

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA POKOK BAHASAN FUNGSI KUADRAT
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

Oleh

Ni Luh Widiantari, NIM 1713011056

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Video pembelajaran ini berperan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi fungsi kuadrat untuk SMA kelas X. Prosedur pengembangan model didasarkan pada model 4D: *define, design, develop, disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya sampai di tahap *develop*. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui *google classroom*. Uji coba terbatas dilakukan pada 28 siswa di SMA Negeri 1 Bangli untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Diperoleh validitas dengan skor rata-rata 2,9 dari ahli materi dan ahli media dengan kriteria valid. Untuk kepraktisan diperoleh skor rata-rata 4,59 dari tanggapan guru dan siswa dengan kriteria layak. Serta keefektifan dari media dilihat dari ketuntasan klasikal siswa yaitu sebesar 85,7% pada hasil tes uji coba terbatas dengan kategori tuntas. Dari data yang diperoleh, video pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Ketika penggunaan media pembelajaran ini, siswa terlihat antusias dan aktif terutama saat menjawab soal. Karena pada video terdapat soal pilihan ganda yang harus siswa jawab dan terdapat *feedback* setelah siswa menjawab. Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada bahasan fungsi kuadrat memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik untuk digunakan.

Kata kunci: video pembelajaran, fungsi kuadrat, model 4D

Abstract

The purpose of this research is to develop learning media in the form of learning video as well as to know level of validity, practicality, and effectiveness of the media developed. This learning video serves as an interactive learning media on quadratic function material for grade X in high school. The model development procedure is based on the 4D model: define, design, develop, disseminate. But this research has only until the develop stage. Developed learning videos are accessible through google classroom. Limited trial using 28 students in high school of 1 Bangli to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the media. Validity is obtained

with an average score of 2.9 from material experts and media experts with valid criteria. For practicality obtained an average score of 4.59 of the responses of teachers and students with eligible criteria. As well as effectiveness of the media is seen from the classical accuracy of students that is 85.7% in the test results limited to the category of accurate. From the data obtained, the interactive learning video developed meets the criteria of valid, practice and effective. When using this learning media, students look enthusiastic and active especially when answering questions. Because in the video, there's double choice that students have to answer and there is feedback after student answer. From the exposure, it can be concluded that interactive learning video with material of quadratic functions meets the criteria as a good learning media to use.

Keywords: learning video, quadratic function, 4D model

