

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
(SPARKOL VIDEO SCRIBE) BERORIENTASI
PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATERI
GARIS, SUDUT DAN BANGUN DATAR**

SKRIPSI:

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Tadris Matematika



OLEH :

BETIA NINGSIH

NIM: 1811280019

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Betia Ningsih
NIM : 1811280019
Prodi : Tadris Matematika
Jurusan : Pendidikan Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol video scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar”** secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 20 Juli 2022

Saya yang menyatakan,



Betia Ningsih

NIM. 1811280019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172.Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfatmbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Video Pembelajaran (Sparkol Video Scribe) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar** yang disusun oleh **Betia Ningsih NIM. 1811280019** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Selasa tanggal 26 Juli 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Tadris Matematika.

Ketua

Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd. I
NIP. 198107202007101003

Sekretaris

Betti Dian Wahyuni, M.Pd., Mat
NIDN. 2003038101

Penguji I

Prof. Andang Sunarto, Ph. D
NIP. 197611242006041002

Penguji II

Fatrima Santri Syafrini, M.Pd., Mat
NIP. 198803192015032003

Bengkulu, 12 Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Muljadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Patah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh

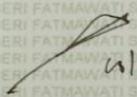
Nama : Betia Ningsih
NIM : 1811280019
Prodi : Matematika
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran (Sparkol Video Scribe) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut Dan Bangun Datar”** telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diajukan pada sidang munaqosyah.

Bengkulu, Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197611242006041002


Resti Komala Sari, M.Pd
NIDN. 2020038802



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Patah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfatmawati-sukarno.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/I Betia Ningsih

NIM : 1811280019

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu,

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi

Sdr/i

Nama : Betia Ningsih

NIM : 1811280019

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol-Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut Dan Bangun Datar

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tadris.

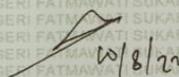
Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.

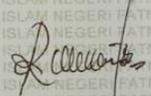
Wb.

Bengkulu, Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


w/8/22
Prof. Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197611242006041002


Resti Komala Sari, M.Pd
NIDN. 2020038802

MOTTO

*“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah
sebaik-baik pelindung”*

(QS. Ali Imran (3) : (73))

*“Miliki cukup keberanian untuk memulai dan cukup hati untuk
menyelesaikan”*

(Jessica NS Yourko)

*“Ketika kamu menetapkan pikiran untuk mencapai sesuatu,
maka kamu harus memberi kesempatan pada dirimu sendiri
untuk menyelesaikannya”*

(Betia Ningsih)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suyadi dan Ibu Suminem yang telah membesarkanku, mendidik dan memfasilitasiku selama menuntut ilmu serta selalu memberi dorongan, semangat, doa, nasehat, cinta dan kasih sayang yang tak terhingga serta tulus untuk keberhasilanku.
2. Saudara-saudaraku Mbak Yani serta keluarga, Mas Pendi, Ayuk Moni dan Denis Prasetyo yang selalu memberikan semangat dan menaruh harapan dan cita-cita yang sangat besar kepada saya hingga sampai pada di titik ini.
3. Kedua leleku (lek Dol dan lek Kun) yang baik hati selalu memberikan nasehat, semangat, mendoakan dan mentransfer uang jajan.

4. *My boyfriend* (Ida Purwanto) terimakasih selalu memberikan semangat, mendukung saya dalam kesedihan, menghibur dan terimakasih sudah memilih selalu ada dalam keadaan apapun.
5. Teruntuk *my bestie* (Liza, Devi, Mia, Aul, Laila dan Een) terimakasih banyak atas semua bantuan, dorongan, semangat dan menjadi sahabat terbaik 4 tahun ini. Terimakasih sudah memilih selalu ada ketika susah dan senang dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabatku, Santi dan Shinta yang sudah memberikan banyak pelajaran hidup, semangat dan membantu memberikan ide dalam pembuatan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Tadris Matematika, terimakasih atas ilmu yang sudah diberikan selama empat tahun ini dan memberikan dorongan semangat serta motivasi.
8. Pembimbing 1 (Bapak Prof. Andang Sunarto, Ph.D) dan pembimbing II (Ibu Resti Komala Sari, M.Pd), terimakasih telah membimbing saya dengan sabar serta memberikan pengarahan, gagasan, kritik dan saran sehingga saya dapat

menyelesaikan skripsi saya. Tanpa bimbingan Bapak dan Ibu berikan, saya tidak akan sampai berada dititik ini.

9. Almamater Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

10. Semua pihak yang telah membantu saya dalam mempersiapkan semua hal yang saya butuhkan dalam menyelesaikan skripsi saya.

ABSTRAK

Betia Ningsih, Juli, 2022, Pengembangan Media Video Pembelajaran (Sparkol Video Scribe) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Skripsi : Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, JL. Raden Fatah, Pagar Dewa, Kota Bengkulu, Pembimbing 1 Prof. Andang Sunarto, Ph.D dan Pembimbing 2 Resti Komala Sari, M.Pd
ningsihbetia40@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahap yaitu : *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif. Dimana hasil validasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,54% dengan kriteria valid. Respon guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,02% dengan kriteria praktis. Sedangkan hasil tes belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 80% dengan mendapatkan kriteria efektif. Berdasarkan dari hasil uji kevalidan, praktis dan efektif maka media video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran baik kapan dan dimanapun.

Kata Kunci : *Video pembelajaran, Sparkol Video Scribe, Pendidikan karakter.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut Dan Bangun Datar”. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu, penulis menghaturkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

3. Ibu Nurlia Latifa, M.Pd. SI selaku Koordinator Prodi Tadris Matematika
4. Bapak Prof. Andang Sunarto, Ph.D selaku pembimbing I
5. Ibu Resti Komala Sari, M.Pd selaku pembimbing II
6. Bapak dan Ibu dosen Tadris Matematika dan seluruh staf kepegawaian UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberi ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian bagi masyarakat, agama, nusa dan bangsa.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan ridho-Nya kepada kita semua.

Bengkulu, 2022

Penulis

Betia Ningsih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
NOTA PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12

D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	14
G. Spesifikasi Produk.....	15
H. Asumsi Pengembangan	16
I. Keterbatasan Pengembangan	16

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	18
1. Media Video Dalam Pembelajaran Matematika ..	18
2. <i>Sparkol Video Scribe</i>	23
3. Pendidikan Karakter	27
4. Materi Garis dan Sudut	33
5. Materi Bangun Datar	42
B. Penelitian Relevan.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	51
B. Prosedur Pengembangan	52
C. Subjek Penelitian	61

D. Teknik Pengumpulan Data	62
E. Instrumen Penelitian.....	68
F. Teknik Analisis Data.....	68

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk.....	76
B. Hasil Uji Lapangan.....	89
C. Analisis Data.....	98
D. Prototipe Hasil Pengembangan	108

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	122
B. Saran.....	123

DAFTAR PUSTAKA..... 125

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai-Nilai Dan Deskripsi Pendidikan Karakter.....	30
Tabel 3.1 Kisi Penyusunan Lembar Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 3.2 Kisi Penyusunan Lembar Validasi Ahli Materi	65
Tabel 3.3 Kisi Penyusunan Lembar Respon Peserta Didik	66
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Respon Guru	66
Tabel 3.5 Skor Kriteria Penilaian Para Ahli Validator.....	69
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk	71
Tabel 3.7 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	72
Tabel 3.8 Kriteria Uji Kepraktisan.....	73
Tabel 3.9 Kriteria Uji Keefektifan	75
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	100
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	101
Tabel 4.3 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik.....	105
Tabel 4.4 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Representasi Garis k Garis \overleftrightarrow{AB}	34
Gambar 2.2 Garis a Sejajar dengan Garis b	34
Gambar 2.3 Garis p dan Garis q Berpotongan.....	35
Gambar 2.4 Garis yang Berhimpit di Garis l	35
Gambar 2.5 Sudut yang Terbentuk oleh Dua Sinar Garis	36
Gambar 2.6 Sudut Siku-siku.....	37
Gambar 2.7 Sudut Lancip.....	38
Gambar 2.8 Sudut Tumpul.....	38
Gambar 2.9 Sudut Lurus.....	38
Gambar 2.10 Sudut Berpelurus.....	39
Gambar 2.11 Sudut Berpenyiku.....	39
Gambar 2.12 Sudut Tolak Belakang	40
Gambar 2.13 Hubungan Sudut.....	41
Gambar 2.14 Persegi	42
Gambar 2.15 Persegi Panjang	43
Gambar 2.16 Belah Ketupat.....	43
Gambar 2.17 Jajargenjang	44

Gambar 2.18 Trapesium	44
Gambar 2.19 Layang-layang.....	45
Gambar 2.20 Gambar Segitiga.....	45
Gambar 4.1 Tampilan Awal Materi Garis dan Sudut.....	85
Gambar 4.2 Tampilan Awal Materi Bangun Datar	86
Gambar 4.3 Tampilan Subbab Materi Garis dan Sudut	87
Gambar 4.4 Tampilan Subbab Materi Bangun Datar	87
Gambar 4.5 Tampilan Bagian Penutup	88
Gambar 4.6 Tampilan Sebelum Revisi Garis dan Sudut	92
Gambar 4.7 Tampilan Sesudah Revisi Garis dan Sudut.....	93
Gambar 4.8 Tampilan Sebelum Revisi.....	94
Gambar 4.9 Tampilan Sesudah Revisi	94
Gambar 4.10 Tampilan Depan Video Garis dan Sudut.....	110
Gambar 4.11 Tampilan Depan Video Bangun Datar	110
Gambar 4.12 Tampilan KI dan KD Garis dan Sudut	111
Gambar 4.13 Tampilan KI dan KD Bangun Datar	112
Gambar 4.14 Tampilan Materi Garis dan Sudut	112
Gambar 4.15 Tampilan Materi Bangun Datar	113

Gambar 4.16 Tampilan Contoh Garis dan Sudut.....	113
Gambar 4.17 Tampilan Contoh Bangun Datar	113
Gambar 4.18 Tampilan Latihan Garis dan Sudut.....	114
Gambar 4.19 Tampilan Latihan Bangun Datar	114
Gambar 4.20 Tampilan Penutup	114

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	53
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada abad-21 sudah semakin maju dan berkembang, hal ini dilakukan dengan berbagai cara atau strategi agar kualitas pendidikan semakin meningkat lebih baik dari yang sebelumnya. UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk menciptakan dan mewujudkan suasana belajar secara aktif pada peserta didik dengan mengembangkan keterampilan serta potensi seperti kecerdasan, pengetahuan, sikap, keagamaan, akhlak dan pengendalian diri.¹ Salah satu dampak yang membawa pengaruh dalam meningkatnya kualitas pendidikan adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dibidang matematika.

¹ Komisi Informasi Pusat Republik Indonesia. 2013. *UU Nomor 20 tahun 2003*. (<https://komisiinformasi.go.id/regulasi/view/uu-nomor-20-tahun-2003-1>, diunduh tanggal 9 september 2021).

Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat pada dasarnya akan menghasilkan suatu media pembelajaran berupa media video pembelajaran untuk membantu pendidik memulai dan mengembangkan inovasi baru yang lebih inovatif, kreatif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran khususnya matematika. Adanya perubahan perkembangan tersebut peserta didik juga akan lebih dituntut untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar matematika agar dapat menarik perhatian peserta didik adalah dengan diterapkannya video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan suatu jenis media yang didalamnya dapat menyajikan pesan atau informasi berupa teks, gambar animasi serta suara dengan desain yang menarik. Penggunaan video pembelajaran ini akan menambah daya tarik tersendiri bagi peserta didik serta untuk

menunjang proses kegiatan belajar mengajar matematika.² Dengan menggunakan media video pembelajaran, pendidik dapat menyusun dan mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menarik serta lebih mudah dipelajari oleh peserta didik, mengingat manfaat bahwa dengan penggunaan video pembelajaran peserta didik dapat mengulang penjelasan materi baik didalam ataupun diluar kelas. Sehingga hal ini juga memungkinkan untuk menghasilkan pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Riset relevan yang dilakukan oleh Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan, bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan pemahaman, memberikan motivasi, mampu memberikan rangsangan yang baik, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian

² Dira Novisya dan Festiyed. "*Meta analisis Video Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*". Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, Vol. 5 No. 1, 2019.

yang dilakukan oleh Miftahul Khairani dkk, dimana peserta didik lebih tertarik belajar dengan memanfaatkan media berupa video pembelajaran daripada menggunakan media teks atau gambar pasif.³ Dengan adanya penerapan media video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memecahkan soal dengan baik.

Berdasarkan dari hasil wawancara oleh salah satu guru matematika di SMPN 5 yaitu Ibu Hesti Yeni Pratika, S.Pd pada tanggal 14 Desember 2021, mengatakan bahwa ada sebagian peserta didik yang mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu dengan angka 77 dan ada yang belum mencapai KKM. Dimana hasil belajar peserta didik pada materi garis dan sudut diperoleh hanya ada 25% peserta didik yang nilainya memenuhi nilai KKM dan 75% peserta didik belum mencapai KKM. Sedangkan pada materi bangun datar diperoleh hanya ada

³ Miftahul Khairani dkk, “*Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*”. Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi, Vol. 2 No. 1, 2019, h. 158-166.

44% peserta didik yang nilainya memenuhi nilai KKM dan 56% peserta didik belum mencapai KKM. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah materi garis, sudut dan bangun datar. Hal tersebut disebabkan tingkat pemahaman peserta didik masih kurang serta kurangnya bahan ajar yang menunjang materi tersebut.

Selain itu didapat hasil observasi peneliti ketika magang III di SMPN 5 Kota Bengkulu, pembelajaran matematika di sekolah tersebut dalam pemanfaatan media pembelajaran masih sangat minim khususnya dalam penggunaan video pembelajaran dikelas berupa *sparkol video scribe*. Dapat diketahui bahwa di sekolah tersebut sarana dan prasarana yang diberikan sudah cukup memadai, namun hanya saja belum mengembangkan media berupa video pembelajaran *sparkol video scribe* yang inovatif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran pendidik memanfaatkan media berupa buku LKS dan buku cetak yang disediakan sekolah dimana berisikan materi dan latihan soal, tidak disertai

dengan gambar menarik, dan video pembelajaran yang mendukung materi garis, sudut dan bangun datar. Adapun yang mendasari saya untuk mengembangkan media video pembelajaran matematika agar menciptakan proses belajar matematika pada peserta didik yang menyenangkan.

Penggunaan video pembelajaran dapat memberikan gambaran yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian Lutfin Andiyana Rehusisma dkk, media video pembelajaran sangat efektif digunakan karna mampu menghadirkan hal-hal yang sulit dihadirkan oleh pendidik.⁴ Materi yang bersifat abstrak membutuhkan benda konkret atau media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang akan dipelajari. Terdapat beberapa materi yang kurang dipahami peserta didik khususnya pada materi garis, sudut dan bangun datar.

⁴ Lutfin Andiyana Rehusisma dkk, "*Pengembangan Media Pembelajaran Booklet dan Video sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat.*" Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Vol. 2 No. 9,2017, h. 1238-1243.

