

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MATERI GARIS BILANGAN  
KELAS III SD NEGERI 4 PENDEM  
TAHUN PELAJARAN  
2020/2021**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2021**

**SKRIPSI**

**DITUJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR  
SARJANA PENDIDIKAN**



Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. I Ketut Dibia, S.Pd., M.Pd  
NIP. 195612311982031032



Drs. Ndara Tanggu Renda, M.Pd  
NIP. 195709061986031004

Skripsi oleh I Komang Aditya Sadewa ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 16 Juli 2021

Dewan penguji,




Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
NIP.196012311986031022

(Ketua)



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.  
NIP.198601102015041001

(Anggota)



Drs. I Ketut Dibia, S.Pd., M.Pd  
NIP. 195612311982031032

(Anggota)



Drs. Ndara Tanggu Renda, M.Pd  
NIP. 195709061986031004

(Anggota)



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:


Hari : Rabu


Tanggal : 16 Juli 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,

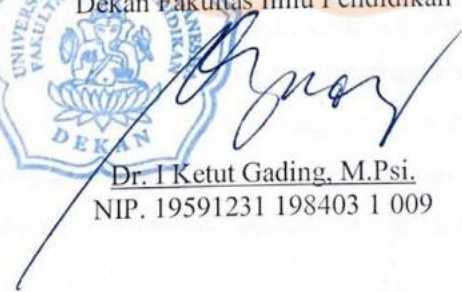
Sekretaris Ujian,

  
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197108152001121001

  
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

  
Dr. I Ketut Gading, M.Psi.  
NIP. 19591231 198403 1 009



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Dalam Mata Pelajaran Matematika Materi Garis Bilangan Kelas III Di SD Negeri 4 Pendem Tahun Pelajaran 2020/2021” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 24 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



I Komang Aditya Sadewa  
NIM 1711031018



## PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Materi Garis Bilangan Kelas III SD Negeri 4 Pendem Tahun Pelajaran 2020/2021”** dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, ada banyak pihak yang membantu baik berupa moral maupun material. Untuk itu, dalam kesempatan ini, diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan serta program-program yang dilaksanakan di UNDIKSHA.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas arahan yang telah diberikan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. I Ketut Dibia, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing 1 yang sudah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. Ndara Tanggu Renda, M.Pd. selaku Pembimbing 2 yang sudah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Staf dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan masukan.
8. Ni Made Nilawati, S.Pd., SD, selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.

9. Ida Ayu Dewi Parmita, S.Pd, selaku guru penguji yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Siswa-siswi SD Negeri 4 Pendem yang telah memberikan respon terhadap media video interaktif pada penelitian ini.
11. I Gede Gita Darsana dan Ni Wayan Widiasih selaku orang tua terbaik dalam kehidupan saya yang sudah memberikan motivasi dan dukungan baik moral dan material, I Gede Aris Setiawan dan Ni Made Arista Purwandari selaku kakak yang memberikan semangat dan motivasi. Dan keluarga besar yang memberikan motivasi dan dukungan dalam terselesaikannya skripsi ini.
12. Ni Komang Sri Asih Arina yang sudah memberikan semangat, motivasi, dan perhatian dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Teman-teman kelas A yang memberi semangat dan informasi dalam pengerjaan skripsi ini.
14. Diri sendiri yang telah berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 16 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA .....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	8
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.10 Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Deskripsi Teori.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Media Video Interaktif.....	12
2.1.4 Pembelajaran Matematika.....	17
2.1.5 Materi Garis Bilangan.....	18
2.1.6 Model ADDIE.....	21
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
2.3 Kerangka Berfikir.....	24



BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	26
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	26
3.3 Uji Coba Produk.....	28
3.3.1 Desain Uji Coba.....	28
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba Produk.....	29
3.3.3 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	30
3.3.4 Metode dan Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1. Hasil Pengembangan Media.....	43
4.1.2. Validasi Instrumen Pengembangan Video Interaktif.....	51
4.1.3. Validasi Pengembangan Video Interaktif.....	52
4.1.4. Hasil Analisis Data.....	61
4.1.5. Revisi Produk.....	63
4.2 Pembahasan Hasil.....	65
4.2.1. Proses Pengembangan Video Interaktif.....	66
4.2.2. Validasi Produk Video Interaktif.....	68
4.3 Implikasi Penelitian.....	70
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Rangkuman.....	71
5.2 Simpulan.....	73
5.3 Saran.....	74
RUJUKAN	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator .....	18
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Validasi Ahli Desain .....	32
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Validasi Materi .....	33
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Validasi Praktisi.....	33
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Uji Perseorangan Dan Kelompok Kecil .....	34
Tabel 3.6 Perhitungan Validitas Isi Menurut <i>Gregory</i> .....	35
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validitas Isi .....	36
Tabel 3.8 Uji Validitas Instrumen Materi .....	36
Tabel 3.9 Uji Validitas Instrumen Media.....	37
Tabel 3.10 Uji Validitas Instrumen Desain.....	38
Tabel 3.11 Uji Validitas Instrumen Praktisi.....	39
Tabel 3.12 Uji Validitas Instrumen Perseorangan Dan Kelompok Kecil .....	40
Tabel 3.13 Pedoman Konversi Skala Lima.....	41
Tabel 4.1 KD Dan Indikator.....	45
Tabel 4.2 KD dan Indikator .....	46
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	53
Tabel 4.4 Komentar Dan Saran Ahli Media.....	54
Tabel 4.5 Komentar Dan Saran Ahli Desain.....	55
Tabel 4.6 Komentar Dan Saran Ahli Desain.....	56
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	56
Tabel 4.8 Komentar Dan Saran Ahli Materi .....	58
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Perseorangan.....	58

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil..... 60

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Produk ..... 61



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Garis Bilangan.....	19
Gambar 2.2 Lompatan Bilangan .....	19
Gambar 2.3 Garis Bilangan Mulai 1 .....	19
Gambar 2.4 Garis Bilangan Mulai 3 .....	20
Gambar 2.5 Pola Garis Bilangan .....	20
Gambar 3.1 Desain Uji Coba Pengembangan Produk .....	29
Gambar 4.1 Tampilan Awal Video .....	47
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Materi .....	48
Gambar 4.4 Tampilan Materi.....	49
Gambar 4.5 Tampilan Kesimpulan .....	49
Gambar 4.6 Tampilan Contoh Soal.....	50
Gambar 4.7 Tampilan Latihan Soal .....	50
Gambar 4.8 Revisi Gambar Teks .....	63
Gambar 4.9 Revisi Posisi Angka .....	64
Gambar 4.10 Revisi Ilustrasi Angka .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01. Surat Ijin Observasi .....	79
Lampiran 02. Hasil Wawancara .....	81
Lampiran 03. Surat Uji <i>Judges</i> .....	82
Lampiran 04. Surat Keterangan Uji <i>Judges</i> .....	84
Lampiran 05. Surat Pengantar Uji Produk .....	86
Lampiran 06. Surat Keterangan Validasi Produk .....	90
Lampiran 07. Instrumen Validasi Media .....	94
Lampiran 08. Lembar Uji Judge .....	107
Lampiran 09. Lembar Uji <i>Judges</i> II .....	118
Lampiran 10. Instrumen Validasi Ahli Produk .....	128
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi Media Video Interaktif .....	140
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Media dan Desain .....	144
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Praktisi Media Video Interaktif .....	152
Lampiran 14. Hasil Validasi Uji Perseorangan Media Video Interaktif .....	155
Lampiran 15. Hasil Validasi Uji Kelompok Kecil Media .....	173
Lampiran 16. Perhitungan Pedoman Konversi Skala Lima .....	179
Lampiran 17. Storyboard .....	181
Lampiran 18. RPP .....	189
Lampiran 19. Dokumentasi .....	193
Lampiran 20. Riwayat Hidup .....	195
Lampiran 21. Pernyataan .....	196