

ABSTRAK

Salimah, Hafshah. 2023. *Desain Video Pembelajaran Berbasis Brain-Based Learning Berbantuan Edpuzzle pada Materi Garis Singgung Lingkaran untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas VIII SMP*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Husni Sabil, M.Pd. (II) Ranisa Junita, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *Brain-Based Learning*, *Edpuzzle*, Garis Singgung Lingkaran, Literasi Numerasi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa di SMP Negeri 25 Kota Jambi, hal ini didasari atas pernyataan pendidik saat dilakukan wawancara oleh peneliti bahwa kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada bidang geometri yang sangat membutuhkan media pembelajaran yang bisa memvisualisasikan dengan baik. Kemampuan literasi numerasi siswa dapat didukung melalui rancangan pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran yang menggunakan model *brain-based learning* dan bantuan *edpuzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran dan untuk mendeskripsikan kualitas dari video pembelajaran berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* pada materi garis singgung lingkaran untuk mendukung kemampuan literasi numerasi siswa.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah dosen pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim ahli validasi, guru matematika SMP Negeri 25 Kota Jambi, serta siswa kelas VIII C SMP Negeri 25 Kota Jambi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain video pembelajaran berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* pada materi garis singgung lingkaran untuk mendukung kemampuan literasi numerasi siswa sesuai dengan tahapan pada model pengembangan ADDIE yang menghasilkan sebuah video pembelajaran serta sesuai dengan kriteria kualitas suatu produk, yakni: 1) kriteria valid dengan kevalidan materi 90% (sangat valid) dan kevalidan desain 92% (sangat valid); 2) kriteria praktis dengan persentase kepraktisan video pembelajaran oleh guru 96% (sangat praktis) dan kepraktisan video pembelajaran oleh siswa 90,09% (sangat praktis); 3) kriteria efektif dengan persentase keefektifan video pembelajaran sebesar 90% (sangat efektif) dan nilai tes kemampuan literasi numerasi siswa terdapat lebih dari 75% siswa yang memperoleh minimal berkriteria tinggi, maka video pembelajaran berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* dapat mendukung kemampuan literasi numerasi siswa.