Materi garis, sudut dan bangun datar banyak ditemukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya konsep materi tersebut bersifat abstrak sehingga peserta didik mengalami kesulitan dan perlu memahami konsep dari garis, sudut dan bangun datar. Penelitian Elsa Novyarti dkk, mengemukakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menggambarkan dan memahami materi garis dan sudut.⁵ Selain itu materi bangun datar juga perlu dikuasai oleh peserta didik karena materi bangun datar menjadi salah satu materi prasyarat untuk mempelajari materi bangun ruang sisi datar dan kesebangunan pada jenjang berikutnya. Penyelesaian dalam materi ini terkadang membutuhkan logika dan imajinasi dalam memecahkan masalah. Teknik belajar peserta didik yang menghafal tanpa perlu memahami konsep membuat peserta didik kurang menguasai materi.

⁵ Elsa Novyarti dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Dan Autoplay Media Studio Dalam Pembelajaran yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP*”. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4 No. 2, 2014, h. 78

Media video pembelajaran yang digunakan dikemas semenarik dan sebaik mungkin dengan berorientasi pendidikan karakter. Hal ini bertujuan untuk menjadikan peserta didik berkarakter baik. Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika magang III di SMPN 5 Kota Bengkulu bahan ajar yang digunakan oleh guru belum memuat pendidikan karakter sehingga implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika dikelas masih kurang karena guru kebanyakan hanya menanamkan karakter diluar kelas seperti menegur anak yang tidak disiplin. Dalam proses pembelajaran, matematika tidak hanya dipandang sebagai ilmu kemampuan kognitif saja, melainkan juga berkaitan dengan pendidikan karakter. Sehingga, pendidikan karakter bukan hanya sekedar pengetahuan saja, akan tetapi lebih kepada kepribadian dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan penelitian tersebut, media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter ini dibuat untuk membentuk karakter peserta didik menjadi

lebih baik. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aplikasi *sparkol video scribe*.

Sparkol video scribe merupakan aplikasi *software* yang digunakan dalam membuat desain animasi yang didalamnya memuat konsep teks, gambar gerak, musik dan suara, yang menarik peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran secara aktif. fitur yang disajikan dalam aplikasi *Sparkol video scribe* memiliki banyak ragam termasuk khasnya bisa menulis sendiri dengan menggunakan tangan sehingga media video pembelajaran dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Selain itu *Sparkol video scribe* juga menyajikan berbagai macam huruf, warna dan animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat. Program audio visual ini layak diperkenalkan oleh peserta didik khususnya pada materi garis, sudut dan bangun datar

karna mampu menerangkan secara detail konsep dasar dari materi tersebut.

Dalam penelitian terdahulu mengenai penggunaan media video pembelajaran *Sparkol video scribe* yang dilakukan oleh Muhammad Iqaf Ishaq dkk, yang divalidasi oleh empat validator dinyatakan layak digunakan setelah melalui beberapa revisi.⁶ Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yudo Tursilo, pembelajaran matematika menggunakan *Sparkol video scribe* layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran terlihat dari hasil validasi oleh para ahli memperoleh kriteria “sangat baik”.⁷ Berpacu dari penelitian sebelumnya pengembangan media video pembelajaran bantuan *Sparkol video scribe* mendapatkan respon yang sangat baik. Namun dalam penelitian kali ini peneliti akan menggunakan berorientasi

⁶ Muhammad Iqaf Ishaq dkk, “*Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Dan Video Scribe Pada Pembelajaran Matematika*”. Jurnal Peluang, Vol. 8 No. 2, 2020, h. 27-36.

⁷ Yudo Tursilo, Skripsi : “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe*” (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung), 2020

pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar.

Berdasarkan beberapa penelitian dan pengembangan yang sudah ada sebelumnya, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media video pembelajaran dengan keterbaruan yang belum ada dikembangkan berupa pengembangan media video pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi *sparkol video scribe* berorientasi pendidikan karakter. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik sebagian besar belum memenuhi standar KKM belajar dengan angka 77.

2. Belum ada penggunaan media berbasis teknologi berupa aplikasi *Sparkol video scribe* dalam proses kegiatan belajar mengajar di SMPN 5 Kota Bengkulu sehingga belum menciptakan dan meningkatkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
3. Dalam proses pembelajaran pendidik memanfaatkan media berupa buku LKS dan buku cetak yang disediakan sekolah.
4. Bahan ajar yang digunakan oleh guru belum memuat pendidikan karakter.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang hendak diteliti yakni sebagai berikut :

1. Media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Sparkol video scribe*.

2. Materi yang disajikan hanya fokus pada materi garis, sudut dan bangun datar.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMPN 5 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar?
2. Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar?
3. Bagaimana keefektifan media video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media video pembelajaran sebagai calon pendidik agar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran nantinya.

b. Bagi Pendidik

Menjadi bahan untuk menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran serta memberi pengalaman baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika dalam menyampaikan materi dan menambah inovasi pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai tolak ukur tingkat pemahaman peserta didik dalam penggunaan media serta memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang akan membuat pembelajaran disekolah menjadi lebih baik.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa yang berupa video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar. Secara rinci spesifikasinya dijabarkan sebagai berikut :

1. Materi yang dikembangkan adalah materi garis, sudut dan bangun datar kelas VII tingkat SMP.
2. Video memuat kegiatan pembelajaran yang mengandung nilai pendidikan karakter pada informasi atau materi.
3. Bentuk video pembelajaran dikembangkan dengan *software* berbantuan *Sparkol video scribe*.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut :

1. Pengembangan media video (*Sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri kapan dan dimanapun.

I. Keterbatasan Pengembangan

Produk dari pengembangan video pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan pengembangan yaitu :

1. Produk yang dihasilkan kemungkinan belum optimal karena keterbatasan dari peneliti.
2. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran hanya sebatas pada pengembangan video pembelajaran *Sparkol Video Scribe*.
3. Dari beberapa nilai karakter yang ada, nilai karakter yang terdapat dalam video pembelajaran hanya terbatas pada lima nilai pendidikan karakter (religius, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab dan disiplin).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Video Dalam Pembelajaran Matematika

Media dalam buku KBBI diartikan sebagai (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk; (3) yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya); (4) perantara; penghubung.⁸ Sedangkan dalam bahasa latin memiliki makna kata dalam bentuk jamak yaitu *medium*, sedangkan secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Definisi tersebut mengartikan bahwa Media sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk pengantar menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima pesan. Media dalam pembelajaran dapat memperlancar pemahaman peserta didik, memperkuat ingatan serta

⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*” (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 726

menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan oleh pendidik.

Media video pembelajaran merupakan sebuah alat atau sumber belajar sebagai penunjang kegiatan belajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Media video pembelajaran memiliki daya ketertarikan sendiri dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.⁹

Penggunaan media video pembelajaran matematika dapat digunakan diberbagai tempat, baik disekolah maupun di luar sekolah, serta dapat memenuhi nilai atau fungsi dari sebuah media pembelajaran secara umum dan memudahkan peserta didik untuk memahami suatu konsep matematika sehingga menjadi mata pelajaran yang menyenangkan.¹⁰ Media video memiliki

⁹ Ifa Datus, S. Skripsi : *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan Adobe After Effect* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya), 2018

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hal. 4

beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video diantaranya sebagai berikut :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga hal ini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
- b) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- c) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk memahami konsep materi yang diajarkan
- d) Metode dalam mengajar akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar
- e) Video pembelajaran dapat diulang-ulang untuk menambah pemahaman peserta didik
- f) Memperjelas hal-hal abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis pada peserta didik

g) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah untuk dipahami.¹¹

Sedangkan kekurangan media video sebagai pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Video terlalu menekan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi
- b) Memerlukan biaya yang tak sedikit dalam proses pembuatannya
- c) Dalam penayangan video memerlukan proyektor dalam ruang kelas¹²

Proses pembelajaran matematika, prinsip belajar harus dipilih dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Misalnya dalam mempelajari konsep B yang mendasarkan pada konsep A, seseorang tidak akan mengerti konsep B tanpa mempelajari konsep A terlebih dahulu.¹³ Mempelajari

¹¹ Ibid, h. 59

¹² Ibid, h. 59

¹³ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 29

matematika haruslah bertahap dan berurutan sesuai dengan pengalaman belajar, karena semua materi dalam matematika saling berhubungan antara satu dengan lainnya.

Media dalam pembelajaran matematika sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan media pembelajaran terutama video dalam pembelajaran matematika, konsep dan berbagai simbol matematika yang bersifat abstrak dapat menjadi konkret, karena video dapat memperjelas hal-hal abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik pada peserta didik.¹⁴ Sehingga hal ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika. Media video pembelajaran matematika yang menarik juga dapat menambah minat peserta didik dalam mempelajari matematika, yang dimana merupakan suatu

¹⁴ Ibid, h. 29

mata pelajaran yang kurang diminati atau disukai oleh peserta didik.

2. *Sparkol Video Scribe*

Sparkol video scribe merupakan sebuah aplikasi software dengan *background* putih yang digunakan untuk membuat desain yang menarik dengan memadukan unsur teks, gambar gerak, musik dan suara. *Software* ini dikembangkan oleh Sparkol pada tahun 2012 yang merupakan salah satu perusahaan di Inggris. Untuk melihat contoh animasi *whiteboard* tidak begitu sulit karena *Video scribe* merupakan software yang multifungsi. Kegunaannya dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan. Sehingga memungkinkan pendidik untuk berkreaitivitas serta berinovasi sendiri sesuai dengan materi dan ide pembuat.¹⁵ Penggunaan aplikasi *Sparkol*

¹⁵ Utami Maulina, Siti Hikmah & John Pahamzah, “*Attractive Learning Media to Cope with Students' Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe*”. Online Submission, Vol. 2 No. 5, 2019, h. 132-140.

video scribe memiliki banyak kelebihan dan kelemahan diantaranya :

- 1) Kelebihan penggunaan aplikasi *sparkol video scribe* sebagai media pembelajaran:
 - a) Seseorang akan belajar lebih baik dengan penggunaan media video sebagai sumber belajar
 - b) Peserta didik akan belajar ketika sumber belajar yang disajikan itu secara sederhana sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari
 - c) Mampu menyajikan video dengan memadukan unsur gambar, teks, musik, dan suara yang menarik
 - d) Meningkatkan minat dan motivasi terhadap peserta didik
 - e) Dapat mengilustrasikan konsep secara kompleks dalam pembelajaran

- f) Media video pembelajaran *sparkol video scribe* bersifat variatif sehingga dapat diulang-ulang untuk lebih memahami isi materi.
- 2) Kelemahan penggunaan aplikasi *sparkol video scribe* sebagai media pembelajaran:
- a) Tidak bisa digunakan secara full *online* saat membuat video pembelajaran sehingga hal ini harus terkoneksi internet.
 - b) Terdapat aplikasi *sparkol* yang terbaru memiliki masalah *Trial* yakni hanya bisa dipakai selama 7 hari pemakaian.
 - c) Penyimpanan video membutuhkan waktu yang lama sesuai dengan waktu durasi video yang dibuat.
 - d) Video pembelajaran di akses secara *online*, sehingga masyarakat umum yang ingin mengakses video pembelajaran ini harus terkoneksi ke internet.

Adapun cara penggunaan aplikasi *sparkol video scribe* sebagai berikut:

- a) Download aplikasi *sparkol video scribe* di internet atau dari link youtube
- b) Kemudian instal aplikasi *sparkol video scribe* di pc
- c) Jika sudah terinstal, kemudian login ke akun *sparkol video scribe* dengan memasukkan *email* pengguna
- d) Setelah itu tambahkan gambar, teks, suara dan musik yang berada pada tampilan sisi atas bagian kanan di *sparkol video scribe*
- e) Susun desain atau project video pembelajaran
- f) Kemudian klik *save* yang terdapat dibagian sisi sudut kiri untuk menyimpan hasil video pembelajaran
- g) Video tersebut disimpan dengan hasil desain yang telah dibuat.

3. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter diartikan sebagai pendidikan yang menerapkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik, sehingga nilai tersebut dapat diterapkan dalam dirinya sendiri dan masyarakat sekitar.¹⁶ Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang sangat penting bagi peserta didik karena dapat membentuk kepribadian seseorang menjadi lebih baik dengan mengajarkan sikap dan akhlak yang baik ketika dalam proses kegiatan pembelajaran.¹⁷

Dalam proses pendidikan, kedudukan akhlak sangat penting karena menjadi pondasi dasar dalam sebuah kepribadian diri yang nantinya akan menjadi bagian dari masyarakat. Akhlak dalam islam memiliki nilai yang dapat diterapkan pada suatu kondisi apapun. Akhlaklah

¹⁶ Sri Judiani, *“Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum”*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 16, Edisi Khusus III, Oktober 2010, hal. 282-283

¹⁷ I Kadek Darmayasa dkk, *“ Pengembangan E-MODUL IPA Berorientasi Pendidikan Karakter Di SMP Negeri 1 Singaraja”*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.6 No. 1, 2018, hal. 53-65

yang membedakan antara manusia dengan makhluk lainnya, karna tanpa mempunya akhlak, manusia akan kehilangan derajat sebagai hamba Allah paling mulia. Hal ini disebutkan Allah dalam Al – Qur’an.

QS. At –Tin (95) : (4-6)

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾ ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ﴿٥﴾

إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ ﴿٦﴾

Artinya :

*“Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya. Kemudian Kami kembalikan Dia ke tempat yang serendah-rendahnya (neraka), Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh; Maka bagi mereka pahala yang tiada putus-putusnya.”*¹⁸

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa pendidikan karakter sangat penting diajarkan kepada para peserta didik agar mereka menjadi manusia yang selalu tunduk dan taat kepada ajaran agama menjadi orang-orang

¹⁸ Departemen Agama RI Al-Hikmah dan Adab Membaca Al-Qur’an. *Mushaf Al-Qur’an Terjemah Rasm Utsmani*, Juz 30 (Cet 6: Bekasi, 2016), h, 597

yang berakhlak baik. Pendidikan karakter perlu dikembangkan karena tidak hanya membuat seorang peserta didik mempunyai sikap atau akhlak yang mulia melainkan juga meningkatkan kualitas dalam bidang akademiknya. Pendidikan karakter memiliki beberapa tujuan yaitu :

- a) Mengembangkan kebiasaan serta nilai-nilai akhlak terpuji pada peserta didik
- b) Menanamkan jiwa tanggung jawab sebagai penerus bangsa
- c) Mengembangkan kemampuan peserta didik yang mandiri, aktif dan kreatif
- d) Menciptakan dan mengembangkan kehidupan lingkungan belajar yang aman, jujur dan penuh kreatifitas.¹⁹

¹⁹ Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Hal. 7 (diunduh tanggal 19 November 2021)

Dalam pembelajaran pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan pengenalan nilai-nilai, pengintegrasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung didalam maupun di luar kelas. Kegiatan pembelajaran selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari, mengintegrasikan nilai-nilai serta menjadikannya perilaku. Berikut terdapat nilai-nilai pendidikan karakter.

