

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
TRIGONOMETRI INTERAKTIF BERBASIS
EDPUZZLE UNTUK SISWA SMA KELAS X**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk memenuhi salah satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Matematika



OLEH :

I Made Dandi Suardika

NIM. 1713011078

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA

JURUSAN MATEMATIKA

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT –
SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing 1,



I Made Suarsana, S.Pd, M.Si

M.Sc.,Ph.D.

NIP. 198302172006041003

Pembimbing 2,



Prof. Drs. Sariyasa,

NIP. 196406151989021001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi oleh I Made Dandi Suardika ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 12 Oktober 2021

Dewan Penguji,



I Made Suarsana, S.Pd, M.Si

(Ketua)

NIP. 19830217 200604 1 003



Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc.,Ph.D.

(Anggota)

NIP. 19640615 198902 1 001



Dr. Gede Suweken, M.Sc.

(Anggota)

NIP. 19611111 198702 1 001



Dr. Gusti Ayu Mahayukti, M.Si

(Anggota)

NIP. 19600823 198601 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Ganesha

Guna untuk memenuhi syarat – syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada
Hari : Selasa
Tanggal : 12 Oktober 2021

Mengetahui :

Ketua Ujian,



Dr. Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc
NIP. 19671013 199403 1 001

Sekretaris Ujian,



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880617 201404 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si

NIP. 19650711 199003 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif berbasis EDpuzzle pada Matematika Siswa SMA Kelas X ”** beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi yang dijatukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,



I Made Dandi Suarika

NIM. 1713011078

PRAKATA

“Om Swastyastu”

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunua – nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif berbasis EDpuzzle pada Matematika Siswa SMA Kelas X”** tepat pada waktunya yang telah ditentukan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan, masukan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang setulus – tulusnya kepada:

1. Terimakasih banyak kepada Bapak **I Made Suarsana, S.Pd, M.Si** selaku dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing 1. Terimakasih saya ucapkan kepada bapak yang telah memberika suatu bimbingan dimulai dari awal perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Trimakasih juga atas masukan – masukan yang di berikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Terimakasih kepada Bapak **Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc.,Ph.D.** selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Terimakasih sebanyak – bnayaknya kepada kedua orang tua dan saudara – saudara yang telah memberikan banyak support dari awal perkuliahan sampai pada proses penyusn skripsi ini.
4. Terimakasih saya ucapkan kepada ibu **Made Juniantari, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen Uji Ahli Media yang telah memberikan masukan atau saran serta penilaian terhadap media pembelajaran yang telah peneliti buat.
5. Terimakasih kepada ibu **Putu Kartika Dewi, S.Pd., M.Sc** selaku dosen Uji Ahli Materi yang telah memberikan masukan dan saran serta penilaian terhadap media pembelajaran yang dilihat dari unsur materi yang dibawakan.

6. Teman – teman yang telah membantu dalam segala hal pada proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya dalam pengembangan dunia Pendidikan.

Singaraja, 12 Oktober 2021

Penulis



DAFTAR ISI

PERNYATAAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Keterbatasan Masalah	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Definisi Operasional	7
Bab II Kajian Teori	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.2 Video Pembelajaran	17
2.3 Penelitian Pengembangan	25
2.4 Penelitian yang Relevan	27
Bab III Metode Penelitian	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	30
3.3 Tahap Validasi Design	33
3.4 Tahap Perbaikan Design	34
3.5 Uji Coba Produk	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data	35
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	36

3.8	Tekhnik Analisis Data.....	41
Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.2	Pembahasan.....	57
Bab V_Kesimpulan		61
5.1	Simpulan	61
5.2	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor	39
Tabel 2. Kisi – kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media	40
Table 3. Kisi - kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi.....	42
Tabel 4. Table konversi Skor rata – rata	46
Table 5. Skor Penilaian Uji Ahli Materi	56
Table 6. Skor Penilaian Uji Ahli Media.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale	16
Gambar 2. Tampilan desain video pembelajaran interaktif dalam Powerpoint	49
Gambar 3. Tampilan proses Screen Record dalam pengambilan gambar materi ..	50
Gambar 4. Tampilan pengambilan video untuk Teacher saat menjelaskan materi	50
Gambar 5. Tampilan proses editing	51
Gambar 6. Tampilan awal video pada Edpuzzle.....	52
Gambar 7. Tampilan seaneatan pertanyaan pada Video Interaktif.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media

Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Lampiran 3. Angket Uji Kelayakan Ahli Media

Lampiran 4. Angket Uji Kelayakan Ahli Materi

