

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI BILANGAN
BULAT KELAS VII MTsM PANYAKALAN**

SKRIPSI



RENO MARTIUS
NIM: 191000484202001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEPENDIDIKAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK
2023**

ABSTRAK

Reno Martius. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII MTsM Panyakalan. Skripsi. Universitas Mahaputra Muhammad Yamin. Solok.

Latar belakang penelitian bahwa pembelajaran matematika yang diajarkan oleh pendidik guru matematika yang diajarkan melalui manual atau penjelasan secara langsung oleh pendidik tersebut peserta didik sangat rumit memahami materi apa yang di sampaikan oleh pendidik sehingga peserta didik sangat tidak bergairah atau tidak bersemangat dalam memahami pembelajaran dan juga pembelajaran yang digunakan pendidik tersebut kurang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran hal ini peserta didik memperoleh hasil belajar yang masih rendah dan di bawah KKM. Tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Powtoon* pada materi bilangan bulat di kelas VII MTsM Paanyakalan. Jenis penelitian pengembangan atau *research and development*. Model pengembangan terdiri atas 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan teknologi. Tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan pembuatan storyboard yang terdiri dari desain utama dan materi. Tahap *development* (pengembangan) dilakukan dengan pembuatan instrument penilaian yaitu angket ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, pembuatan RPP yang dirancang untuk 1 kali pertemuan, dan pembuatan media pembelajaran yang berisikan intro, gambar judul materi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, tampilan sub-menu utama, tampilan apersepsi, tampilan materi, latihan, penutup. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* terhadap respon peserta didik pada materi bilangan bulat di MTsN Panyakalan kelas VII yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik karena sesuai dengan derajat validitas yang baik.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Pembelajaran dan *Powtoon*

ABSTRACT

The background of the research is that mathematics learning taught by mathematics teacher educators is taught through manuals or direct explanations by educators. It is very difficult for students to understand the material conveyed by educators so that students are very dispassionate or not enthusiastic about understanding learning and learning. The ones used by educators do not attract students' attention in learning. This means that students obtain learning outcomes that are still low and below the KKM. The aim of this research is: to produce interactive learning videos using the Powtoon application on integer material in class VII MTsM Paanyakalan. Type of development research or research and development. The development model consists of 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. The data analysis technique in this research uses the percentage technique. The research results show that the analysis stage was carried out by analyzing the needs of students and technology. The design stage is carried out by creating a storyboard consisting of the main design and materials. The development stage is carried out by making assessment instruments, namely questionnaires for material experts, language experts and media experts, making lesson plans designed for 1 meeting, and making learning media which contains an intro, pictures of material titles, basic competencies and learning objectives, sub-displays. -main menu, apperception display, material display, exercises, closing. The Powtoon-based learning media for student responses to integer material at MTsN Panyakalan class VII that was developed has very good quality because it corresponds to a good degree of validity.

Keywords: Development, Learning Videos and Powtoon

DAFTAR PUSTAKA

- Adel, Adevi Murni. (2018). Pengembangan Lks matematika Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Bilangan Bulat Di Kelas VII SMPN 2 Kubung.
- Adhia, Sri Hana. (2023). Discovery Learning Materi Bentuk Aljabar Kelas VII Smp Negeri 5 Kota Solok.
- Asma, Muthmainnah. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Powtoon* Terintegrasi dengan Microsoft Office Powerpoint Pada Materi Koordinat
- Dilla, Tri Febriana. (2021). Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar.
- Faiza, M. N. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik Sekolah Dasar
- Fakhriyana, Dina. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis
- Khoirudin, Agung. (2020). Media Pembelajaran Interaktif, Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Mirawati, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan *Powtoon* Dan *Movavi* Video Editor.
- Mulyanto, Respaty. (2007). Pendekatan RME untuk Meningkatkan Pemahaman Operasi Pengurangan Bilangan Bulat Negatif Pada Pembelajaran matematika di SDN Sukalerang I Kabupaten Sumedang.
- Oktavinora, Rita. (2018). Studi Tentang Pemberian Kuis Diiringi Dengan Reward Dalam Pembelajaran matematika Pada Kelas Vii Smp Negeri 1 Lembang Jaya.
- Pratiwi, Reno Warni. (2022). Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Bulat Kelas VII SMPN 3 Kota Solok.
- Rahmatunnisa, Sriyanti. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca , Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran matematika peserta didik Kelas 1 SDN

Margahayu XIX.

Rasiman. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran matematika Dengan Pendekatan matematika Realistik.

Saputra, Trias Fitrianto Nugroho. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bermedia *Powtoon* untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.

Sari, Indah Ratna. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran matematika Menggunakan Aplikasi Online *Powtoon* Pada Universitas Islam Riau.

Triyanto, (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Jakarta: Kencana

Zaimil, Roza. (2018) Penggunaan Lks Dalam Problem Base Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah matematika peserta didik Kelas VII Smpn 38 Sijunjung

