

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *EDPUZZLE* PADA MATERI PYTHAGORAS UNTUK
SISWA KELAS VIII**

Oleh

Komang Mas Eti Andriantina, NIM 1713011009

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbantuan *Edpuzzle* pada materi Teorema Pythagoras serta mengetahui efektivitas video yang dikembangkan. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini menerapkan tiga tahap dari model pengembangan 4D yaitu tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Uji coba terbatas dilakukan pada 15 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt. Validitas, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran interaktif ini secara berturut-turut adalah (1) rata-rata skor kevalidan sebesar 4,55 dengan kriteria sangat valid, (2) rata-rata skor kepraktisan sebesar 4,65 yang tergolong sangat baik, dan (3) persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 86,67%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran.

Kata-kata kunci: video pembelajaran interaktif, model 4D

ABSTRACT

The purposed of this development research to develop interactive learning videos with *Edpuzzle* on Pythagorean Theorem class VIII material and determine the quality of the videos developed. The development of this learning video is designed with three stages of 4D model, there are definition, design, and development stages. The trial was to 15 students of grade VIII SMP Negeri 1 Seririt. The validity, practicality, and effectiveness of this learning video are (1) the average of validity score is 4.55 which is classified as very valid, (2) the average of practicality is 4.65 which is classified as very good, and (3) the classical completion is 86.67% which is classified as effective. Based on this, it can be concluded that the developed of learning video is worthy as a learning media.

Keywords : interactive learning video, 4D model