

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Halaman Pernyataan Orisinalitas	<i>ii</i>
Halaman Persetujuan Publikasi	<i>iii</i>
Riwayat Hidup	<i>iv</i>
Abstrak	<i>v</i>
Abstract	<i>vi</i>
Kata Pengantar	<i>vii</i>
Daftar Isi	<i>ix</i>
Daftar Gambar	<i>xiii</i>
Daftar Tabel	<i>xv</i>
Daftar Lampiran	<i>xvii</i>
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	11
1.3. Batasan Masalah	12
1.4. Rumusan Masalah.....	12
1.5. Tujuan Penelitian	12
1.6. Manfaat Penelitian	12
1.7. Definisi Operasional	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1. Belajar dan Pembelajaran Matematika	16
2.1.1. Pengertian Belajar.....	16
2.1.2. Pengertian Pembelajaran dan Pembelajaran Matematika.....	18
2.2. Media Pembelajaran.....	21
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2.2.2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	23
2.2.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	25
2.2.4. Jenis Media Pembelajaran	27

2.2.5. Media Pembelajaran Audio Visual (Video Pembelajaran).....	29
2.2.6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	31
2.2.7. Prinsip Media Pembelajaran.....	32
2.2.8. Pengembangan Media Pembelajaran.....	33
2.3. Pendekatan Saintifik	35
2.3.1. Pengertian Pendekatan Saintifik.....	35
2.3.2. Karakteristik, Prinsip, dan Tujuan Pendekatan Saintifik.....	37
2.3.3. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik.....	38
2.4. <i>Sparkol Videoscribe</i>	44
2.4.1. Pengertian <i>Sparkol VideoScribe</i>	44
2.4.2. Kelebihan dan Kelemahan <i>Sparkol VideoScribe</i>	45
2.4.3. Tampilan <i>Sparkol VideoScribe</i>	46
2.5. Kemampuan Pemecahan Masalah	49
2.5.1. Pengertian Masalah.....	49
2.5.2. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	50
2.5.3. Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah	52
2.5.4. Indikator Pemecahan Masalah.....	55
2.6. Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel	57
2.6.1. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).....	57
2.6.2. Penyelesaian Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.....	57
2.7. Penelitian yang Relevan.....	61
2.8. Kerangka Berfikir	62
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	64
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	64
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	64
3.3. Jenis Penelitian.....	64
3.4. Prosedur Penelitian	67
3.4.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	67
3.4.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	69
3.4.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	71
3.4.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	73
3.4.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	75

3.5. Jenis Data	76
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.7. Instrumen Penelitian	77
3.7.1. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	78
3.7.2. Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	80
3.7.3. Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Tim Ahli	80
3.7.4. Lembar Angket Respon Guru Matematika.....	83
3.7.5. Lembar Angket Respon Siswa	84
3.7.6. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....	84
3.8. Analisis Data	85
3.8.1. Analisis Data Kuantitatif.....	86
3.8.1.1. Analisis Kevalidan	86
3.8.1.2. Analisis Kepraktisan.....	87
3.8.1.3. Analisis Keefektifan	88
3.8.2. Analisis Data Kualitatif.....	93
3.8.3. Indikator Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ..	93
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	95
4.1. Hasil Penelitian	95
4.1.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	95
4.1.1.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	95
4.1.1.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	99
4.1.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	112
4.1.1.4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	129
4.1.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	132
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	141
4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik dengan menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> pada Pembelajaran	141
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik dengan menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> pada Pembelajaran	143
4.2.3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik dengan menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> pada Pembelajaran	143
4.2.3.1. Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa secara Klasikal	144

4.2.3.2. Ketercapaian Indikator/Ketuntasan Tujuan Pembelajaran ..	145
4.2.3.3. Waktu Pembelajaran dan Respon Siswa	146
4.2.3.4. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Media Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik dengan menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>	146
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	149
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	151
5.1. Kesimpulan	151
5.2. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	154
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2.1. Langkah-langkah pembelajaran saintifik.....	38
Gambar 2.2. Tampilan awal untuk <i>Login ke Sparkol Videoscribe</i>	46
Gambar 2.3. Tampilan <i>Project Screen</i> yang telah dikerjakan sebelumnya	47
Gambar 2.4. Tampilan Layar Kosong pada <i>Sparkol Videoscribe</i>	47
Gambar 2.5. Tampilan jendela <i>add text</i>	48
Gambar 2.6. Tampilan jendela <i>add image</i>	48
Gambar 2.7. Tampilan menambahkan suara pengguna/ <i>voiceover</i>	48
Gambar 2.8. Tampilan penyimpanan project pada <i>Sparkol Videoscribe</i>	49
Gambar 3.1. Prosedur R&D Model ADDIE.....	66
Gambar 4.1. Lembar Kerja <i>Sparkol Videoscribe</i>	108
Gambar 4.2. Judul Media Pembelajaran.....	109
Gambar 4.3. Petunjuk Belajar.....	109
Gambar 4.4. Tujuan Pembelajaran	109
Gambar 4.5. Permasalahan yang ditampilkan pada <i>Videoscribe</i>	110
Gambar 4.6. Arahan yang diberikan untuk menyelesaikan LKPD	110
Gambar 4.7. Konsep pada SPLTV	110
Gambar 4.8. Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Uji Coba Lapangan.....	135
Gambar 4.9. Diagram Persentase Ketercapaian Indikator Uji Coba Lapangan.....	136
Gambar 4.10. Diagram Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Uji Coba Lapangan	138
Gambar 4.11. Diagram Rata-rata Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa untuk Setiap Indikator.....	139
Gambar 4.12. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Bentuk Gain pada Uji Coba Lapangan.....	140
Gambar 4.13. Diagram Rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	147

