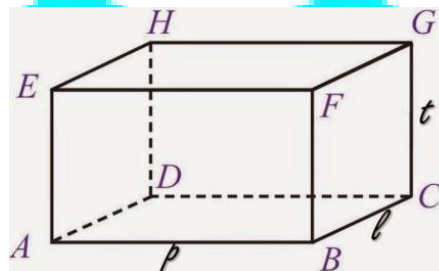
$$\text{Luas Permukaan kubus} = 6 \times (s \times s) = 6s^2$$

Keterangan:

s = panjang sisi kubus

b. Balok

Balok adalah bangun ruang tiga dimensi yang tersusun oleh 3 pasang segi empat (persegi atau persegi panjang) dan paling sedikit mempunyai 1 pasangan sisi segi empat yang mempunyai bentuk yang berbeda.



Gambar 2.9
Bangun Ruang Balok

Rumus bangun ruang balok:

$$\text{Volume balok} = p \times l \times t$$

$$\text{Luas Permukaan Balok} = 2((p \times l) + (l \times t) + (p \times t))$$

Keterangan:

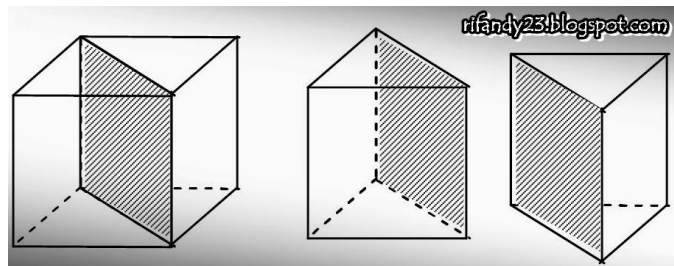
p = panjang

l = lebar

t = tinggi

c. Prisma

Menurut geometri, prisma adalah bangun ruang yang terdiri dari atap dan alas dengan bentuk segi-n yang kongruen beserta dipisahkan oleh sisi-sisi tegak berbentuk segi empat. Bentuk sisi atap dan sisi alas prisma berupa bangun datar segi-n, misalnya segi-3 (prisma segitiga) dan segi-4 (prisma segi empat: prisma trapesium dan prisma jajar genjang).



Gambar 2.10
Bangun Ruang Prisma

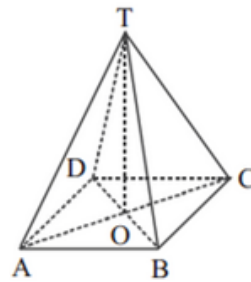
Rumus bangun ruang prisma:

$$\text{Volume} = \text{luas alas} \times \text{tinggi}$$

$$\text{Luas permukaan} = (2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas}) \times \text{tinggi}$$

d. Limas

Menurut geometri, limas adalah jenis bangun ruang yang mempunyai sisi alas berbentuk segi-n dan mengerucut ke satu titik sehingga terbentuk sisi-sisi tegak berbentuk segitiga. Jumlah unsur-unsur pembentuk limas adalah $n+1$ sisi, $2 \times n$ rusuk, dan $n+1$ titik sudut; dengan n adalah jumlah sisi bangun datar yang menjadi alas limas.



Gambar 2.11

Bangun Ruang Limas

Rumus bangun ruang limas:

$$\text{Volume limas} = \frac{1}{3} \text{ luas alas} \times \text{Tinggi}$$

$$\text{Luas Permukaan} = \text{Luas alas} + \text{Jumlah luas sisi tegak}$$

B. Efektivitas Pembelajaran

Secara etimologi efektivitas berasal dari bahasa Inggris *effective* yang berarti sesuatu yang dilakukan dengan baik atau berhasil. Secara umum, efektivitas erat kaitannya dengan tingkat keberhasilan pencapaian suatu tujuan. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Mulyasa pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru dan membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi bangun ruang sisi datar. Untuk mengetahui efektivitas, pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar dilakukan dengan menentukan tingkat

efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat dalam pembelajaran dengan *Effect Size*.

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang baik yaitu penelitian yang mempunyai kajian serupa dengan hasil yang relevan. Penelitian yang relevan bisa dipakai untuk pedoman awal sebagai kerangka pemikiran tujuannya untuk menambah, mengembangkan, serta memperbaiki penelitian yang sudah ada sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Asro Nur Aini (2018) program studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Transportasi (Program Linier) Untuk Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada materi Transportasi (Program Linier) untuk mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung.

Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi rata-rata skor 3,60 dengan kriteria sangat valid dan dari ahli media rata-rata skor 3,35 dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian kemenarikan dari mahasiswa untuk uji coba kelas kecil rata-rata skor 3,27 dengan kriteria sangat menarik

dan untuk uji coba kelas besar diperoleh skor 3,31 dengan kriteria sangat menarik.³⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Pratiwi (2018) program studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis Media Sosial Edmodo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap *sparkol videoscribe*.

Hasil dari penelitian ini adalah media yang dihasilkan memperoleh nilai akhir rata-rata dari ahli materi yaitu 94,25% dengan kriteria valid, interpretasi nilai akhir rata-rata dari ahli media yaitu 94% dengan kriteria valid. Respon dari peserta didik yaitu 84,25% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan untuk respon pendidik yaitu 87,55% dengan kriteria sangat menarik.³⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Nurrohmah (2018) program studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Sparkol* Pada Materi Penugasan (Proglin) Mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media

³⁶Asro Nur Aini, “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Transportasi (Program Linier) Untuk Mahapeserta didik UIN Raden Intan Lampung”, (Skripsi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

³⁷Diah Ayu Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis Media Sosial Edmodo”, (Skripsi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

pembelajaran matematika berbantuan *Sparkol Videoscribe* menghasilkan media yang valid, efektif dan praktis.

