

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
PROBLEM SOLVING MELALUI APLIKASI EDPUZZLE PADA MATERI  
PERBANDINGAN UNTUK SISWA KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

**OLEH:**

**DITA PUSPITA**

**NPM: 1810013211008**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PADANG**

**2022**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Dita Puspita

NPM : 1810013211008

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* Melalui Aplikasi *Edpuzzle* Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing,



Drs. Khairudin, M.Si

Mengetahui:

Dekan,



Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Jurusan,



Puspa Amelia, S.Si., M.Si

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Sembilan Belas bulan

Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi:

Nama : Dita Puspita

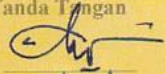


NPM : 1810013211008

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* Melalui Aplikasi *Edpuzzle* Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP

Tim Penguji,

No	Nama		Tanda Tangan
1	Drs. Khairudin, M.Si	(ketua)	1 
2	Dr. Syukma Netri, M.Si	(anggota)	2 
3	Fauziah, S.Pd., M.Pd	(anggota)	3 

Mengetahui:

  
Dekan  
Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Jurusan,  
  
Puspa Amelia, S.Si., M.Si

## ABSTRAK

**DITA PUSPITA** : Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Solving* Melalui Aplikasi *Edpuzzle* Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *edpuzzle*, sebagai media pembelajaran dan pengumpulan tugas siswa di kelas VII SMP Negeri Megang Sakti. Dengan menggunakan aplikasi tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang di gunakan. Materi yang di gunakan pada saat penelitian adalah perbandingan di kelas VII.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Penelitian pengembangan produk yang dilakukan berorientasi pada metode Borg dan Gall yang dilakukan dengan 7 tahapan dari 10 tahapan prosedur meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh 2 validator ahli, 1 guru matapelajaran matematika serta siswa kelas VII SMP Negeri Megang Sakti yang berjumlah 10 siswa. Produk akhir dalam penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif *edpuzzle*. Desain penelitian berupa video pembelajaran dengan unsur soal yang dapat dikerjakan di dalam video.

Hasil validasi produk dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 75% dengan kriteria “valid”, hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 95,31% dengan kriteria “valid”, hasil dari penilaian guru 94,44% dengan kriteria “sangat praktis”, dan hasil dari penilaian siswa sebesar 85% dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan hasil tersebut video pembelajaran interaktif melalui *edpuzzle* sudah valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci** : *R & D*, media pembelajaran interaktif, aplikasi *edpuzzle*, materi Perbandingan.



## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya dan sholawat beserta salam tak lupa juga kita sanjungkan keharibaan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam tak berilmu pengetahuan kealam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP”** Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan Jurusan Matematika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dari penyajian dan substansi yang diungkapkan, karena penulis mengakui keterbatasan ilmu dan waktu yang dimiliki. Maka penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar karya tulis ini dapat berguna bagi kemajuan ilmu pendidikan pada umumnya dan dunia Pendidikan pada khususnya.

Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung

kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati :

1. Bapak Drs. Khairudin, M.Si, selaku Dosen Pembimbing.
2. Ibu Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd selaku Validator Ahli Materi.
3. Ibu Rini Widyastuti, M.Kom selaku Validator Ahli Media.
4. Ibu Drs. Susi Herawati, M.Pd selaku Penasehat Akademik.
5. Bapak Drs. Khairul, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Puspa Amelia, S.Si, M.Si, selaku Ketua Jurusan Progam Studi Pendidikan Matematika, Universitas Bung Hatta.
7. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Bung Hatta.
8. Rekan – rekan seperjuangan mahasiswa Pendidikan Matematika, angkatan 2018 yang sudah memberikan semangat dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan dan dorongan yang Bapak/ Ibu berikan menjadi amal shaleh dan di ridhoi Allah SWT. dan penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, Amin ya Rabbal alamin.

**Padang, juni 2022**

**Dita Puspita**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Video Pembelajaran .....	10
3. Video Pembelajaran Interaktif .....	11
4. Teknik <i>Problem Solving</i> .....	12
5. Aplikasi EDpuzzle .....	14
6. Materi Perbandingan .....	24
B. Penelitian Yang Relevan .....	25

C. Kerangka Berpikir.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Teknik Pengumpulan Data.....	32
D. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan.....	43
B. Pembahasan.....	60
C. Kendala dan Ketrbatasan.....	63
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>



## DAFTAR TABEL

3.1 <i>Storyboard</i> video pembelajaran.....	30
3.2 Kisi – Kisi lembar validasi Ahli Media .....	34
3.3 instrumen validasi ahli media.....	34
3.4 kisi – kisi lembar validasi ahli materi.....	35
3.5 instrumen validasi ahli materi .....	36
3.6 kisi – kisi angket praktilitas untuk guru .....	37
3.7 instrumen angket praktilitas untuk guru.....	38
3.8 kisi – kisi angket praktilitas untuk siswa.....	39
3.9 instrumen angket praktikalitas untuk siswa .....	39
3.10 kriteria penilaian validasi .....	41
3.11 kriteria penilaian praktikalitas .....	42
4.1 Hasil desain video pembelajaran.....	46
4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
4.3 Hasil validasi ahli materi.....	54
4.4 Komentar dan Saran Validator Terhadap Video Pembelajaran .....	55
4.5 Tampilan video sebelum dan sesudah revisi oleh validator .....	56
4.6 hasil uji coba praktikalitas dari guru .....	59
4.7 hasil uji coba praktikalitas dari siswa.....	60

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan aplikasi <i>edpuzzle</i> .....	15
2.2 Tampilan awalan aplikasi <i>edpuzzle</i> .....	15
2.3 Tampilan <i>add contenct</i> pada aplikasi <i>edpuzzle</i> .....	16
2.4 Tampilan <i>my content</i> .....	17
2.5 Tampilan <i>my classes</i> .....	17
2.6 Tampilan edit video .....	18
2.7 Tampilan <i>questions</i> .....	19
2.8 Tampilan video pembelajaran yang dijadikan tugas .....	20
2.9 Tampilan <i>assign</i> .....	20
2.10 Tampilan <i>assignment</i> .....	21
2.11 Tampilan <i>class member</i> .....	21
2.12 Tampilan <i>gradebook</i> .....	22
2.13 Kerangka berpikir.....	26
4.1 Persentase data interaksi siswa.....	62
4.2 Rekam hasil data ketuntasan menjawab soal .....	62