Tabel 2.1 Nilai-Nilai Dan Deskripsi Pendidikan Karakter

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat

		dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8.	Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10.	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11.	Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.	Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan

		mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17.	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Sumber : Zubaedi²⁰

4. Materi Garis dan Sudut

a. Garis

Didefinisikan sebagai kumpulan titik yang banyaknya tak terhingga dalam dua arah berlawanan yang saling berdekatan dan terhubung secara kontinu. Sebuah garis dapat dinotasikan dengan huruf kecil, misalkan garis *k*, garis *l*, garis *m*, garis *n*, dan sebagainya. Apabila diambil sebarang titik pada garis *k* misal titik A dan B, maka garis *k* juga dapat dapat

²⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 74-76

dinotasikan dengan \overleftrightarrow{AB} .

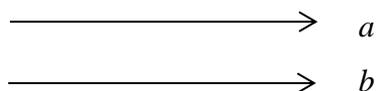


Gambar 2.1 Representasi Garis k Garis \overleftrightarrow{AB}

Beberapa Kedudukan dua garis membentuk sebuah garis, diantaranya :

1) Garis Sejajar

Dua garis merupakan suatu garis sejajar jika kedua garis tersebut tidak bertemu atau tidak berpotongan dimana jarak antara kedua garis tersebut selalu tetap atau sama disetiap titiknya.²¹ Suatu garis yang sejajar jika diperpanjang, maka kedua garis tersebut tidak akan pernah berpotongan.

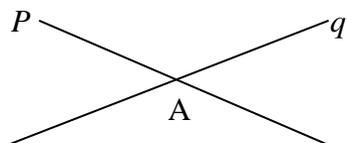


Gambar 2.2 Garis a Sejajar Dengan Garis b

²¹ M. Cholik Adinawan. *Seribu Pena Matematika*. (Erlangga : PT. Gelora Aksara Pratama, 2006). Hal. 148

2) Garis Berpotongan

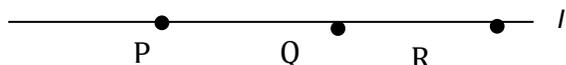
Dua garis dikatakan saling berpotongan jika kedua garis tersebut memiliki satu titik potong.



Gambar 2.3 Garis p dan Garis q Berpotongan

3) Garis Berhimpit

Dikatakan garis saling berhimpit jika beberapa garis berada pada satu garis lurus, sehingga hal ini terjadi hanya tampak pada satu garis.



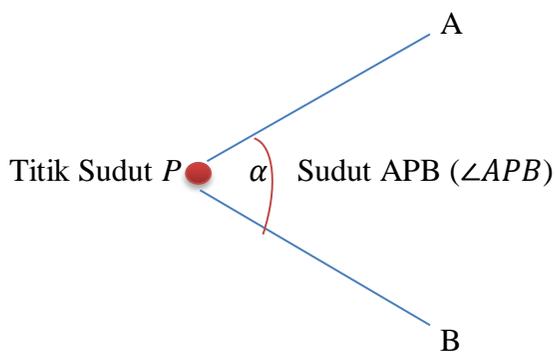
Gambar 2.4 Garis yang Berhimpit di Garis l

Garis-garis yang berhimpit dengan garis l adalah garis PQ , PR dan QR .

b. Sudut

1. Konsep Sudut

Merupakan objek geometri atau suatu bangun yang dibentuk oleh dua buah ruas garis dengan satu titik pangkal.²² Sudut terbentuk karena adanya dua sinar garis bertemu pada satu titik. Misalnya pemanah, sudut terbentuk antara tangan dengan badan pemanah. Secara sistematis, hubungan sinar garis dan titik sudut diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar 2.5 Sudut yang Terbentuk oleh Dua Sinar Garis.

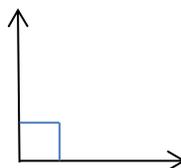
²² Abdur Rahman As'ari dkk, *Matematika*, (Jakarta : Kemendikbud, 2016). Hal, 360

Suatu sudut terbentuk dari perpotongan dua sinar garis yang berpotongan tepat di satu titik, sehingga titik potongnya disebut dengan titik sudut. Nama suatu sudut dapat disimbolkan dengan α, β , dan sebagainya, atau berdasarkan titik-titik yang melalui garis yang berpotongan tersebut. $\angle APB$ bisa juga disebut $\angle P$, dan besar sudut P dilambangkan dengan $m\angle P$. Dengan keterangan besar sudut satu putaran penuh adalah 360° .

2. Jenis-Jenis Sudut

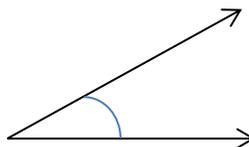
Terdapat beberapa jenis sudut diantaranya:

- a) Sudut siku-siku ukuran sudutnya adalah 90°



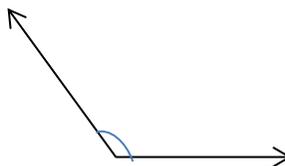
Gambar 2.6 Sudut Siku-siku

- b) Sudut lancip ukuran sudutnya antara 0° dan 90°



Gambar 2.7 Sudut Lancip

- c) Sudut tumpul ukuran sudutnya antara 90° dan 180°



Gambar 2.8 Sudut Tumpul

- d) Sudut lurus ukuran sudutnya 180°



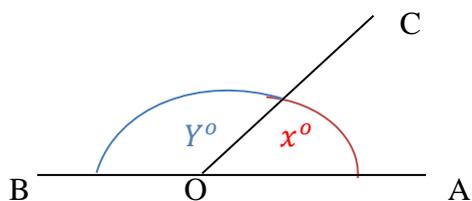
Gambar 2.9 Sudut Lurus

- e) Sudut refleks ukuran sudutnya antara 180° dan 360° .

3. Hubungan Antar Sudut

Ada beberapa hubungan antar sudut diantaranya :

- a) Sudut saling berpelurus (*bersuplemen*)
Memiliki jumlah besar sudut 180° .



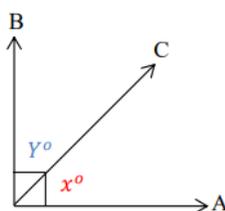
Gambar 2.10 Sudut Berpelurus

$\angle AOB$ dan $\angle COB$ merupakan sudut-sudut yang saling berpelurus. $\angle COB$ merupakan pelurus dari $\angle AOB$ atau $\angle AOB$ merupakan pelurus dari $\angle COB$.

$$\angle AOB + \angle COB = 180^\circ$$

$$x^\circ + Y^\circ = 180^\circ$$

- b) Sudut yang saling berpenyiku (*berkomplemen*) memiliki besar sudut 90° .



Gambar 2.11 Sudut Berpenyiku

$\angle AOC$ dan $\angle COB$ merupakan sudut yang saling berpenyiku.

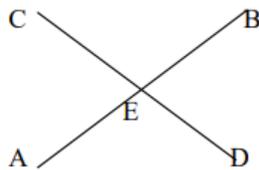
$\angle COB$ merupakan penyiku $\angle AOC$, atau $\angle AOC$ merupakan penyiku $\angle COB$.

$$\angle AOC + \angle COB = 90^\circ$$

$$x^\circ + Y^\circ = 90^\circ$$

c) Sudut Saling Bertolak Belakang

Dua buah sudut yang bertolak belakang memiliki besar sudut yang sama besar. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.12 Sudut Tolak Belakang

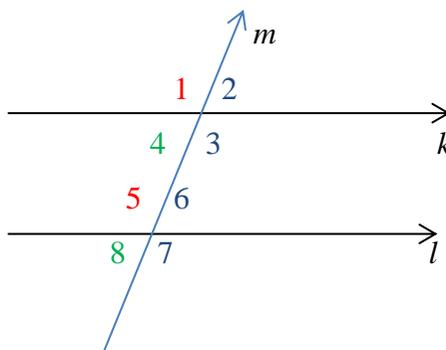
$\angle AED$ bertolak belakang dengan $\angle BEC$.

Maka, $\angle AED = \angle BEC$

$\angle AEC$ bertolak belakang dengan $\angle BED$.

Maka, $\angle AEC = \angle BED$.

4. Hubungan sudut pada dua garis yang sejajar

**Gambar 2.13** Hubungan Sudut

Garis $k \parallel l$ dipotong oleh garis m , maka akan terjadi sudut-sudut berikut :

- a) Sudut-sudut luar $\angle 1, \angle 2, \angle 7, \angle 8$
- b) Sudut-sudut dalam $\angle 3, \angle 4, \angle 5, \angle 6$
- c) Sudut-sudut dalam bersebrangan $\angle 3$ dan $\angle 5,$
 $\angle 4$ dan $\angle 6$
- d) Sudut-sudut luar bersebrangan $\angle 1$ dan $\angle 7, \angle 2$
dan $\angle 8$
- e) Sudut-sudut dalam sepihak $\angle 3$ dan $\angle 6, \angle 4$ dan
 $\angle 5$

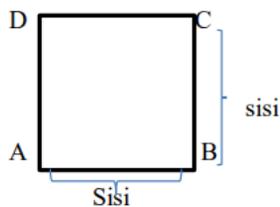
- f) Sudut-sudut sehadap $\angle 1$ dan $\angle 5$, $\angle 2$ dan $\angle 6$,
 $\angle 3$ dan $\angle 7$, serta $\angle 8$ dan $\angle 4$.

5. Materi Bangun Datar

a. Bangun Datar Segiempat

Didefinisikan sebagai suatu bidang yang dibatasi oleh empat sisi yang memiliki empat titik sudut, dan memiliki sifat-sifat yang berbeda antar yang satu dan yang lainnya. Hal-hal yang berhubungan dengan segi empat adalah mencari luas dan keliling. Jenis bangun datar segiempat diantaranya ada persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, trapezium dan layang-layang.

1) Persegi



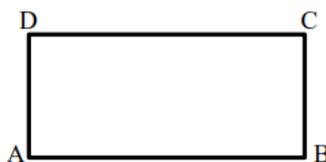
Gambar 2.14 Persegi

Rumus :

$$\text{Luas } (L) = s \times s = s^2$$

$$\text{Keliling } (K) = 4 \times s$$

2) Persegi Panjang



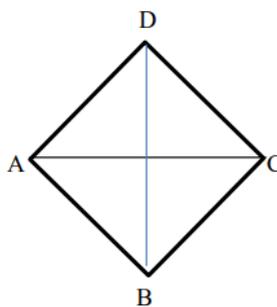
Gambar 2.15 Persegi Panjang

Rumus :

$$\text{Luas } (L) = p \times l$$

$$\text{Keliling } (K) = 2 (p + l)$$

3) Belah Ketupat



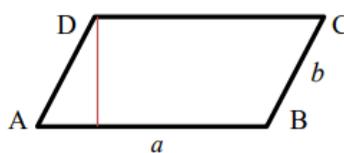
Gambar 2.16 Belah Ketupat

Rumus :

$$\text{Luas } (L) = \frac{1}{2} \times D1 \times D2$$

$$\text{Keliling } (K) = 4 \times s$$

4) Jajargenjang



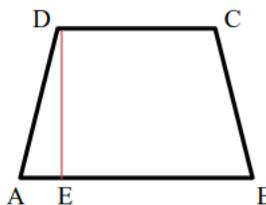
Gambar 2.17 Jajargenjang

Rumus :

$$\text{Luas } (L) = \text{alas} \times \text{tinggi}$$

$$\text{Keliling } (K) = 2a + 2b$$

5) Trapesium



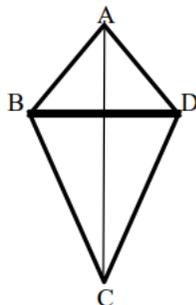
Gambar 2.18 Trapesium

Rumus :

$$\text{Luas } (L) = \frac{1}{2} \times \text{jumlah sisi sejajar} \times \text{tinggi}$$

$$\text{Keliling } (K) = a + b + c + d$$

6) Layang-layang

**Gambar 2.19** Layang-layang

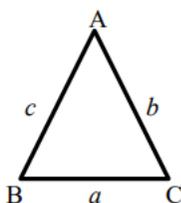
Rumus :

$$\text{Luas } (L) = \frac{1}{2} \times D1 \times D2$$

$$\text{Keliling } (K) = a + b + c + d$$

b. Bangun Datar Segitiga

Didefinisikan sebagai suatu bangun datar yang dibatasi oleh tiga sisi yang memiliki tiga titik sudut. Segitiga dilambangkan dengan simbol “ Δ ”. Rumus dari suatu segitiga yaitu :

**Gambar 2.20** Gambar Segitiga

Rumus :

$$\text{Luas (L)} = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$$

$$\text{Keliling (K)} = \text{sisi } a + \text{sisi } b + \text{sisi } c$$

B. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian karya ilmiah yang mendukung adanya pembelajaran dengan memanfaatkan media video berbantuan *Sparkol Video Scribe*, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Nurrohmah dkk, dengan judul "*Development of Sparkol Video Scribe Assisted Learning Media*", menyatakan bahwa pengembangan media video menggunakan bantuan *sparkol video scribe*, dinyatakan valid yang telah melalui beberapa proses validasi produk serta didapat hasil uji coba dilapangan mendapat kriteria sangat menarik. Sehingga dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan media video bantuan *sparkol video scribe* dinyatakan layak dan menarik untuk digunakan. Persamaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian

ini adalah sama-sama menggunakan media video berbantuan aplikasi *sparkol video scribe*. Sedangkan untuk perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya, materi yang digunakan yaitu penugasan (program linear) dan subjeknya adalah mahasiswa sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah garis, sudut dan bangun datar, untuk subjek yang digunakan adalah siswa SMPN 5 Kota Bengkulu.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ardistya Puspita Sari dan Indra Martha Rusmana dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Sparkol Pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Di SMP PGRI 2 Bogor*", menyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis *video scribe sparkol* mendapat kriteria pengembangan sangat baik setelah melalui beberapa proses validasi. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media video bantuan *sparkol video*

scribe dinyatakan layak digunakan.²³ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video berbantuan aplikasi *sparkol video scribe*. Sedangkan untuk perbedaannya, dalam penelitian Ardistya Puspita Sari dan Indra Martha Rusmana materi yang digunakan Kekongruenan dan Kesebangunan untuk siswa SMP. Sedangkan dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah garis, sudut dan bangun datar. Selain itu terdapat berorientasi pendidikan karakter, untuk subjek yang digunakan adalah siswa SMPN 5 Kota Bengkulu.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fajar Aldilha Yudha, Asrul dan Zuhendri Kamus dengan judul “*Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Sparkol VideoScribe Untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMA*”, dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa

²³ Ardistya Puspita Sari dan Indra Martha Rusmana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Sparkol Pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Di SMP PGRI 2 Bogor*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika. Vol. 2 No. 1, 2021, Hal. 112-120.

penggunaan aplikasi bantuan *sparkol video scribe* memperoleh kriteria valid dengan nilai rata-rata sebesar 87,55% dan dinyatakan praktis oleh guru dengan nilai rata-rata 84,83%. Penggunaan bahan ajar ini dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran baik disekolah maupun dirumah.