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika dengan kualitas produk yang dikembangkan adalah sangat layak dengan skor 3,35 berdasarkan penilaian ahli materi dan 3,66 oleh ahli media dalam kategori sangat layak. Diperoleh respon mahasiswa skor 3,34 dengan kriteria sangat menarik pada uji kelas kecil dan diperoleh skor 3,35 dengan kriteria sangat menarik pada uji kelas besar.³⁸

D. Kerangka Berpikir

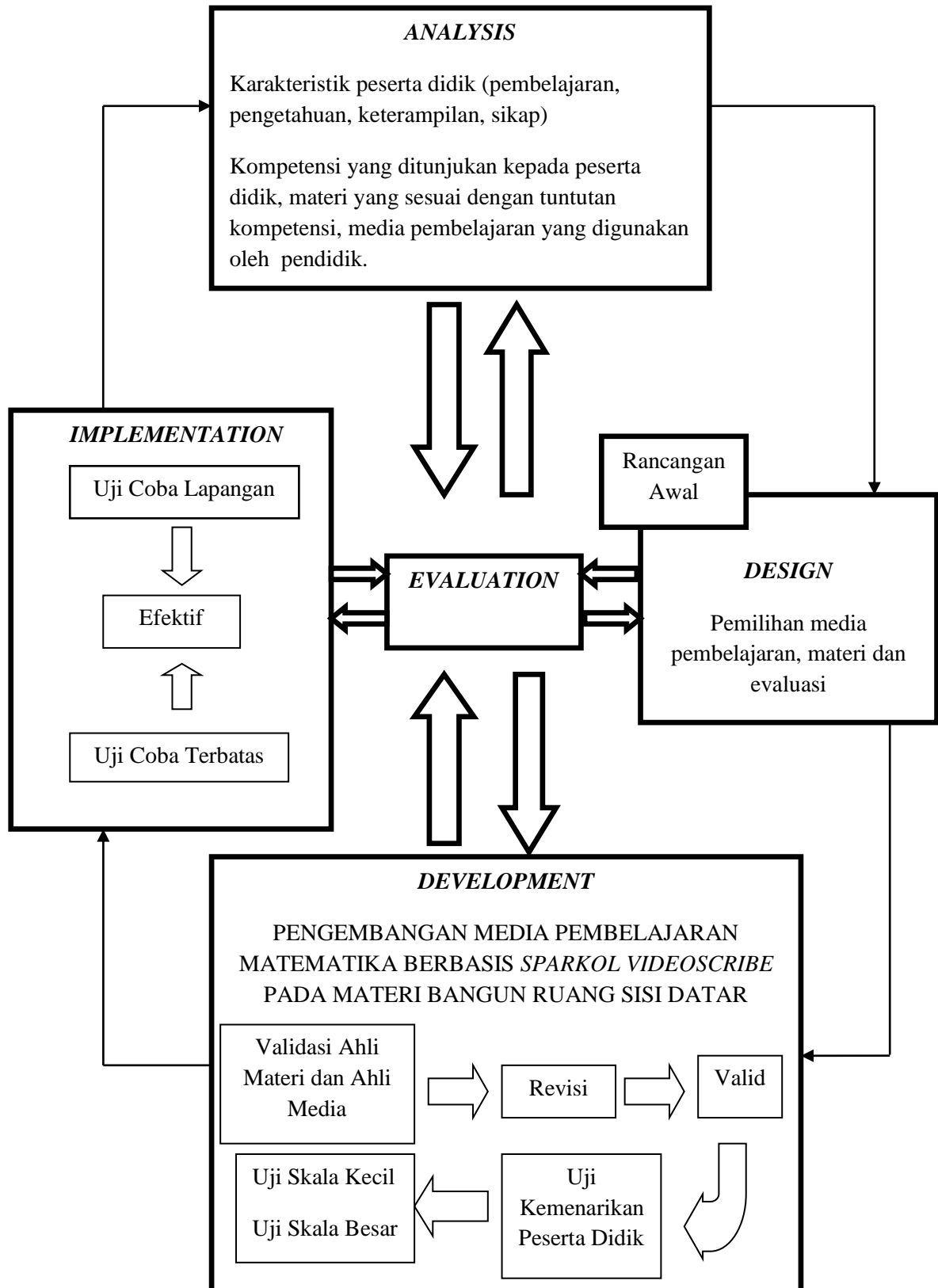
Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami materi, sehingga mengurangi hambatan untuk mempelajari pelajaran matematika pada peserta didik. Seperti yang diketahui bahwa banyak peserta didik yang kurang tertarik dalam pelajaran matematika, hal ini dikarenakan kejenuhan saat pembelajaran yang masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket atau LKS, sehingga pelajaran yang disampaikan kurang maksimal diterima. Peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada materi bangun ruang sisi datar yang dipelajari peserta didik dikelas VIII sekolah menengah pertama.

Pada media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* ini akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah, dengan adanya media

³⁸Fitri Nurrohmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Pada Materi Penugasan (Proglin) Mahapeserta didik Matematika UIN Raden Intan Lampung", (Skripsi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi tambahan, agar dalam pelaksanaan pembelajaran tercapai dengan baik dan sesuai sarannya, dengan demikian proses dalam pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Diharapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat berdampak positif dengan peserta didik Ruang lingkup peneliti ditunjukkan pada bagan berikut:





Gambar 2.12 Bagan Kerangka Berpikir