

## ABSTRAK

### **Titus Aribona Bangun, NIM. 4171111054. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Untuk Melihat Keefetivan Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII.**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan karena sudah pesatnya perkembangan serta penggunaan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran disekolah sehingga pembelajaran disekolah menjadi lebih efektif. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* yang valid, efektif, serta praktis pada materi bangun ruang sisi datar. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Developement, Implementation, evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Pancur Batu yang berjumlah 22 responden. Validasi media rata-ratanya sebesar 84,16% dengan kategori sangat layak. Rata-rata penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yang terdapat pada media pembelajaran sebesar 91,32% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilakukan para ahli mendapat rata-rata sebesar 89,85% dengan kategori sangat layak. Pada pretest rata-rata responden tidak tuntas walaupun ada beberapa responden yang tuntas, dari 22 responden yang mengerjakan pretest hanya 5 responden yang tuntas dengan rata-rata sebesar 22,72% sedangkan yang tidak tuntas memiliki rata-rata sebesar 77,27%. Setelah menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran selanjutnya diberikan postes dengan rata-rata responden tuntas dari 22 responden yang mengerjakan postest 20 responden tuntas dan 2 responden yang tidak tuntas, dengan rata-rata responden yang tuntas sebesar 90,9% dan responden yan tidak tuntas sebesar 9,09%. Kepraktisan dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran, kepraktisan guru terhadap media pembelajaran sebesar 92% dan kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran sebesar 81,06%. Berdasarkan keefetivan ketuntasan klasikal siswa mencapai 90,9% dengan kategori sangat efektif dan ketercapaian tujuan pembelajaran  $\geq 75\%$ ., serta waktu pembelajara yang tidak melebihi waktu pembelajaran biasanya. Maka diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *kinemaster* pada materi bangun ruang sisi datar dikatakan sangat valid, praktis, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Teknologi, Media, Kinemaster, Video Pembelajaran.

## ABSTRACT

### **Titus Aribona Bangun, NIM. 4171111054. Development of Video-Based Mathematics Learning Media to See the Effectiveness of the Class VIII Flat Side Space Building Material.**

The development of learning media is carried out because of the rapid development and use of technology, especially in the world of education. This study aims to produce learning media that can help the learning process in schools so that learning in schools becomes more effective. The learning media developed in the form of learning videos using the kinemaster application are valid, effective, and practical on the flat side space building material. The development model used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation). The subjects in this study were students of SMP Negeri 1 Pancur Batu, totaling 22 respondents. The average media validation is 84.16% with a very decent category. The average assessment carried out by material experts contained in the learning media was 91.32% with a very decent category. The results of the validation of the learning implementation plan (RPP) carried out by the experts got an average of 89.85% with a very feasible category. In the pretest, the average respondents did not complete, although there were several respondents who did complete the pretest, only 5 respondents who did the pretest completed with an average of 22.72% while those who did not complete had an average of 77.27%. After using the learning media in the form of a learning video, a posttest was then given with an average of complete respondents from 22 respondents who did the posttest, 20 respondents completed and 2 respondents did not complete, with an average respondent who completed 90.9% and respondents did not complete. 9.09%. Practicality is seen from the teacher's response questionnaire and student response questionnaire to learning media, teacher's practicality to learning media is 92% and students' practicality to learning media is 81.06%. Based on the effectiveness of classical completeness, students reach 90.9% in the very effective category and the achievement of learning objectives is 75%, and the learning time does not exceed the usual learning time. Then it was found that the learning media developed using the kinemaster application on the flat-sided geometry material was said to be very valid, practical, and effectively used in the learning process.

**Keywords:** Development, Technology, Media, Kinemaster, Learning Videos.