



PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF
MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR

TUGAS AKHIR

Sebagai salah satu syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Kristen Satya

Wacana
1956

Oleh :

Dewi Candra Wulansari

292018054

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

oleh

Dewi Candra Wulansari

292018054

Laporan Talenta Unggul 1 ini telah melalui proses *review*/ pengujian pada tanggal 3 Maret 2025

Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd.

(ttd.....)

Dosen Pembimbing


Yohana Setiawan, M.Pd.

(ttd.....)

Dosen Peninjau

Mengesahkan,


Dr. Helti Lygia Mampouw, M.Si.
Dekan FKIP UKSW


Agustina T.A. Hardini, S.Pd., M.Pd.
Kaprogdi PGSD

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF
MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR

oleh
Dewi Candra Wulansari
292018054

Tugas Talenta Unggul 1 ini telah disetujui Program Studi S1 (PGSD) untuk diajukan pada
tahap Peninjauan Tugas Talenta Unggul 1

Salatiga, 14 Februari 2025

Dosen Pembimbing



Gamalhel Septian Airlanda, M.Pd

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya

nama : Dewi Candra Wulansari

NIM : 292018054

program studi : PGSD

menyatakan bahwa yang tertulis dalam Tugas Talenta Unggul yang berjudul **"PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"**. Ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Tugas Talenta Unggul ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Salatiga, 14 Februari 2025



Dewi Candra Wulansari
292018054

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Nama : Dewi Candra Wulansari

NIM : 292018054

Judul Artikel : "Pengembangan Video Interaktif materi Bangun Datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar"

Mahasiswa tersebut telah menyelesaikan proses penelitian dan memperoleh persetujuan dari saya untuk mempublikasikan penelitiannya di:



a. *Jurnal*

Nama Jurnal : Jurnal Pendidikan Dasar

Volume/Nomor : Volume 10 No. 1

Bulan Terbit : Maret 2025

e-issn Jurnal : 2458 - 6950

p-issn Jurnal :

Indeks : Sinta 4

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Salatiga, 14 Februari 2025

Dosen Pembimbing

Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS TALENTA UNGGUL UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Kristen Satya Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Candra Wulansari

NIM : 292018054

Program Studi : PGSD

Fakultas : FKIP

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Satya Wacana Hak **Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELA IV SEKOLAH DASAR**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Kristen Satya Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 14 Februari 2025

Yang menyatakan



Dewi Candra Wulansari

292018054

ABSTRAK

Wulansari, Dewi Candra. 2025. Pengembangan Video Interaktif Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana. Gamaliel Septian Airlanda.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat abstrak yang masih dianggap sebagai faktor penyulit bagi siswa yang akan mempelajarinya. Dengan menerapkan media video interaktif dapat menarik perhatian siswa agar hasil belajarnya meningkat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *research and development (R&D)*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari instrumen soal tes dan lembar kelayakan produk media video interaktif. Model penelitian menggunakan *ADDIE* memiliki 5 tahapan proses yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Bertujuan untuk mengetahui pengembangan produk yang dihasilkan berhasil atau tidak. Tingkat keberhasilan dilihat dari hasil kelayakan dan hasil belajar siswa kelas IV menggunakan media video interaktif. Hasil kelayakan dilakukan tiga validator yaitu validator ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Hasil validator ahli materi dilakukan pengujian oleh penguji ahli materi mendapatkan persentase 70% kategori tinggi, media 80% kategori tinggi, dan bahasa 83% kategori sangat tinggi dan dinyatakan valid. Pengembangan media video interaktif kemudian diimplementasikan langsung di lapangan dan terbukti efektif dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat setelah penggunaan produk mendapatkan hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Video Interaktif, Bangun Datar dan Hasil Belajar



ABSTRACT

Keywords: Interactive Video, Flat Structure and Learning Results

Mathematics is an abstract subject which is still considered a difficult factor for students who want to study it. By implementing interactive video media you can attract students' attention so that their learning outcomes improve. This research uses research and development (R&D) research methods. The data collection instruments in this research consisted of test question instruments and interactive video media product feasibility sheets. The research model using ADDIE has 5 process stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The aim is to find out whether the resulting product development is successful or not. The level of success can be seen from the feasibility results and learning outcomes of class IV students using interactive video media. The feasibility results were carried out by three validators, namely material expert validators, media experts and language experts. The results of the material expert validator were tested by material expert examiners, getting a percentage of 70% in the high category, media 80% in the high category, and language 83% in the very high category and were declared valid. The development of interactive video media was then implemented directly in the field and proven to be effective as seen from the student learning outcomes which increased after using the product, resulting in a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$.