4. Dalam penelitian Winda Dwi Hudhana dan Agus Sulaeman yang berjudul "*Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA*", menyatakan bahwa penggunaan *video scribe sparkol* layak digunakan dengan kategori layak memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,3%. Produk pembelajaran tersebut telah melalui beberapa validasi agar layak digunakan oleh peserta didik maupun masyarakat.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Fadila Rahmatika dan Nining Ratnasari, dengan judul "*Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe*",

menyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis *video scribe sparkol* mendapat kriteria pengembangan sangat baik setelah melalui beberapa proses validasi. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media video bantuan *sparkol video scribe* dinyatakan layak, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video berbantuan aplikasi *sparkol video scribe*. Sedangkan untuk perbedaannya, dalam penelitian Dwi Fadila Rahmatika dan Nining Ratnasari mengembangkan pembelajaran matematika *Bilingual*. Sedangkan dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah garis, sudut dan bangun datar dan berorientasi pendidikan karakter, untuk subjek yang digunakan adalah siswa SMPN 5 Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D).²⁴ Penelitian *R&D* ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektivan suatu produk berupa video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *sparkol video scribe*, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang layak pakai, efektif dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik atau masyarakat umum khususnya dalam bidang pendidikan.²⁵ Model pengembangan *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Tahap-tahap dalam pengembangan ini yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development*

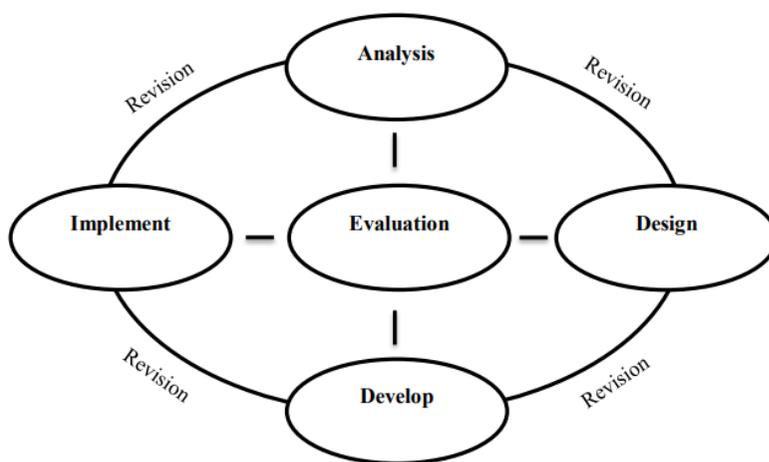
²⁴Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: ALFABETA,2018), h.297

²⁵ Indyra Fransisca dan Mintohari, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD”. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 6 No. 11, 2018.

(pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

B. Prosedur Pengembangan

Pada prosedur penelitian dan pengembangan terdapat beberapa tahapan yang harus dikerjakan dalam suatu penelitian berdasarkan teori dari beberapa ahli. Model pengembangan yang digunakan memiliki 5 tahapan dalam sebuah siklus, yaitu *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut adalah penjabaran dari kelima tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini.



Bagan 3.1 Model Pengembangan *ADDIE*²⁶

1. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Analisis tahap ini dengan melakukan observasi dan wawancara pada guru matematika dan peserta didik di SMPN 5 Kota Bengkulu. Tahap analisis ini diantaranya adalah sebagai berikut :

²⁶ Robert Maribe Branch. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. (USA : Univercity Of Georgia, 2009). hal. 2

a) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran dan bahan ajar matematika yang ada. Pengumpulan informasi dilaksanakan dengan wawancara dengan guru, mengobservasi pelaksanaan pembelajaran dan menganalisis bahan ajar yang ada (RPP). Kegiatan ini dilakukan di SMPN 5 Kota Bengkulu.

b) Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang dibutuhkan dan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari oleh peserta didik.

c) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilaksanakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, pembelajaran yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan meliputi tingkat kognitif, usia, gaya belajar dan motivasi terhadap mata pelajaran. Analisis peserta didik dilaksanakan dengan observasi dan wawancara pada guru dan peserta didik. Dalam kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya.

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan yang dimaksud ialah merancang media video pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil dari tahapan analisis secara konseptual termasuk mempersiapkan materi dan segala hal yang berkaitan dengan pembuatan media video pembelajaran. Kegiatan dalam perancangan video pembelajaran sebagai berikut:

- a) Penyusunan perencanaan kebutuhan media video pembelajaran yang memuat gambaran isi materi berdasarkan kompetensi pada kurikulum yang digunakan.
- b) Penentuan kerangka video pembelajaran yang meliputi penyusunan garis besar video, sistematika penyusunan materi yang akan digunakan dalam pengembangan produk.
- c) Penentuan desain tampilan video pembelajaran dimulai dengan pembukaan awal, judul materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, isi materi, contoh soal, latihan soal, dan penutup.
- d) Pengumpulan referensi yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan dalam video pembelajaran.
- e) Penyusunan instrumen
Instrumen yang digunakan berupa angket (kuesioner) yang disusun untuk mengevaluasi media yang telah dibuat. Penyusunan instrumen ini dilakukan

berdasarkan aspek-aspek yang telah disesuaikan dengan tujuan masing-masing angket. Instrumen tersebut diantaranya terdapat angket evaluasi oleh para ahli media dan ahli materi. Angket para ahli diberikan sebelum uji coba ke lapangan untuk mereview media agar layak untuk digunakan. Sedangkan angket peserta didik diberikan setelah uji coba produk untuk melihat respon peserta didik terhadap media. Instrumen penilaian kualitas produk yang telah dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, serta peserta didik. Perancangan instrumen penilaian diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan selanjutnya disusun angket penilaian yang akan diberikan kepada para ahli untuk mengetahui kualitas produk. Serta angket untuk peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan ialah pembuatan media video pembelajaran yang dilakukan dengan penilaian oleh validator, serta revisi perbaikan produk. Rancangan produk yang telah dikonsepsi lalu dikembangkan dengan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a) Pembuatan Video

Kerangka video pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dengan memperhatikan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Berbentuk video pembelajaran yang terdiri atas pembukaan, judul materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, contoh soal, latihan soal dan penutup.
- 2) Ditampilkan dengan *layout* (tampilan) sesuai dengan desain tampilan video yang telah ditentukan pada tahap desain.

- b) Memvalidasikan video pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media. Video pembelajaran harus dinyatakan valid dan layak oleh para ahli tersebut sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen aspek penilaian ahli materi berupa kesesuaian dengan KI dan KD, keakuratan dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian terhadap materi. Sedangkan untuk Instrumen aspek penilaian ahli media berupa kualitas video, desain video dan tampilan video. Data hasil evaluasi dari masing-masing ahli selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan video pembelajaran.
- c) Revisi Berdasarkan hasil penyuntingan, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kekurangan video pembelajaran dari validator. Setelah video pembelajaran dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan proses pengolahan produksi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap setelah video pembelajaran dinyatakan valid dan layak, maka video pembelajaran diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Uji coba dilakukan dengan cara peserta didik menggunakan video pembelajaran tersebut untuk mempelajari materi. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket oleh peserta didik yang telah menggunakan video pembelajaran tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan respons kepraktisan dan keefektifan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil tersebut sebagai bahan yang dijadikan acuan revisi sehingga video pembelajaran menjadi lebih baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah proses untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah sesuai atau masih perlu revisi. Evaluasi diperoleh dari hasil angket pendidik dan peserta didik. Tahap ini dilakukan revisi

terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan pendidik maupun peserta didik karna mungkin masih terdapat kekurangan pada media video pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan proses, maka video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.²⁷ Selain itu pada tahap ini evaluasi juga diperoleh dari hasil nilai *posttes* yang diberikan dengan tujuan untuk melihat keefektifitasan media video pembelajaran yang telah dikembangkan.

C. Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah validator para ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta siswa kelas VII SMPN 5 Kota Bengkulu. Pemilihan sekolah tersebut dipilih karena belum pernah menggunakan media

²⁷ Fitri Nurrohmah dkk, “*Development of Sparkol Video Scribe Assisted Learning Media*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Vol. 8 No. 3, 2018, hal. 233-250

pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol video scribe* dalam proses pembelajaran matematika.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan terhadap apa yang diteliti dalam penelitian.²⁸

a. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti kepada guru bidang matematika yaitu Ibu Hesti Yeni Pratika, S.Pd. Dalam Wawancara ini mempertanyakan seputar pembelajaran dengan media yang ada dikelas serta mempertanyakan respon peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran matematika. Selain itu peneliti juga melakukan observasi. Dalam observasi ini peneliti melihat metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika

²⁸ Yuliana, Skripsi : “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Video Scribe Kelas V Di Mi Al-Hikmah Bandar Lampung*” (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung), 2018

ketika mengajar dikelas. Diketahui bahwa, pembelajaran dilakukan pendidik belum menerapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan bantuan *sparkol video scribe*. Di sekolah tersebut hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS dan buku cetak. Sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran dan terkadang kurang memahami materi yang disampaikan pendidik.

b. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Angket ditujukan kepada ahli media, ahli materi, guru bidang matematika, dan peserta didik. Peneliti memberi angket pada validator dengan kriteria penilaian berbeda dibidangnya masing-masing.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Kesesuaian dengan siswa	a. Kesesuaian media video pembelajaran dengan siswa	1,2
2	Tampilan video	b. Urutan tampilan pada media video pembelajaran c. Kesesuaian desain dan animasi pada media video dengan siswa	3, 4
3	Keefektifan	d. Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari e. Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat pembelajaran f. Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat informasi	5, 6, 7
4	Efisiensi	g. Kemudahan pengoperasian oleh guru	8
5	Kualitas	h. Kualitas media video pembelajaran	9

Sumber : Gisella Rahmadhani²⁹

²⁹ Gisella Rahmadhani, Skripsi : “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Pada Materi Pecahan Sederhana Anak Tunarungu Kelas 3 di SDLB Pembina Lawang*”(S1 PLB UM), 2014

Lembar validasi diatas sebagai pedoman atau acuan untuk mengukur suatu media pembelajaran agar menjadi lebih baik sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan KI dan KD	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
		2. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	9, 10, 11, 12, 13
		3. Kesesuaian terhadap materi	14, 15, 16, 17, 18

Sumber : Ahmad Yusuf³⁰

Lembar validasi diatas sebagai pedoman atau acuan untuk mengukur suatu media pembelajaran agar menjadi lebih baik sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

³⁰ Ahmad Yusuf, E. *Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Persamaan Linear* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu), 2021

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Materi	a. Kemudahan dalam memahami materi b. Kemandirian belajar	1, 2, 3, 4, 5
2	Kebahasaan	a. Kesesuaian bahasa dengan pedoman EYD b. Kemudahan bahasa	6, 7, 8, 9, 10, 11
3	Tampilan	a. Tampilan sampul, tulisan b. Gambar dan sketsa dipilih dengan tepat	12, 13, 14, 15
4	Kegunaan	a. Video yang digunakan sebagai bahan ajar mandiri/kelompok b. Video mudah dipahami	16, 17, 18, 19
5	Pendidikan karakter	a. Penyajian video dengan mengaitkan pendidikan karakter b. Kesesuaian contoh, soal dan materi serta mengaitkan dengan pendidikan karakter	20, 21

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Materi	a. Kesesuaian dengan KI, KD, dan Indikator b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6
2	Kebahasaan	a. Kesesuaian bahasa dengan pedoman	7, 8, 9 10, 11, 12

		EYD b. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda c. Kemudahan bahasa	
3	Tampilan	a. Tampilan sampul, tulisan b. Gambar, dan sketsa dipilih dengan tepat	13, 14, 15, 16
4	Kegunaan	a. Video yang digunakan sebagai bahan ajar mandiri/kelompok b. Video mudah dipahami	17, 18, 19, 20
5	Pendidikan karakter	a. Penyajian video dengan mengaitkan pendidikan karakter b. Kesesuaian contoh, soal dan materi serta mengaitkan dengan pendidikan karakter	21, 22, 23, 24

a. Tes

Tes yang digunakan berupa soal *posttest* yang digunakan untuk mengukur keefektifan bahan ajar yang digunakan. Bentuk soal *posttest* adalah soal uraian (*essay*) dan diberikan satu kali, yaitu setelah siswa belajar dengan menggunakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa lembar angket validasi, lembar angket respon peserta didik dan hasil wawancara serta soal. Instrumen pengumpulan data diberikan kepada ahli materi, ahli media, untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun angket respon guru, serta angket respon peserta didik untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan serta analisa data menggunakan *skala likert* dengan 5 jawaban. Instrumen berupa tes soal *posttes* untuk mengukur tingkat keefektifitasan media video pembelajaran yang telah dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dikumpulkan pada penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian para ahli (ahli materi dan ahli media), hasil penilaian angket respon siswa sebagai subjek uji coba, dan hasil *posttest* siswa. Sedangkan

data kualitatif diperoleh dari tanggapan, kritik, saran dan perbaikan dari validator, guru dan siswa terhadap video pembelajaran matematika yang telah dikembangkan.

1. Analisis Data Uji Kevalidan

Angket validasi ahli materi dan media yang dikembangkan menggunakan *skala likert* 4 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi media pembelajaran berbantuan *sparkol video scribe*. Skor penilaian dari validasi oleh para ahli validator untuk mengetahui kelayakan berdasarkan tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam Tabel 3.5 berikut :

Tabel 3.5 Skor Kriteria Penilaian Para Ahli Validator

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber : Nitro Anjana dan Yudha Anggana Agung³¹

³¹ Nitro Anjana dan Yudha Anggana Agung, “Pengembangan Media Presentasi Teknik Digital sebagai Penunjang Mata Diklat Teknik

Data kevalidan media video pembelajaran berbantuan *sparkol video scribe* dianalisis menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai persentase kelayakan suatu produk

F = Jumlah skor hasil dari pengumpulan data

N = Jumlah skor kriteria

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi terhadap media pembelajaran akan dicari nilai rata-rata dari para validator kemudian dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kevalidan dari sebuah media video pembelajaran matematika bantuan *sparkol video scribe*. Pengkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian dapat dilihat dalam Tabel 3.6 berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk

Skor Persentase (%)	Interpretasi
91% – 100%	Sangat Valid
71% - 90%	Valid
51% - 70%	Cukup Valid
<51%	Kurang Valid

Sumber : Siti Fajar Aldilha Yudha, dkk³²

Berdasarkan dari tabel kevalidan analisis persentase tersebut, menunjukkan produk yang akan dikembangkan berakhir pada persentase yang disesuaikan dengan materi, kelayakan video, dan kualitas teknis video pembelajaran matematika dengan berbantuan *sparkol video scribe*. Media video pembelajaran matematika agar dapat digunakan harus mencapai nilai rata-rata persentase $\geq 71\%$ dengan kategori “valid” atau “sangat valid” berdasarkan penilaian oleh validator.