Gambar 4.14. Diagram Rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa setiap Indikator pada Uji Coba Lapangan..... 148

Gambar 4.15. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Bentuk Gain pada Uji Coba Lapangan..... 149



DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 2.1. Pengelompokkan Media Pembelajaran	28
Tabel 2.2. Indikator Pemecahan Masalah Matematika	55
Tabel 3.1. Tahapan Pengembangan Model Penelitian ADDIE	65
Tabel 3.2. Rancangan Penelitian <i>One Group Pretest – Posttest Design</i>	75
Tabel 3.3. Instrumen Penelitian	78
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Lembar Validasi RPP	79
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Lembar Validasi LKPD	80
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	81
Tabel 3.7. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	82
Tabel 3.8. Kisi-Kisi Respon Guru Matematika	83
Tabel 3.9. Pedoman Penskoran Pemecahan Masalah Matematis Siswa	85
Tabel 3.10. <i>Skala Likert</i>	86
Tabel 3.11. Kriteria Penilaian.....	87
Tabel 3.12. Penilaian Instrumen	87
Tabel 3.13. Aturan Pemberian Nilai Angket Respon Guru dan Siswa	87
Tabel 3.14. Kriteria Kepraktisan	88
Tabel 3.15. Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	91
Tabel 3.16. Kriteria N-Gain.....	92
Tabel 3.17. Kategori Respon Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran	93
Tabel 4.1. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	100
Tabel 4.2. Tujuan Pembelajaran.....	101
Tabel 4.3. Aspek Penilaian.....	102
Tabel 4.4. Validator Instrumen Angket.....	113
Tabel 4.5. Validator RPP.....	113
Tabel 4.6. Validator LKPD	113
Tabel 4.7. Validator Instrumen Tes.....	114
Tabel 4.8. Validator Ahli Materi	114
Tabel 4.9. Validator Ahli Media.....	114
Tabel 4.10. Hasil Validasi Instrumen Angket	115

Tabel 4.11.	Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen Angket	116
Tabel 4.12.	Hasil Analisis Validasi RPP	117
Tabel 4.13.	Komentar dan Saran Perbaikan RPP	118
Tabel 4.14.	Hasil Analisis Validasi LKPD.....	119
Tabel 4.15.	Hasil Analisis Validasi Ahli Media.....	120
Tabel 4.16.	Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	120
Tabel 4.17.	Saran dan Koreksi oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	121
Tabel 4.18.	Revisi media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>	122
Tabel 4.19.	Hasil Analisis Validasi Tes Kemampuan Awal	124
Tabel 4.20.	Hasil Analisis Validasi Tes Kemampuan Akhir	124
Tabel 4.21.	Saran Perbaikan Tes Kemampuan Awal dan Akhir.....	125
Tabel 4.22.	Hasil Analisis Angket Respon Siswa	133
Tabel 4.23.	Hasil Analisis Angket Respon Guru	133
Tabel 4.24.	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Uji Coba Lapangan.....	134
Tabel 4.25.	Persentase Ketercapaian Indikator Uji Coba Lapangan.....	135
Tabel 4.26.	Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah pada Uji Coba Lapangan	137
Tabel 4.27.	Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Uji Coba Lapangan	138
Tabel 4.28.	Rata-rata Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa untuk Setiap Indikator	139
Tabel 4.29.	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Bentuk Gain pada Uji Coba Lapangan.....	140

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 162
Lampiran 2.	Kisi-Kisi Lembar Validasi RPP 175
Lampiran 3.	Lembar Validasi RPP oleh Validator 1 176
Lampiran 4.	Lembar Validasi RPP oleh Validator 2 178
Lampiran 5.	Lembar Validasi RPP oleh Validator 3 180
Lampiran 6.	Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 1 182
Lampiran 7.	Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 2 188
Lampiran 8.	Alternative penyelesaian LKPD Pertemuan 1 195
Lampiran 9.	Alternative penyelesaian LKPD Pertemuan 2 201
Lampiran 10.	Kisi-kisi lembar validasi LKPD 208
Lampiran 11.	Lembar Validasi LKPD oleh Validator 1 209
Lampiran 12.	Lembar Validasi LKPD oleh Validator 2 212
Lampiran 13.	Lembar Validasi LKPD oleh Validator 3 215
Lampiran 14.	Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Ahli Media 217
Lampiran 15.	Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media 1 218
Lampiran 16.	Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media 2 221
Lampiran 17.	Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media 3 224
Lampiran 18.	Kisi-Kisi Lembar Validasi oleh Ahli Materi 227
Lampiran 19.	Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi 1 228
Lampiran 20.	Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi 2 231
Lampiran 21.	Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi 3 234
Lampiran 22.	Soal dan Alternatif Jawaban <i>Pretest</i> 237
Lampiran 23.	Soal dan Alternatif Jawaban <i>Posttest</i> 244
Lampiran 24.	Pedoman Penskoran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> 252
Lampiran 25.	Lembar Validasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> oleh Validator 1 253
Lampiran 26.	Lembar Validasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> oleh Validator 2 257
Lampiran 27.	Lembar Validasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> oleh Validator 3 261
Lampiran 28.	Angket Respon Guru 265
Lampiran 29.	Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran 267

Lampiran 30.	Lembar Validasi Respon Guru oleh Validator 1	269
Lampiran 31.	Lembar Validasi Respon Guru oleh Validator 2	272
Lampiran 32.	Lembar Validasi Respon Siswa oleh Validator 1	275
Lampiran 33.	Lembar Validasi Respon Siswa oleh Validator 2	278
Lampiran 34.	Tabulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Lapangan	281
Lampiran 35.	Tabulasi Gain Uji Coba Lapangan	285
Lampiran 36.	Surat Balasan Penelitian	287
Lampiran 37.	Dokumentasi	288

