

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI
BILANGAN DESIMAL DAN PECAHAN KELAS VII
SMP NEGERI 2 KOTA SOLOK**

SKRIPSI



**IRMA AYU NINGSIH
NPM. 201000484202013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK
2024**

ABSTRAK

Irma Ayu Ningsih. 2024. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Bilangan Desimal dan Pecahan Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Solok

Penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu sarana penggunaan yang bermanfaat terhadap perkembangannya serta menunjang mutu pendidikan tak terkecuali pada mata pelajaran matematika. Media yang bisa digunakan pada pembelajaran matematika sangat beragam dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi serta penggunaan media pembelajaran yang minim. Hal ini menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang kurang menarik dan monoton sehingga membuat peserta didik mengalami kejenuhan yang berdampak pada hasil belajarnya yang tidak memuaskan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Bilangan Desimal dan Pecahan Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Solok yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Developmend (R&D)* menggunakan model ADDIE. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.6 yang berjumlah 36 orang di SMP Negeri 2 Kota Solok. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Hasil validasi oleh ahli materi 93,11% dengan kategori sangat valid, hasil validasi oleh ahli media 91,11% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli bahasa 94,00% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh pendidik memiliki nilai rata-rata 90,48% sedangkan oleh peserta didik memiliki nilai rata-rata 88,14% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan uji kevalidan serta uji kepraktisan dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Bilangan Desimal dan Pecahan Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Solok valid dan praktis.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Aplikasi *Powtoon*, Bilangan Desimal dan Pecahan

DAFTAR PUSTAKA

- Adhia, Hana, and Arika Zuriani. 2019. Pengembangan *Software Macromedia Director* pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Kelas X MAN Koto Baru Solok. (*Jurnal Theorems*, 04 (01): 54-60, e-ISSN: 2502-2466)
- Adinawan, M. Cholik & Sugijono. 2007. *Matematika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Alti, dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Anggita, Zulfah. 2020. Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi *Covid-19*. (*Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7 (2): 44-52, ISSN: 2746-1866).
- Anggraena, Yogi & Kustiana, Yudi. 2019. *Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VII II*. Bogor: Penerbit Yudhistira.
- Ariani, Nurlina, dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Rantauprapat: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Astika, Ridha Yoni, dkk. 2019. Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan *Powtoon*. (*Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Matematika*, 2 (2): 85-96, ISSN: 2622-7673).
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi dan Teori*. Jakarta: UPT UHAMKA Press.
- Devega, Army Trilidin. 2022. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam: CV Batam Publisher.
- Djamaluddin & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Yogyakarta: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Ernawati, Teti & Zaimil, Roza. 2023. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis *Scaffolding* Di Kelas XII SMKN 3 Kota Solok. (*Jurnal Theorems*, 8(2) :33-140, e-ISSN: 2502-2466).
- Fahrurrozi & Hamdi, Syukrul. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.

- Hariadi, Sutriyono. 2018. *Media Presentasi Pembelajaran dari Teori ke Praktik*. Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Probolinggo Bidang Ketenagaan.
- Hasan, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- Huda, Asrul & Ardi, Noper. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Ibrahim, andi, dkk. 2018. *Metodologi Penelitian*. Makassar: GUNADARMA ILMU.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Julia, J., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*. Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa.
- Kristanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kusumawati, Fera & Setyadi, Danang. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Powtoon* pada Materi Aritmatika Sosial. (*Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06 (02): 1486-1498, ISSN: 2579-9258).
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: ADITAMA.
- Lidya, Afif Norma. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Powtoon* pada Materi Teorema Phytagoras Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Universitas Islam Riau.
- Lyesmaya, Dyah. 2021. *Strategi Menulis Karya Ilmiah Berbantu Teknologi untuk Pemula*. Yogyakarta: ABSOLUTE MEDIA.
- Mayasari, Novi, dkk. 2021. *Buku Ajar Matematika Sekolah*. Bojonegoro: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Mitrawalida. 2018. Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMA 1 Sendana. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nainzi, Luthfia. 2022. Pengembangan Modul Digital Berbasis PBL Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Solok. Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.

- Nasrullah, Mochamad, dkk. 2023. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nizaar, Muhammad, dkk. 2021. Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model *Direct Intruction* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. (*Jurnal Basicedu*, 05 (6): 6150-6157, e-ISSN: 2580-3735).
- Nurdiansyah, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. (*Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15 (01): 1-8, ISSN: 1829-5789).
- Oktavinora, R. 2022. Kevalidan Pengembangan Modul Elektronik Persamaan Diferensial Berbasis *Software Flipbook Maker Html* pada *Google Classrom* Di Fkip Ummy Solok. (*Jurnal Theorems*, 7(1), 40-47, e-ISSN: 2502-2466).
- Pratiwi, Reno Warni & Handayani, Sari. 2019. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta didik Berbasis Kontekstual pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTsN Kota Solok. (*Jurnal Theorems*, 04 (1): 81- 88, e-ISSN: 2502-2466).
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Palangka Raya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PENERBIT ALFABETA.
- Sukmawati, Fatma. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- Supriadi, Atang. 2021. *Buku Ringkasan Materi dan Latihan Brilian Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Bandung: Gravindo Media Pratama.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syawaluddin, dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Tarumasely, Yowelna. 2023. *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa*. Jawa Timur: Academia Publication.

Una, Muna. 2020. *Laporan Analisis Angket Bimbingan dan Konseling*. Hulu sungai selatan: Guepedia.

Wandini. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.