2. Analisis Data Uji Kepraktisan

Angket respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan produk menggunakan *skala likert* 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan

³² Siti Fajar Aldilha Yudha, dkk, “Pembuatan bahan ajar fisika berbasis video menggunakan *sparkol videoscribe* untuk pembelajaran fisika siswa kelas x SMA”. *Pillar of Physics Education*, Vol. 8 No. 1, 2016, hal. 153-160.

jawaban memiliki skor yang berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber : Sugiyono³³

Data praktikalitas media video pembelajaran dianalisis menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai kepraktisan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing peserta didik tersebut kemudian dicari nilai rata-rata dan dikonversikan ke pertanyaan untuk melihat kriteria respon

³³ Ibid., h. 94

peserta didik. Pengkonversian skor tersebut untuk menjadi pertanyaan penilaian dapat dilihat dalam Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Uji Kepraktisan

Nilai Kepraktisan (%)	Kriteria
$85 \leq P \leq 100$	Sangat Praktis
$75 \leq P < 85$	Praktis
$60 \leq P < 75$	Cukup Praktis
$55 \leq P < 60$	Kurang Praktis
$0 \leq P < 55$	Tidak Praktis

Sumber : Poni Saltifa³⁴

Berdasarkan dari tabel kepraktisan analisis persentase tersebut, menunjukkan produk dikatakan praktis jika kriteria kepraktisan memenuhi kriteria praktis dengan presentase lebih dari 75%.

3. Analisis Keefektifitasan

Uji efektifitasan adalah suatu tahap untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah efektif untuk digunakan. Analisis keefektifan media pembelajaran diukur dari angket respon siswa. Efektifitasan produk akan diketahui berdasarkan melihat

³⁴ Poni Saltifa, “Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berorientasi Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa” Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika, Vol. 3 No. 1, 2020, hal. 34-45

presentasi Ketuntasan Minimal Belajar (KKM) pada pembelajaran matematika yaitu 77. Data keefektifitasan media video pembelajaran dianalisis menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum S$ = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah keseluruhan siswa

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing peserta didik tersebut kemudian dicari nilai rata-rata dan dikonversikan ke pertanyaan untuk melihat kriteria respon peserta didik. Pengkonversian skor tersebut untuk menjadi pertanyaan penilaian dapat dilihat dalam Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kriteria Uji Keefektifan

Nilai	Kriteria
$P \geq 85$	Sangat Efektif
$70 \leq p < 85$	Efektif
$55 \leq p < 70$	Cukup Efektif
$35 \leq p < 55$	Kurang Efektif
≤ 35	Sangat kurang Efektif

Sumber : Susanti³⁵

³⁵ Susanti, Atik Luki, Skripsi : “*Pengembangan media pembelajaran scrapbook dalam meningkatkan komunikasi matematis siswa*” (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang), 2018, hal. 25

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar. Pembelajaran dengan menggunakan video ini menekankan dalam bentuk video, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam memperhatikan pembelajaran yang disampaikan.

Deskripsi mengenai prototipe produk menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Sedangkan media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan

software yaitu *sparkol video scribe*. Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Pengumpulan Informasi (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap awal pengembangan media. Tahap pengumpulan informasi dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis dari pengumpulan informasi juga digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam menyusun media pembelajaran. Terdapat tiga tahap pengumpulan informasi, yaitu : analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan

melalui media. Analisis ini dilakukan dengan observasi dan wawancara guru mata pelajaran matematika serta siswa kelas VII SMPN 5 Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh keterangan bahwa hasil belajar siswa masih kurang memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal. Salah satunya dipengaruhi oleh peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi dan masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS yang berisi materi dan latihan pengerjaan soal yang tidak dilengkapi dengan menggunakan gambar, video dan jenis bahan ajar lainnya yang mendukung pada materi pembelajaran. Oleh karena itu, dengan penggunaan media video pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik dapat lebih memahami materi yang

diajarkan serta video pembelajaran yang dapat diulang berulang kali.

Penggunaan video pembelajaran berbantuan *sparkol video scribe* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi garis, sudut dan bangun datar secara detail dan penggunaannya dapat diulang ketika peserta didik masih belum paham materi karena video berbantuan *software* tersebut terdapat teks, animasi, gambar, suara dan yang lainnya. Berdasarkan dari hasil analisis, peneliti tertarik dalam mengembangkan media video pembelajaran dengan berbantuan *sparkol video scribe* agar peserta didik tidak merasa bosan ketika belajar yang hanya berpedoman bahan ajar buku paket dan LKS.

b. Analisis Materi

Analisis ini merupakan tahap untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis

materi ajar dilakukan dengan menggali hal-hal yang sudah ada materi (bahan ajar) yang sudah dipelajari, secara lebih mendalam, runtut dan lebih jelas. Agar hal-hal yang sudah kita tau, dan yang belum diketahui akan dianalisis lagi, sampai keakar-akarnya. Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sangat tergantung pada keberhasilan guru merancang materi pembelajaran. Materi Pembelajaran pada hakekatnya merupakan bagian tak terpisahkan dari silabus, yakni perencanaan, prediksi dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran.

Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang

benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam kegiatan ini berfokus pada kelas VII sebagai subjek penelitian dengan jumlah siswa 20 orang. Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta didik kurang menyukai mata pelajaran matematika karena matematika itu sulit dipahami. Selain itu, proses pembelajaran hanya menggunakan media buku cetak dan LKS yang membuat peserta didik merasa bosan karena buku tersebut terlihat monoton serta kurang menarik perhatian peserta didik yang tidak dilengkapi dengan gambar yang berwarna

dan aspek yang mendukung lainnya . Hal itulah yang membuat sebagian peserta didik mendapatkan nilai KKM yang masih tergolong rendah. Namun media yang dikembangkan peneliti belum pernah digunakan di SMPN 5 Kota Bengkulu sehingga hal inilah peneliti mendapatkan respon positif dari peserta didik untuk mengembangkan produk tersebut dengan media video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar.

2. Perancangan/Desain

Tahap selanjutnya adalah kegiatan perancangan yang dimulai dengan membuat rangkuman materi, contoh-contoh soal, latihan, mencari bahan-bahan yang diperlukan produk seperti menginstal aplikasi *sparkol video scribe*, mencari animasi-animasi serta bahan lainnya yang dibutuhkan dalam pembuatan produk. Rancangan produk pada tahap ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Membuat Rangkuman Materi

Hal pertama yang dilakukan yaitu membuat rangkuman isi materi yang berkaitan dengan materi garis, sudut (kedudukan dua garis, jenis-jenis sudut, hubungan antar sudut) dan bangun datar (Jenis-jenis bangun datar segiempat, Jenis-jenis segitiga, rumus). Media video pembelajaran tersebut juga dilengkapi dengan pendidikan karakter seperti religius, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab dan disiplin yang bertujuan untuk mengembangkan karakter yang baik dalam diri peserta didik. Sehingga peserta didik tidak hanya belajar mengenai garis, sudut dan bangun datar saja melainkan juga dapat mengetahui nilai pendidikan karakter yang ada dalam video tersebut.

b. Menyusun Isi Media

Tahap selanjutnya dilakukan penyusunan isi media yaitu dimulai dengan pendahuluan, materi, contoh, latihan soal dan penutup. Dalam video

pembelajaran diberikan musik dan penjelasan materi sehingga peserta didik dapat mendengarkan penjelasan tersebut dengan diiringi audio musik agar peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil penyusunan isi media dapat dilihat pada lampiran yang telah disediakan.

3. Pengembangan

Tahap selanjutnya pengembangan yaitu dengan membuat media pembelajaran berupa video sesuai dengan penyusunan materi pembelajaran yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi dan konten apa saja yang akan dipelajari dan ditampilkan didalam video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran menggunakan *software* berupa *sparkol video scribe* sedangkan untuk perekaman audio suara dibantu dengan aplikasi *audacity*. Hasil dari

pengembangan media video pembelajaran *sparkol video scribe* dijabarkan sebagai berikut :

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan ini berisi mengenai pembuka yang berisikan penjelasan mengenai point-point isi video yang akan dijelaskan termasuk Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) pada setiap masing-masing video pembelajaran. Penjelasan mengenai Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) dijelaskan satu persatu seperti gerakan menulis dipapan tulis. Berikut adalah tampilan awal dari video pembelajaran *sparkol video scribe* :



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal Media Materi
Garis dan Sudut



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Awal Media Materi Bangun Datar

b. Kegiatan Inti

Kegiatan ini berisikan penjelasan materi pembelajaran pada setiap masing-masing video. Selain itu dalam video pembelajaran disertai dengan berorientasikan pendidikan karakter yang dimana terdapat layer yang mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu. Pada menu materi terdiri dari beberapa sub materi, berikut tampilan dari menu setiap materi yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran :



Gambar 4.3 Tampilan Subbab Materi Garis dan Sudut



Gambar 4.4 Tampilan Subbab Materi Bangun Datar

Pada setiap submateri akan ada penjelasan materi, contoh soal, dan latihan soal. Latihan soal diberikan kepada siswa berdasarkan dari contoh soal yang telah dijelaskan.

c. Kegiatan Penutup

Pada bagian penutup berisi tentang tampilan terimakasih telah menonton video pembelajaran

sampai selesai. Berikut ini tampilan bagian penutup pada video pembelajaran *sparkol video scribe* :



Gambar 4.5 Tampilan Bagian Penutup

4. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap setelah video pembelajaran dinyatakan valid oleh validator, maka selanjutnya produk tersebut diimplementasikan atau diujicobakan untuk memperoleh data bahwa produk tersebut juga dapat dikatakan praktis untuk digunakan berdasarkan dari pengisian angket yang telah diberikan pada peserta didik dan guru. Hasil dari pengisian angket dapat dijadikan sebagai acuan perbaikan oleh peneliti.

5. Evaluasi

Tahap ini berkaitan dengan produk setelah diujicobakan, yang dimana dilakukan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan berdasarkan dari masukan pendidik maupun peserta didik karena mungkin masih ada kekurangan pada media video pembelajaran yang dikembangkan.

B. Hasil Uji Lapangan

1. Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan dari tahap sebelumnya, media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) yang telah dikembangkan kemudian divalidasi atau diujikan oleh para ahli. Tujuan adanya validasi pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan status valid atau sangat valid dari para validator. Jika produk dinyatakan belum valid, maka validasi akan terus dilakukan hingga produk dinyatakan valid. Validasi ahli dilakukan dengan menghadirkan beberapa validator atau tenaga ahli yang

sudah berkompeten dalam bidangnya. Peneliti menghadirkan dua dosen ahli dan satu guru yang dianggap berkompeten dalam bidangnya. Adapun para validator yang dihadirkan adalah dosen dari Universitas Bengkulu (UNIB) yaitu Bapak Syafdi Maizora, S.Si., M.Pd (validator ahli media), Dosen Universitas Hazairin (UNIHAZ) Ibu Dian Oktari, M.Pd (validator ahli materi) dan Bapak Supri, S.Pd Guru PKN SMP Negeri 05 Muko-muko (validator ahli materi pendidikan karakter). Diharapkan dari validasi ini peneliti akan mengetahui kelemahan dan kelebihan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil validasi ahli sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

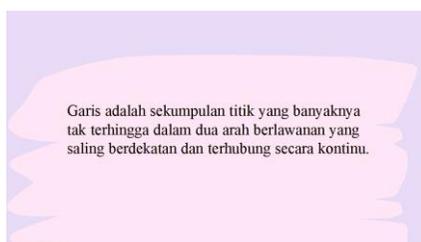
Validasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan penyajian media video pembelajaran (*sparkol video scribe*). Validator yang menjadi ahli media ini adalah seorang Dosen Universitas Bengkulu yaitu Bapak Syafdi Maizora, S.Si., M.Pd. Validasi ini

dilakukan pada tanggal 20 Mei 2022. Berdasarkan dari validasi, validator memberikan komentar dan saran agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun komentar dan saran yang diberikan adalah sesuaikan dengan tepat konsep dengan visualnya dan sepadankan definisi garis dengan gambar yang dibuat. Komentar dan saran tersebut akan menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk melakukan perbaikan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan penyajian materi pada video pembelajaran (*sparkol video scribe*). Validator yang menjadi ahli materi ini adalah seorang Dosen Universitas Hazairin yaitu Ibu Dian Oktari, M.Pd. penilaian yang dinilai dalam lembar angket ini berupa kesesuaian dengan KI dan KD, kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian terhadap materi. Validasi ini dilakukan

pada tanggal 25 Mei 2022. Berdasarkan dari validasi, validator memberikan komentar dan saran agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun komentar yang diberikan adalah video sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran serta saran yang diberikan ialah gunakan contoh soal yang menanamkan konsep materi tersebut. Saran dan kekurangan tersebut akan menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk melakukan perbaikan. Sehingga produk yang telah dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berikut gambar media sebelum dan sesudah revisi :



Gambar 4.6 Tampilan Sebelum Revisi Materi
Garis dan Sudut



Gambar 4.7 Tampilan Sesudah Revisi Materi
Garis dan Sudut

c. Validasi Ahli Pendidikan Karakter

Validasi ahli materi pendidikan karakter dilakukan pada tanggal 28 Mei 2022 oleh seorang guru SMPN 5 yaitu Bapak Supri, S.Pd. Berdasarkan dari validasi, validator memberikan komentar dan saran agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun komentar atau saran yang diberikan adalah tambahkan kata-kata yang mencerminkan nilai disiplin. Berikut adalah gambar media sebelum dan sesudah revisi :



Gambar 4.8 Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 4.9 Tampilan Sesudah Revisi

Dalam validasi ini, nilai pendidikan karakter yang dinilai adalah religius, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab dan disiplin. Berikut adalah penerapan nilai karakter tersebut :

a) Religius

ketika pembelajaran memulai dengan mengucapkan salam, membaca doa sebelum belajar serta sedikit kata motivasi.

b) Rasa ingin tahu

Nilai karakter ini disampaikan melalui tulisan, gambar serta dengan pertanyaan-pertanyaan seputar materi guna memancing keingintahuan peserta didik.

c) Kreatif

Ketika mengerjakan soal atau contoh yang dibuat untuk menuntun peserta didik memberikan jawaban yang bervariasi.

d) Tanggung jawab

Ketika meminta peserta didik untuk mengerjakan latihan, mengingatkan siswa untuk bertanggung jawab terhadap pengerjaannya, menyiapkan perlengkapan belajar yang disampaikan melalui audio suara dan gambar.

e) Disiplin

Ketika meminta peserta didik untuk memperhatikan video. Hal ini disampaikan melalui audio suara.

Berdasarkan dari validasi, validator memberikan komentar dan saran agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Uji Lapangan Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan setelah melalui tahap validasi oleh beberapa validator atau tenaga ahli yang berpengalaman dibidangnya. Perbaikan pada produk telah dilakukan sesuai dengan komentar atau saran dari validator. Uji coba terbatas dilaksanakan di SMPN 5 Kota Bengkulu pada tanggal 9 Juni 2022 dengan 5 orang siswa kelas VII yang dipilih dengan kemampuan berbeda.

