

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN
BULAT BAGI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Kadek Anggun Novia Dewi, NIM 1811031044

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Studi ini bermaksud guna mengetahui (1) *prototype* video pembelajaran berbasis permasalahan, (2) validitas video pembelajaran berbasis permasalahan, dan (3) efektivitas video pembelajaran berbasis permasalahan. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Metode dan instrumen pengumpulan data yang dipergunakan yakni kuesioner dan tes pilihan ganda. Riset ini memperoleh temuan: (1) Video pembelajaran berbasis masalah dilakukan pengembangan mempergunakan pemodelan ADDIE lewat lima tahapan yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. (2) Hasil validitas video pembelajaran berbasis masalah dinyatakan valid dari *review* para ahli dan pengguna sangat baik dengan nilai 97,5% hasil praktisi; 94,2% sangat baik dari ahli materi; nilai 96,4% sangat baik dari ahli media; nilai 97,2% sangat baik dari uji coba perorangan; nilai 96,7% sangat baik dari uji coba kelompok kecil; nilai 98,4% sangat baik dari uji coba lapangan (3) Berdasarkan hasil uji efektivitas video pembelajaran berbasis masalah didapatkan hasil t-hitung (16,55) > t-tabel (2,024). Hal tersebut menunjukkan bahwasanya video pembelajaran berbasis masalah berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: efektivitas, video pembelajaran, validitas.

**DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING VIDEOS ON
INTELLIGENT COUNT OPERATIONS FOR VIEW CLASS STUDENTS IN
ELEMENTARY SCHOOL**

by

Ni Kadek Anggun Novia Dewi, NIM 1811031044

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to determine (1) the prototype of problem-based learning videos, (2) the validity of problem-based learning videos, and (3) the effectiveness of problem-based learning videos. This type of research is development research using the ADDIE model. Data collection methods and instruments used were questionnaires and multiple choice tests. This research obtained the findings: (1) Problem-based learning videos were developed using ADDIE modeling through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) The results of the validity of the problem-based learning video are declared valid from the reviews of experts and users very well with a value of 97.5% of practitioner results; 94.2% excellent of material experts; a very good 96.4% score from media experts; a very good 97.2% score from individual trials; the value of 96.7% is very good from the small group trial; the value of 98.4% is very good from the field trial (3) Based on the results of the effectiveness test of problem-based learning videos, the results obtained are $t\text{-count} (16.55) > t\text{-table} (2.024)$. This shows that problem-based learning videos have a significant effect on improving students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *effectiveness, learning video, validity.*