Melalui uji coba terbatas ini akan menghasilkan data berupa lembar angket respon guru dan peserta didik.

Dimana hasil angket respon guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 81% dengan kategori praktis. Sedangkan untuk hasil angket peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dengan kategori praktis. Sehingga dengan data tersebut dapat diketahui bahwa apakah media video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran kelas besar atau tidak.

3. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Uji coba luas dilakukan setelah melalui tahap uji coba terbatas. Perbaikan pada media video pembelajaran telah dilakukan sesuai saran dari validator. Uji coba luas dilakukan di SMPN 5 Kota Bengkulu pada tanggal 11 Juni 2022 dengan 20 siswa kelas VII SMP.

Melalui uji coba luas ini akan menghasilkan data berupa lembar angket respon guru dan peserta didik serta hasil *posttest* siswa untuk mengetahui keefektifitasan suatu produk. Dimana hasil angket respon guru kelas besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 81% dengan

kategori praktis. Sedangkan untuk hasil angket respon peserta didik kelas besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,05% dengan kategori praktis.

Sehingga dengan data tersebut dapat diketahui apakah media video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) layak digunakan secara terus menerus dalam pembelajaran dikelas atau tidak. Selain itu data yang diperoleh dari hasil *posttest* didapat nilai rata-rata sebesar 80% dengan kriteria efektif. Sehingga hal ini membuktikan bahwa media video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) ini layak dan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

C. Analisis Data

1. Hasil Analisis Data Uji Validasi

Berdasarkan dari hasil analisis permasalahan, maka diperlukan media pendukung berupa media video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun

datar yang akan menjadi solusi alternatif dari pemecahan masalah. Media mudah dipelajari, kreatif, menyenangkan serta dapat menjadikan ketertarikan semangat belajar pada peserta didik karena disertai dengan adanya teks, gambar, audio musik dan yang lainnya. Maka dalam hal ini peneliti tertarik dalam mengembangkan produk tersebut.

Hasil uji para validator terhadap rancangan media video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) mendapat masukan atau saran terhadap produk yang dikembangkan. Validasi pertama yaitu validasi ahli media yang dilakukan oleh seorang Dosen Universitas Bengkulu yaitu Bapak Syafdi Maizora, S.Si., M.Pd. Dalam validasi ini terdapat sedikit catatan yaitu sesuaikan dengan tepat konsep dengan visualnya, agar memudahkan peserta didik dalam hal memahami materi. Adanya masukan dan saran tersebut peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dibuat. Berikut adalah hasil validasi media :

Tabel. 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor	
		Materi 1	Materi 2
1	Kesesuaian media video pembelajaran dengan siswa	4	4
2	Urutan tampilan pada media video pembelajaran	4	3
3	Kesesuaian desain dan animasi pada media video dengan siswa	3	3
4	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	4	4
5	Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat pembelajaran	4	3
6	Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat informasi	3	3
7	Kemudahan pengoperasian media oleh guru	4	4
8	Kualitas media video pembelajaran	4	4
Total Jumlah Skor		30	28
Rata-rata		3,75	3,5
Persentase		90,625%	
Kriteria		Sangat Valid	

Hasil validasi media video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) materi garis, sudut dan bangun datar memperoleh nilai persentase 90,625% dengan kategori “sangat valid” yang telah melalui beberapa perbaikan dari saran maupun komentar. Pada validasi pertama cukup mendapatkan kategori cukup baik sehingga produk media

video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) layak untuk digunakan.

Kemudian validasi kedua dilanjutkan dengan validasi ahli materi yang dilakukan oleh seorang Dosen Universitas Hazairin yaitu Ibu Dian Oktari, M.Pd. Penilaian ahli materi meliputi kesesuaian dengan KI dan KD, kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian terhadap materi. Dimana dalam validasi tersebut terdapat komentar dan saran untuk menggunakan contoh soal yang dapat menanamkan konsep terkait materi seperti mengaitkan contoh soal dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan dari komentar dan saran tersebut, sehingga peneliti melakukan perbaikan yang mengacu pada komentar dan saran dari validator. Berikut adalah ringkasan hasil validasi media oleh validator :

Tabel. 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Skor	
		Materi 1	Materi 2
1	Langkah pembelajaran pada materi garis dan sudut disusun	4	4

	secara bertahap guna menunjang KI dan KD		
2	Memuat materi garis dan sudut yang disajikan dengan spesifik, agar menjadi mudah dipelajari	3	3
3	Tersedia contoh yang mendukung kejelasan materi garis dan sudut	4	4
4	Tersedia soal berbentuk latihan, tugas individu/kelompok yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan materi garis dan sudut pada peserta didik	4	4
5	Sesuai dengan permasalahan peserta didik dalam memahami materi garis dan sudut	3	3
6	Membantu peserta didik dalam mempelajari materi garis, sudut	4	4
7	Manfaat materi garis dan sudut untuk menambah wawasan pengetahuan	4	4
8	Penyajian konsep dan definisi materi garis dan sudut sesuai dengan materi pembelajaran matematika	4	4
9	Contoh dan latihan soal sesuai dengan konsep materi garis dan sudut	3	3
10	Fakta dan data yang disajikan sesuai untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	4	4
Total Jumlah Skor		37	37
Rata-rata		3,7	3,7
Persentase		92,5%	
Kriteria		Sangat valid	

Hasil validasi ahli materi video pembelajaran

(*Sparkol video scribe*) memperoleh nilai rata-rata 92,5%

dengan kategori “Sangat valid” yang telah melalui beberapa perbaikan dari saran maupun komentar. Pada validasi kedua cukup mendapatkan kategori cukup baik sehingga produk media video pembelajaran (*Sparkol video scribe*) layak untuk digunakan.

Selanjutnya validasi ketiga yaitu validasi ahli materi pendidikan karakter yang dilakukan oleh seorang guru SMPN 5 yaitu Bapak Supri, S.Pd. Dalam validasi tersebut diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 79,5% dengan kategori “valid” sehingga produk yang telah dikembangkan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari ketiga penilaian validasi tersebut yaitu validasi ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan karakter memperoleh nilai rata-rata 87,54% dengan kriteria valid sehingga dapat dikatakan layak digunakan dan dapat diujicobakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Analisis Data Uji Kepraktisan

Data hasil uji kepraktisan berupa lembar angket peserta didik dan guru. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) sebagai media yang dikembangkan. Uji tanggapan peserta didik diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang nantinya dapat lebih dikembangkan dan dipergunakan pada uji lapangan yang lebih luas. Pada tahapan uji kepraktisan ini, peserta didik diberi angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai aspek materi, kebahasaan, tampilan, kegunaan dan Pendidikan karakter. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kepraktisan media yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil angket tanggapan yang diberikan kepada peserta didik :

Tabel. 4.3 Hasil Angket Tanggapan Peserta didik

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Rata-rata
1	AGA	76	72%
2	APM	90	85%
3	ALP	85	80%
4	AE	93	88%
5	AJ	79	75%
6	AP	69	65%
7	IM	90	85%
8	JR	80	76%
9	KJ	93	88%
10	LE	67	63%
11	MTNU	86	81%
12	MCA	77	73%
13	MH	81	77%
14	NF	93	88%
15	NA	71	67%
16	NPA	81	77%
17	RA	77	73%
18	RV	79	75%
19	SA	73	69%
20	TA	89	84%
Rata-rata persentase			77,05%
Kriteria			Praktis

Hasil tanggapan peserta didik terhadap media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) memperoleh skor rata-rata persentase 77,05% dengan kategori “praktis”. Berdasarkan hasil angket peserta didik diatas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar yang

dikembangkan dinyatakan praktis. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran yang telah disediakan.

Sedangkan hasil tanggapan guru terhadap media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) memperoleh skor rata-rata persentase 81% dengan kategori “praktis” karena berada pada interval $75 \leq P < 85$. Berdasarkan hasil angket guru dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar yang dikembangkan dinyatakan praktis. Hasil angket guru dapat dilihat pada lampiran yang telah disediakan.

3. Hasil Analisis Data Uji Keefektifitasan

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah uji keefektifitasan atau tes hasil belajar peserta didik dengan memberikan soal latihan yang harus dijawab oleh peserta didik. Soal latihan ini bertujuan untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah melihat media video

pembelajaran (*sparkol video scribe*). Jumlah soal yang diberikan sebanyak 10 soal yang berkaitan dengan materi garis, sudut dan bangun datar. Nilai maksimum pada tes hasil belajar adalah 100 dengan standar Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran matematika yaitu 77. Adapun nilai tes hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 5 Kota Bengkulu setelah melihat media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) dalam pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel. 4.4 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	AGA	85	Tuntas
2	APM	80	Tuntas
3	ALP	80	Tuntas
4	AE	90	Tuntas
5	AJ	85	Tuntas
6	AP	70	Tidak Tuntas
7	IM	80	Tuntas
8	JR	80	Tuntas
9	KJ	85	Tuntas
10	LE	75	Tidak Tuntas
11	MTNU	85	Tuntas
12	MCA	85	Tuntas
13	MH	85	Tuntas
14	NF	80	Tuntas

15	NA	60	Tidak Tuntas
16	NPA	80	Tuntas
17	RA	80	Tuntas
18	RV	80	Tuntas
19	SA	70	Tidak Tuntas
20	TA	90	Tuntas
Banyak Siswa yang Tuntas			16 siswa
$P = \frac{\sum S}{N} \times 100\%$			80%
$P = \frac{16}{20} \times 100\%$			
Kategori			Efektif

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa nilai persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik adalah 80%. Maka, media video pembelajaran yang dikembangkan dikatakan masuk dalam kategori “efektif”, karena berada pada interval $70 \leq p < 85$. Sehingga hasil penerapan media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar untuk siswa kelas VII dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

D. Prototipe Hasil Pengembangan

Pengembangan dan penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis,

sudut dan bangun datar. Video pembelajaran berisikan penjelasan materi yang relative singkat dan spesifik disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disajikan dengan gambar pendukung. Media pembelajaran ini didesain dengan model menggunakan model *ADDIE* yang meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pengembangan produk media video pembelajaran ini telah melalui tahap uji validasi oleh para validator, tahap uji praktis dan tahap uji efektif. Berdasarkan hasil uji validitas dari para ahli, produk termasuk dalam kategori tinggi dan efektif. Uji validitas dari para ahli yang telah dilakukan kemudian diujicobakan pada uji lapangan yang lebih luas pada kelas VII SMPN 5 Kota Bengkulu. Berikut adalah tampilan hasil dari media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) yang dikembangkan :

1. Tampilan Depan

Tampilan depan video dibuat sendiri yang diawali dengan judul besar materi dan point-point yang akan dibahas dalam video. Adapun bentuk dari tampilan awal video adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10 Tampilan Depan Video Materi Garis dan Sudut

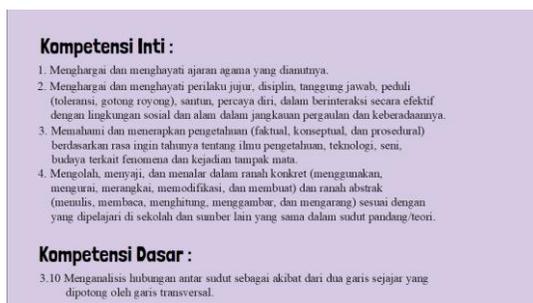


Gambar 4.11 Tampilan Depan Video Materi Bangun Datar

2. Tampilan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti (KI) merupakan kompetensi utama yang harus dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran secara aktif mencakup aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Kompetensi Dasar adalah kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Adapun bentuk dari tampilan KI dan KD adalah sebagai berikut :



Gambar 4.12 Tampilan KI dan KD Materi Garis dan Sudut

Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar :

3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.

Gambar 4.13 Tampilan KI dan KD Materi Bangun Datar

3. Tampilan Materi

Isi materi dalam video pembelajaran mencakup materi yang berhubungan dengan tema yang akan dikembangkan. Penyusunan materi diperoleh dari berbagai sumber buku yang dikumpulkan oleh peneliti. Adapun bentuk tampilan materi dari video adalah sebagai berikut :



Gambar 4.14 Tampilan Materi Garis dan Sudut



Gambar 4.15 Tampilan Materi Bangun Datar

4. Tampilan Contoh

Contoh :

Perhatikan gambar dibawah ini !

Jika nilai $\angle c = 90^\circ$, maka tentukan nilai $\angle b$!

Penyelesaian :

$\angle a$ dan $\angle b$ adalah dua sudut berpelurus, maka :

$$\angle a + \angle b = 180$$

$$\angle a = 180 - 80$$

$$\angle a = 100$$

$\angle a$, $\angle b$, $\angle c$ adalah segitiga, maka :

$$\angle a + \angle b + \angle c = 180$$

$$100 + \angle b + 90 = 180$$

$$190 + \angle b = 180$$

$$\angle b = 180 - 190$$

$$\angle b = -90$$

Jadi, nilai dari $\angle b$ adalah 90°

Gambar 4.16 Tampilan Contoh Garis dan Sudut

Contoh :

Temukan luas $\triangle ABC$ pada gambar disamping !

Penyelesaian :

Diketahui :

alas = 12 cm

tinggi = 8 cm

Ditanya : luas $\triangle ABC$?

Maka, Luas = $(\text{alas} \times \text{tinggi})/2$

$$= (12 \times 8)/2$$

$$= 48 \text{ cm}^2$$

Gambar 4.17 Tampilan Contoh Bangun Datar

5. Tampilan Latihan

Latihan!

- Perhatikan gambar berikut ini!
Tentukan Besar $\angle BAC$?
- Dari gambar disamping, jika besar $\angle P1 = 110^\circ$, maka besar $\angle Q4$ adalah ?
- Tentukan Besar $\angle ABD$ dari gambar disamping?

Gambar 4.18 Tampilan Latihan Garis dan Sudut

Latihan!

- Jelaskan persamaan dan perbedaan bangun datar segiempat berikut.
- Luas sebuah segitiga 84 cm^2 dan panjang alasnya 24 cm . Hitunglah tingginya!
- Sebuah taman berbentuk persegi panjang berukuran panjang 32 m dan lebar 24 m .

Gambar 4.19 Tampilan Latihan Bangun Datar

6. Tampilan Penutup



Gambar 4.20 Tampilan Penutup

Media video pembelajaran yang telah di buat ini dipublikasikan kepada guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mendapatkan masukan, saran maupun tanggapan dari semua pihak sehingga memperoleh produk akhir pengembangan untuk siap diadopsi oleh pengguna produk lainnya.

Gambaran efektivitas produk secara keseluruhan dari media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar yaitu penelitian ini berhasil dikembangkan dan diaplikasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Video ini dilengkapi dengan informasi mengenai nilai pendidikan karakter berupa nilai religius, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab dan disiplin. Selain itu juga dilengkapi dengan adanya audio musik, gambar, teks, kata motivasi dan informasi yang dapat merangsang peserta

didik untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap analisis yang telah dilakukan dalam hasil penelitian diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, media yang digunakan terbatas pada buku cetak dan LKS, sehingga peserta didik merasa bosan dalam belajar. Tahap analisis diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar sehingga menarik dan tidak bosan mempelajarinya. Pemilihan video pembelajaran dengan berbantuan *sparkol video scribe* adalah sebagai pendukung media pembelajaran yang dikembangkan karena dapat memudahkan peserta didik dalam belajar dan video pembelajaran ini dapat diputar ulang jika peserta didik masih belum paham akan materi yang dipelajari. Dalam hal ini, tampilan yang menarik akan membuat peserta didik menyukai

mata pelajaran matematika. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar karena video pembelajaran merupakan media yang memiliki unsur gambar, suara, gerak dan teks. *Software* pendukung yang digunakan untuk merekam suara adalah *audacity*. Setelah analisis permasalahan didapatkan, untuk itu peneliti melanjutkan untuk pemilihan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya adalah tahap *Design* (Desain), pada tahap ini dilakukan format perencanaan video pembelajaran. Dalam rancangan yang telah ditentukan maka perencanaan dari kerangka meliputi judul video pembelajaran, desain tampilan video dan isi media. Setelah semua dirancang selanjutnya masuk ketahap evaluasi apa saja kebutuhan yang dibutuhkan dalam tahap desain ini yang merancang dari beberapa unsur diatas.

Tahap *Development* (Pengembangan) yaitu tahap pengembangan media mulai dari dibuat berdasarkan

rancangan pembuatan pada tahap desain. Media video pembelajaran dibuat dari rancangan yang sudah dirancang sebelumnya dan kemudian dilakukan validasi oleh para validator. Validasi bertujuan untuk mendapatkan saran maupun komentar guna memperbaiki video pembelajaran yang dikembangkan.

Masukan dari beberapa para ahli disunting sebagai acuan revisi. Pengisian angket validasi menentukan apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Revisi dilakukan sebagai langkah pembuatan video pembelajaran yang layak. Produk yang telah dikembangkan kemudian diperbaiki terhadap aspek yang harus diperbaiki dalam media. Seperti sesuaikan dengan tepat konsep dengan visualnya, agar memudahkan peserta didik dalam hal memahami materi, tambahkan contoh yang memuat dalam kehidupan nyata serta komponen lain yang harus diperbaiki.

Penilaian ahli media terhadap media video pembelajaran ini termasuk dalam kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 90,625%. Penilaian ahli materi terhadap media video pembelajaran ini termasuk dalam kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 92,5%. Sedangkan untuk penilaian ahli materi pendidikan karakter terhadap media video pembelajaran ini termasuk dalam kriteria valid dengan persentase rata-rata sebesar 79,5%. Validasi tersebut telah melalui perbaikan dari validator sampai produk yang dikembangkan layak dan valid untuk digunakan.

Setelah media diperbaiki dan dinyatakan baik untuk diujicobakan, kemudian dilakukan uji coba pada peserta didik. Tahap ini disebut tahap *Implementation* (Implementasi). Tahap implementasi dilakukan dengan uji kepraktisan dengan memberikan angket pada peserta didik dan guru setelah melihat media dan uji keefektifitasan dengan memberikan lembaran soal pada peserta didik untuk melihat

hasil belajar yang diperoleh selama pembelajaran. Hasil tanggapan peserta didik terhadap media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,05% dengan kriteria praktis. Sedangkan untuk tanggapan guru terhadap media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) memperoleh nilai rata-rata sebesar 81% dengan kriteria praktis. Pada tahap ini, peneliti tidak melakukan revisi karena produk telah dinyatakan sudah cukup baik. Hasil tes hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80% dengan kategori efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Adapun perbedaan produk yang peneliti kembangkan dengan penelitian terdahulu diatas adalah materi soal yang peneliti kembangkan berupa materi garis, sudut dan bangun datar. Sedangkan pada penelitian terdahulu berupa materi bangun ruang sisi lengkung. Kemudian kelebihan dalam

penelitian ini adalah adanya nilai pendidikan karakter dalam video.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Uji validasi terhadap media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar divalidasi oleh tiga validator dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,54% dengan kriteria valid, sehingga produk tersebut dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Respon peserta didik dan respon guru terhadap media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 79,02% dengan kriteria praktis, sehingga media pembelajaran pada penelitian ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil tes belajar peserta didik terhadap media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80% dengan mendapatkan kriteria efektif, sehingga media video pembelajaran ini dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pembelajaran.

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar dikatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Peneliti hanya mengembangkan media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi

pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar untuk kelas VII SMP diharapkan dapat dikembangkan dikemudian hari oleh pendidik atau peneliti lainnya dengan materi yang berbeda.

2. Media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) berorientasi pendidikan karakter pada materi garis, sudut dan bangun datar untuk kelas VII SMP dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk menambah wawasan materi dan sebagai acuan bahan ajar dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain jika ingin mengembangkan media video pembelajaran (*sparkol video scribe*) agar kiranya lebih baik lagi dari peneliti baik dari segi materi maupun kualitas tampilan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjana, N., & Agung, Y. A. (2013). Pengembangan Media Presentasi Teknik Digital Sebagai Penunjang Mata Diklat Teknik Mikroprosesor untuk SMKN 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(3). 1011-1016
- Adinawan, M, C. 2006. *Seribu Pena Matematika*. Erlangga : PT. Gelora Aksara Pratama.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The Approach*. USA : University Of Georgia.
- Darmayasa, I. K., Jampel, I. N., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 53-65.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20267>
- Departemen Agama RI Al-Hikmah dan Adab Membaca Al-Qur'an. *Mushaf Al-Qur'an Terjemah Rasm Utsmani*, Juz 20 (Cet 6: Bekasi, 2016), h, 597
- Dewi, C. S., Suprpto, P. K., & Badriah, L. (2019). Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 4(2), 93-100.

<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JBIO/article/view/456>

- Efendi, A. Y. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Persamaan Linear* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu)
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11).
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24661>
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 31-46.
<https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Ishaq, M. I., Zubainur, C. M., & Umam, K. (2020). Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Dan Video Scribe Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Peluang*, 8(2), 27-36. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/peluang/article/view/22002>

- Judiani, S. (2010). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 16(9),280-289. <https://www.neliti.com/publications/138571/implementasi-pendidikan-karakter-di-sekolah-dasar-melalui-penguatan-pelaksanaan>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/biolokus/article/view/442>
- Komisi Informasi Pusat Republik Indonesia. 2013. *UU Nomor 20 tahun 2003*. (<https://komisiinformasi.go.id/regulasi/view/uu-nomor-20-tahun-2003-1>, diunduh tanggal 9 september 2021).
- Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Hal. 9-10. (diunduh tanggal 19 November 2021)
- Maulina, U., Hikmah, S., & Pahamzah, J. (2019). Attractive Learning Media to Cope with Students' Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe. *Online Submission*, 2(5),132-140.

<https://eric.ed.gov/?id=ED598724>

- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Vedio Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2613>
- Novyarti, E., Marzal, J., & Rohati, R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Dan Autoplay Media Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(02), 77-84.
- Novisya, D., & Festiyed, F. (2019). Meta Analisis Video Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(1).
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/view/1074>
21
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2),

127-135.

<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima/article/view/705>

Rusman, M. P. 2017. *Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group

Rahmadhani, Gisella. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Pada Materi Pecahan Sederhana Anak Tunarungu Kelas 3 di SDLB Pembina Lawang*. Skripsi S1 PLB UM

Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3),385-393. <http://103.88.229.8/index.php/desimal/article/view/3061>

Sari, A. P., & Rusmana, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis VideoScribe Sparkol Pada Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Di SMP PGRI 2 Bogor. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 2(1), 112-120. <http://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/29>

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2017

Saltifa, P. (2020). Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berorientasi Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa. *Jurnal Equation: Teori dan*

- Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(1), 34-45.
<https://journal.iainbengkulu.ac.id/index.php/equation/article/view/2822>
- Susanti, A. L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)
- Sundayana, Rostina. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2015
- Sohibun, & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Keguruan*, 2(2), 121–129.
<https://core.ac.uk/download/pdf/267855409.pdf>
- Tursilo, Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
http://repository.radenintan.ac.id/11067/1/SKRIPSI_PERPUS.pdf
- Yuliana, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Video Scribe Kelas V Di Mi Al-Hikmah Bandar Lampung* (Doctoral dissertation,

UIN Raden Intan Lampung).

<http://repository.radenintan.ac.id/4614/>

Yudha, S. F. A., Asrul, A., & Kamus, Z. (2016). Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMA. *Pillar of Physics Education*, 8(1), 153-160. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/2476>

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. h. 73-76

L

A

M

P

I

R

A

N

CURRICULUM VITAE (CV)

Nama : Syaedi Maizora, S.Si., M.Pd
Tempat/Tanggal Lahir : Silang Gaung / 02 Mei 1981
Alamat : Jl. Medan Baru RT 22 RW 02 Pematang Gubernur Kota Bengkulu
Kewarganegaraan : WNI
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
No. Handphone : 081373656697
Email : syafdiichie.maizora@unib.ac.id
Riwayat Pendidikan :

- 1) S1 Matematika UNAND 2004
- 2) S2 Pendidikan Matematika UMP 2011
- 3) S3 Pendidikan Matematika UPI (2020-Sekarang)
- 4)
- 5)

Pengalaman Kerja :

- 1) Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNIB
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi
Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar.

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Penyusun : Betia Ningsih

Validator : Syafdi Maizora, S.Si., M.Pd.

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi video pembelajaran ini. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket di bawah ini sebagai Validator. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan video dan sebagai pengukuran kelayakan video sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai Validator untuk video ini.

B. Petunjuk

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu melihat atau mempelajari video yang dikembangkan
2. Mohon diberikan tanda *checklist* (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Dengan keterangan rentang skala penilaian dijelaskan dibawah ini.

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran pada lembar yang disediakan untuk dijadikan revisi
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

C. Lembar Penilaian Untuk Materi Garis dan Sudut

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media video pembelajaran dengan siswa				✓
2	Urutan tampilan pada media video pembelajaran				✓
3	Kesesuaian desain dan animasi pada media video dengan siswa			✓	
4	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				✓
5	Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat pembelajaran				✓
6	Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat informasi			✓	
7	Kemudahan pengoperasian media oleh guru				✓
8	Kualitas media video pembelajaran				✓

D. Komentar dan Saran

Komentar : Sesuaikan dengan tepat konsep dengan visualnya, agar memudahkan siswa dalam memahami.	Saran : Sesuaikan dengan bucu acuan yang tepat. Perulas lagi definisi dari jenis-jenis sudut.
--	---

E. Kesimpulan

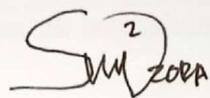
Video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

❖ *Lingkari salah satu*

Bengkulu, 20 Mei 2022

Validator Media



Syafdi Maizora, S.Si, M.Pd

NIP. 19810502208501102

F. Lembar Penilaian Untuk Materi Bangun Datar

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media video pembelajaran dengan siswa				✓
2	Urutan tampilan pada media video pembelajaran			✓	
3	Kesesuaian desain dan animasi pada media video dengan siswa			✓	
4	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				✓
5	Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat pembelajaran			✓	
6	Kemampuan media sebagai alat bantu untuk memahami dan mengingat informasi			✓	
7	Kemudahan pengoperasian media oleh guru				✓
8	Kualitas media video pembelajaran				✓

G. Komentar dan Saran

Komentar :	Saran :

H. Kesimpulan

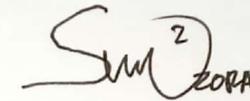
Video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

❖ *Lingkari salah satu*

Bengkulu, 20 Mei 2022

Validator Media



Syafdi Maizora, S.Si, M.Pd

NIP. 19810502208501102

CURRICULUM VITAE (CV)

Nama : SUPRI, S.Pd
Tempat/Tanggal Lahir : Arga Jaya, 17 April 1984
Alamat : Jl. Raflesia.
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Agama : Islam
No. Handphone : 0812 78193666
Email : Suprimulya17@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- 1) SI Stain Bkl
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Pengalaman Kerja

- 1) Kepala Urusan Umum
- 2) honor SDF02 Air Bami
- 3) SMPN05 Muko Muko (PMS)
- 4)
- 5)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PENDIDIKAN KARAKTER
Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi
Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar.

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Penyusun : Betia Ningsih

Validator : *Supri, S.Pd*

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi video pembelajaran ini. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket di bawah ini sebagai Validator. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan video dan sebagai pengukuran kelayakan video sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai Validator untuk video ini.

B. Petunjuk

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu melihat atau mempelajari video yang dikembangkan
2. Mohon diberikan tanda *checklist* (\checkmark) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Dengan keterangan rentang skala penilaian dijelaskan dibawah ini.

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran pada lembar yang disediakan untuk dijadikan revisi.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

C. Lembar Penilaian Untuk Video Materi Garis dan Sudut

Aspek	No	Aspek yang Dinilai	Skala Nilai			
			1	2	3	4
Aspek isi	1	Kemampuan menyajikan unsur pendidikan karakter dalam bahan ajar video matematika			✓	
	2	Kesesuaian antara nilai-nilai karakter dengan indikator			✓	
	3	Kesesuaian untuk mengajarkan nilai religius terhadap peserta didik				✓
	4	Kesesuaian untuk mengajarkan nilai rasa ingin tahu				✓
	5	Kesesuaian untuk mengajarkan nilai karakter kreatif		✓		
	6	Kemampuan menanamkan rasa tanggung jawab			✓	
	7	Kemampuan video untuk menstimulus rasa disiplin siswa		✓		
	8	Manfaat materi nilai karakter untuk menambah wawasan pengetahuan				✓

D. Komentar dan Saran

<p>Komentar :</p>	<p>Saran :</p>
--------------------------	-----------------------

E. Kesimpulan

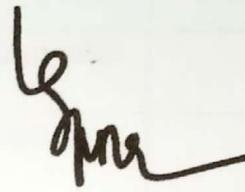
Video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

❖ *Lingkari salah satu*

Bengkulu,2022

Validator Pendidikan Karakter



Supri, S.Pd.....

NIP. 198404172019031003

F. Lembar Penilaian Untuk Video Materi Bangun Datar

Aspek	No	Aspek yang Dinilai	Skala Nilai			
			1	2	3	4
Aspek isi	1	Kemampuan menyajikan unsur pendidikan karakter dalam bahan ajar video matematika			✓	
	2	Kesesuaian antara nilai-nilai karakter dengan indikator			✓	
	3	Kesesuaian untuk mengajarkan nilai religius terhadap peserta didik				✓
	4	Kesesuaian untuk mengajarkan nilai rasa ingin tahu				✓
	5	Kesesuaian untuk mengajarkan nilai karakter kreatif		✓		
	6	Kemampuan menanamkan rasa tanggung jawab				✓
	7	Kemampuan video untuk menstimulus rasa disiplin siswa		✓		
	8	Manfaat materi nilai karakter untuk menambah wawasan pengetahuan				✓

G. Komentar dan Saran

<p>Komentar :</p>	<p>Saran :</p> <p>Tambahkan kalimat motivasi yang mencerminkan nilai karakter disiplin</p>
--------------------------	---

H. Kesimpulan

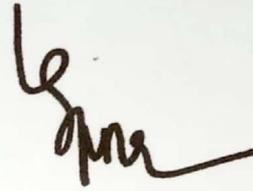
Video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

❖ *Lingkari salah satu*

Bengkulu, 20 Mei 2022

Validator Pendidikan Karakter



Supri, S.Pd

NIP. 198404172019031003

CURRICULUM VITAE (CV)

Nama : Dian Oktari, M-pd
Tempat/Tanggal Lahir : Bengkulu, 30 oktober 1990
Alamat : Jln Bhakti Husada no 46
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
No. Handphone : 0853 8459 0035
Email : okta.diantri@yahoo.com
Riwayat Pendidikan :

- 1) SD N 35 Kota Bengkulu
- 2) SMP N 04 Kota Bengkulu
- 3) SMP N 7 Kota Bengkulu
- 4) S1 UMB
- 5) S2 UNWIB

Pengalaman Kerja :

- 1) SMK S 10 Telcho Muntkari
- 2) IAIN Bengkulu
- 3) UT
- 4) UNHAZ
- 5)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar.

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Penyusun : Betia Ningsih

Validator : Dian Oktari, m.pd

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi video pembelajaran ini. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket di bawah ini sebagai Validator. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan video dan sebagai pengukuran kelayakan video sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai Validator untuk video ini.

B. Petunjuk

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu melihat atau mempelajari video yang dikembangkan
2. Mohon diberikan tanda *checklist* (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Dengan keterangan rentang skala penilaian dijelaskan dibawah ini.

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran pada lembar yang disediakan untuk dijadikan revisi
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

C. Lembar Penilaian

Aspek	No.	Indikator	Skor Nilai			
			1	2	3	4
Kesesuaian dengan KI dan KD						
Kelayakan Isi	1	Langkah pembelajaran pada materi garis dan sudut disusun secara bertahap guna menunjang KI dan KD				✓
	2	Langkah pembelajaran pada materi bangun datar disusun secara bertahap guna menunjang KI dan KD				✓
	3	Memuat materi garis dan sudut yang disajikan dengan spesifik, agar menjadi mudah dipelajari			✓	
	4	Memuat materi bangun datar yang disajikan dengan spesifik, agar menjadi mudah dipelajari			✓	
	5	Tersedia contoh yang mendukung kejelasan materi garis dan sudut				✓
	6	Tersedia contoh yang mendukung kejelasan materi bangun datar				✓
	7	Tersedia soal berbentuk latihan, tugas individu/kelompok yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan materi garis dan sudut pada peserta didik				✓
	8	Tersedia soal berbentuk latihan, tugas individu/kelompok yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan materi bangun datar pada peserta didik				✓
	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik					
	9	Sesuai dengan permasalahan peserta didik dalam memahami materi garis dan sudut			✓	✓
	10	Sesuai dengan permasalahan peserta didik dalam memahami materi bangun datar			✓	✓
	11	Membantu peserta didik dalam mempelajari materi garis, sudut dan bangun datar				✓
12	Manfaat materi garis dan sudut untuk menambah wawasan pengetahuan				✓	

13	Manfaat materi bangun datar untuk menambah wawasan pengetahuan				✓
Kesesuaian terhadap materi					
14	Penyajian konsep dan definisi materi garis dan sudut sesuai dengan materi pembelajaran matematika				✓
15	Penyajian konsep dan definisi materi bangun datar sesuai dengan materi pembelajaran matematika				✓
16	Contoh dan latihan soal sesuai dengan konsep materi garis dan sudut			✓	✓
17	Contoh dan latihan soal sesuai dengan konsep materi bangun datar			✓	✓
18	Fakta dan data yang disajikan sesuai untuk meningkatkan pemahaman peserta didik				✓

70

D. Komentar dan Saran

<p>Komentar :</p> <p>Pengembangan video sudah baik dan dapat digunakan dan pembelajaran pada materi tersebut.</p>	<p>Saran :</p> <p>Dalam pembuatan latihan/ contoh soal sebaiknya gunakan contoh soal yg dapat menanamkan konsep ter keiri materi tersebut .</p>
--	--

E. Kesimpulan

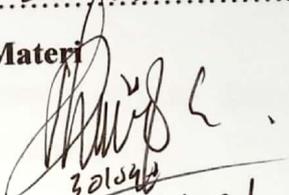
Video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

❖ *Lingkari salah satu*

Bengkulu, ... 25 Mei 2022

Validator Materi


301042
Dian Oktari, M-pd.

NIP. —

LEMBAR ANGGKET RESPON GURU

Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi video pembelajaran ini. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan video dan sebagai pengukuran kelayakan video sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

B. Petunjuk

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu melihat atau mempelajari video yang dikembangkan
2. Mohon diberikan tanda *checklist* (\checkmark) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Dengan keterangan rentang skala penilaian dijelaskan dibawah ini.

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan saran pada lembar yang disediakan untuk dijadikan revisi
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

C. Lembar Penilaian

Aspek	No	Aspek yang dinilai	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
Materi	1	Materi garis dan sudut disajikan sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013				✓	
	2	Materi bangun datar disajikan sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013				✓	
	3	Materi garis dan sudut dijabarkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓	
	4	Materi bangun datar dijabarkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓	
	5	Materi garis dan sudut yang disajikan dapat merangsang keterlibatan siswa untuk belajar mandiri/kelompok				✓	
	6	Materi bangun datar yang disajikan dapat merangsang keterlibatan siswa untuk belajar mandiri/kelompok				✓	
Kebahasaan	7	Kata perintah/petunjuk dalam video pembelajaran materi garis dan sudut ditulis dengan jelas				✓	
	8	Kata perintah/petunjuk dalam video pembelajaran materi bangun datar ditulis dengan jelas				✓	
	9	Bahasa yang digunakan dalam video materi garis dan sudut terbaca dengan baik				✓	
	10	Bahasa yang digunakan dalam video materi bangun datar terbaca dengan baik				✓	
	11	Kata yang digunakan dalam video pembelajaran materi garis dan sudut dipilih dengan tepat				✓	
	12	Kata yang digunakan dalam video pembelajaran materi bangun datar dipilih dengan tepat				✓	
Tampilan	13	Tampilan video <i>sparkol</i> pada materi garis dan sudut menarik					✓
	14	Tampilan video <i>sparkol</i> pada materi bangun datar menarik					✓
	15	Gambar dan sketsa pada materi garis dan sudut dipilih dengan tepat					✓
	16	Gambar dan sketsa pada materi bangun datar dipilih dengan tepat					✓
	17	Video pembelajaran <i>sparkol</i> materi garis dan sudut dapat dijadikan sumber belajar siswa				✓	

Kegunaan		mandiri/kelompok					
	18	Video pembelajaran <i>sparkol</i> materi bangun datar dapat dijadikan sumber belajar siswa mandiri/kelompok				✓	
	19	Belajar menggunakan video pembelajaran <i>sparkol video scribe</i> membuat materi garis dan sudut mudah dipahami				✓	
	20	Belajar menggunakan video pembelajaran <i>sparkol video scribe</i> membuat materi bangun datar mudah dipahami				✓	
Pendidikan karakter	21	Apakah video pembelajaran pada materi garis dan sudut dirasakan sudah menstimulus nilai-nilai karakter terhadap peserta didik?				✓	
	22	Apakah video pembelajaran pada materi bangun datar dirasakan sudah menstimulus nilai-nilai karakter terhadap peserta didik?				✓	
	23	Apakah nilai pendidikan karakter dalam video pembelajaran materi garis dan sudut dapat membentuk karakter peserta didik dalam proses pembelajaran?			✓		
	24	Apakah nilai pendidikan karakter dalam video pembelajaran materi bangun datar dapat membentuk karakter peserta didik dalam proses pembelajaran?			✓		

D. Komentar dan Saran

<p>Komentar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan kompetensi lnti terlalu lama 2. penjelasan Jenis - jenis sudut 	<p>Saran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sebaiknya cukup penjelasan KD, dan tujuan pembelajaran 2. penamaan sudut baik itu $\angle A$ atau $\angle CAB$ atau $\angle BAC$ 3. lebih diperjelas, seperti sudut tumpul $90^\circ < x < 180^\circ$
--	--

E. Kesimpulan

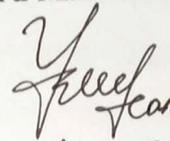
Video pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

❖ *Lingkari salah satu*

Bengkulu, 9 Jun 2022

Guru Matematika



Hesti Yeni Pratika, S.Pd

NIP. 198706162009022001



SURAT PENUNJUKAN

Nomor: 3373/In.11.FIL.PP.00.9/09/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Andang Sunarto, Ph.D
NIP/NIDN : 197611242006041002
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Resti Komala Sari, M.Pd
NIP/NIDN : 2020038802
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan, dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Betia Ningsih
NIM : 1811280019
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika (Sparkol Video Scribe) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Demikianlah surat penunjukkan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal :
Dekan,

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

Tembusan:

1. Wakil Rektor
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfabengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Betia Ningsih

Pembimbing I: Prof. Andang Sunarto, Ph.D

NIM : 1811280019

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video

Jurusan : Tarbiyah dan Tadris

Pembelajaran (*Sparkol Video*

Program Studi : Tadris Matematika

Scribe) Berorientasi Pendidikan

Karakter Pada Materi Garis,

Sudut dan Bangun Datar

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	8/7/22	Bab 4-5	Perbaiki	
2.	11/7/22	Abstrak dan data	Perbaiki	
3.	12/7/22	Abstrak	Perbaikàn	
4.	13/7/22	Bab 5	Perbaikàn	
5.	18/7/22	Acc		

Bengkulu, 18-7-2022

Pembimbing I

Mengetahui,
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Prof. Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197611242006041002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfats Bengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Betia Ningsih

Pembimbing II: Resti Komala Sari, M.Pd

NIM : 1811280019

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video

Jurusan : Tarbiyah dan Tadris

Pembelajaran (*Sparkol Video*

Program Studi : Tadris Matematika

Scribe) Berorientasi Pendidikan

Karakter Pada Materi Garis,

Sudut dan Bangun Datar

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 23 Juni 2022	Bab IV	Perjelas analisis kebutuhan di materi	
2.	Jumat, 24 Juni 2022	Bab IV	Tabel Spasi 1	
3.	Senin, 4 Juli 2022	Bab V	Perbaiki sesuai saran Acc	

Bengkulu, 4 Juli 2022

Pembimbing II

Resti Komala Sari, M.Pd
NIDN. 2020038802

Mengetahui,
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Betia Ningsih
NIM : 1811280019

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi saudara:

Nama : Betia Ningsih
NIM : 1811280019
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*)
Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut Dan Bangun Datar

Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikumWr. Wb.*

Penyeminar I

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 19690361996031005

Bengkulu,

2022

Penyeminar II

Poni Saltifa, M.Pd

NIDN. 2014079102



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan seminar proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Betia Ningsih
NIM : 1811280019
Jurusan Prodi : Tadris Matematika
Semester : VII
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Seminar proposal skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut Dan Bangun Datar” ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Bengkulu, 8 Februari 2022

Penyeminar I

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 19690361996031005

Penyeminar II

Poni Saltifa, M.Pd

NIDN. 2014079102



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Proposal Sdr/I Betia Ningsih
NIM : 1811280019

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi Sdr/i :

Nama : Betia Ningsih

NIM : 1811280019

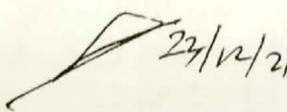
Judul Proposal : Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika (Sparkol Video Scribe) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada seminar proposal guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tadris. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 23 Desember 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197611242006041002


Resti Komala Sari, M.Pd
NIP. 2020038802



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh :

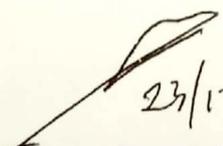
Nama : **Betia Ningsih**
NIM : **1811280019**
Prodi : **Matematika**
Jurusan : **Tadris**
Fakultas : **Tarbiyah dan Tadris**

Proposal skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika (*Sparkol Video Scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar**" telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan.

Bengkulu, 13 Desember 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197611242006041002


Resti Komala Sari, M.Pd
NIP. 2020038802



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 2320 / Un.23/F.II/TL.00/05/2022

19 Mei 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SMP Negeri 5 Kota Bengkulu
Di –
Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Untuk keperluan penyusunan skripsi mahasiswa, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan rekomendasi izin penelitian atas nama mahasiswa :

Nama	: Betia Ningsih
NIM	: 1811280019
Prodi	: Tadris Matematika
Tempat Penelitian	: SMP Negeri 5 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian	: Tanggal 18 Mei s/d 28 Juni 2022
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Video Pembelajaran (<i>Sparkol Video Scibe</i>) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Demikian permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,

Dr. Mus Mulyadi, M. Pd.
NIP 19700514 200003 1 004

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Penelitian di SMP N 5 Kota Bengkulu

Kepada Yth. Ibu Rumi Atenah, S.Pd.

Selaku Kepala Sekolah SMP N 5 Kota Bengkulu

Di Bengkulu

Dengan Hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Betia Ningsih

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol Video Scibe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar

Dengan surat ini saya memohon izin kepada Ibu kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di SMP N 5 Kota Bengkulu. Demikian surat permohonan ini saya ajukan atas izin ibu saya ucapkan terima kasih.

Bengkulu, 10 - 1 - 2021

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP N 5 Kota Bengkulu

Pemohon



Rumi Atenah, S.Pd.

NIP. 196307211986012004

Betia Ningsih

NIM. 1811280019



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 5 KOTA BENGKULU
AKREDITASI A



ALAMAT : Jalan RE.Martadinata II Pagar Dewa Tlp(0736) 51018 Bengkulu

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2/285 /SMPN5/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 5 Kota Bengkulu :

Nama : **Hidayati Rahmah, S.Pd, M.Pd. Mat**
NIP : 198106302003122005
Pangkat/Gol : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Betia Ningsih**
NIM : 1811280019
Program Studi : Tadris Matematika
Tempat Penelitian : SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Telah selesai melaksanakan penelitian pada tanggal 18 Mei – 28 Juni 2022 yang berjudul :
“Pengembangan Media Video Pembelajaran (Sparkol Video Seribe) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut, Dan Bangun Datar”.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 29 Juni 2022

Kepala Sekolah,



HIDAYATI RAHMAH, S.Pd, M.Pd. Mat
NIP. 198106302003122005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Betia Ningsih

NIM : 1811280019

Program Studi : Tadris Matematika

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran (*Sparkol video scribe*) Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar.

Telah melakukan verifikasi melalui program www.turnitin.com dengan ID: 1872918102. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat 18% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui,

Ketua Tim Verifikasi



Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

Bengkulu, 20 Juli 2022

Yang menyatakan



Betia Ningsih
NIM. 1811280019

Dokumentasi



Gambar 1. Validasi materi dan soal



Gambar 2. Uji Praktis



Gambar 3. Uji Efektif