

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BIETABLE PADA MATERI BANGUN RUANG BALOK DAN  
KUBUS DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING PADA  
KELAS V DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nama : Theresia Desinta**

**NIM : 06131181722034**



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BIETABLE PADA MATERI BANGUN RUANG BALOK DAN  
KUBUS DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING PADA  
KELAS V DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Theresia Desinta**

**NIM : 06131181722034**

**Program Studi/Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan**

**Pembimbing 1**



**Dra. Toybah, M.Pd.**

**NIP. 195612311983012002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan**



**Dra. Azizah Husin, M.Pd.**  
**NIP. 196006111987032001**

**Koordinator Program Studi**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.**  
**NIP.195702081982032001**

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BIETABLE PADA MATERI BANGUN RUANG BALOK DAN  
KUBUS DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING PADA  
KELAS V DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh  
Theresia Desinta  
NIM : 06131181722034

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Selasa  
Tanggal : 28 September 2021

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd.



2. Anggota : Vina Amilia Suganda, M.Pd. (



Indralaya, 28 September 2021

Mengetahui  
Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.  
NIP. 195702081982032001

### **SURAT PERYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Theresia desinta  
NIM : 06131181722034  
Tempat Penelitian : SD Negeri 05 Indralaya  
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Bietable Pada Materi Bangun Ruang Balok dan Kubus Dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Kelas V di SD Negeri 05 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 28 September 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Theresia Desinta

NIM : 06131181722034

## PRAKATA

Skripsi dengan judul ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Bietable Pada Materi Bangun Ruang Balok dan Kubus Dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Kelas V Di SD Negeri 05 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Toybah, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Hartono,M.A. Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin,M.Pd. Ketua jurusan Ilmu Pendidikan, Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditunjukan kepada Ibu Vina Amilia Suganda, M.Pd., sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 28 September 2021  
Yang membuat pernyataan,



Theresia Desinta  
NIM.06131181722034

## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
1.5 Spesifikasi Produk.....	6
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media .....	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Fungsi Media dalam Pembelajaran .....	8
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	10
2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran .....	11
2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.1.7 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
2.2 Media Video Animasi.....	13
2.2.1 Video sebagai Media Pembelajaran.....	14
2.2.2 Rancangan Desain Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Bietable.....	15
2.2.3 Langkah-langkah Pembuatan Media Video Bietable.....	16
2.3 Pembelajaran Matematika SD.....	20
2.3.1 Karakteristik Mata Pelajaran Matematika.....	21
2.4 Bangun Ruang.....	23
2.4.1 Pengertian dan unsur Bangun Ruang.....	23
2.4.2 Pengertian dan unsur Bangun Ruang.....	23
2.4.3 Jenis dan Macam-macam Bangun Ruang.....	24
2.4.4 Contoh Benda Bangun Ruang Balok dan Kubus dalam kehidupan sehari-hari.....	31

2.5 Pembelajaran Daring.....	41
2.6 Kerangka Berfikir.....	42
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
3.1 Desain Penelitian.....	44
3.2 Prosedur Penelitian.....	44
3.3 Subjek Penelitian.....	47
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	48
3.5 Instrumen Penelitian.....	48
3.6 Pedoman Wawancara Validator Tahap Validasi Ahli.....	50
3.7 Pedoman Wawancara Peserta Didik Tahap Uji Satu-satu.....	51
3.8 Angket Peserta Didik Tahap Uji Kelompok Kecil.....	51
3.9 Pedoman Observasi Pembelajaran Tahap Uji Lapangan.....	52
3.9.1 Analisis Data.....	53
3.9.1.1 Analisis Data Hasil Wawancara Validator.....	53
3.9.1.2 Analisis Data Hasil Wawancara Peserta Didik Uji Satu-satu.....	55
3.9.1.3 Analisis Data Hasil Angket Peserta Didik Uji Kelompok Kecil.....	55
3.9.1.4 Analisis Data Hasil Observasi Uji Lapangan.....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	58
4.2 Hasil Tahap Perencanaan .....	58
4.2.1 Analisis Kebutuhan Pembelajaran .....	59
4.3 Hasil Tahap Pengembangan.....	62
4.3.1 Pengembangan Topik dan Pemetaan Materi Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok.....	62
4.3.2 Penyusunan <i>Storyboard</i> .....	64
4.3.3 Mengubah Stroryboard ke Bentuk Slide Media Bietable.....	66
4.3.4 Hasil Validasi Ahli.....	68
4.3.5 Hasil Uji Satu-Satu ( <i>One to one Evaluation</i> ).....	72
4.4 Hasil Tahap Penilaian.....	80
4.4.3 Hasil Uji Kelompok Kecil (Small Group Evaluation).....	80

4.4.4 Hasil Uji Lapangan ( <i>Field Test</i> ).....	83
4.5 Pembahasan.....	85
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>93</b>
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 1 Instrumen Pengumpulan Data.....	46
Tabel 2 Analisis Data Wawancara Validasi.....	52
Tabel 3 Data Hasil Wawancara Peserta Didik Uji Satu-satu.....	54
Tabel 4 Analisis Data Angket Peserta Didik Uji Kelompok Kecil.....	55
Tabel 5 Kriteria Interpretasi Kepraktisan Media Pembelajaran.....	56
Tabel 6 interpretasi gain (kategori N-Gain).....	57
Tabel 7 Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran Daring.....	59
Tabel 8 Materi Pembelajaran Tematik Terpadu Matematika “Bangun Ruang Kubus dan Balok”.....	62
Tabel 9 Komentar Ahli Materi Pelajaran.....	69
Tabel 10 Komentar Ahli Media Pembelajaran Berbasis TI.....	71
Tabel 11 keputusan revisi dan saran 2 validator.....	72
Tabel 12 Komentar Peserta Didik Uji Satu-satu (One to One Evaluation).....	75
Tabel 13 Analisis Data Hasil Wawancara Uji Satu-satu.....	77
Tabel 14 Hasil Revisi Slide Soal.....	79
Tabel 15 Perolehan Skor Angket Uji Small Group.....	81
Tabel 16 Analisis Persentase Hasil Angket Uji Kelompok Kecil.....	82
Tabel 17 Hitungan Gain Skor Tahap Uji Lapangan (Field Test).....	85

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
Gambar 1 langkah kesatu membuat video pembelajaran Bietable.....	17
Gambar 2 langkah kedua membuat video pembelajaran Bietable.....	17
Gambar 3 langkah ketiga membuat video pembelajaran Bietable.....	18
Gambar 4 langkah keempat membuat video pembelajaran Bietable.....	18
Gambar 5 langkah kelima membuat video pembelajaran Bietable.....	19
Gambar 6 langkah keenam membuat video pembelajaran Bietable.....	19
Gambar 7 langkah ketujuh membuat video pembelajaran Bietable.....	20
Gambar 8 Bangun ruang kubus.....	24
Gambar 9 Bangun ruang kubus sejajar.....	25
Gambar 10 melukis sudut.....	25
Gambar 11 jaring-jaring kubus.....	26
Gambar 12 Volume Kubus.....	27
Gambar 13 Sifat Balok.....	29
Gambar 14 Cara Melukis Balok.....	30
Gambar 15 Jaring-Jaring Balok.....	30
Gambar 16 Volume Balok.....	31
Gambar 17 contoh benda bangun ruang balok dan kubus sehari-hari.....	32
Gambar 18 bagan kerangka berfikir media pembelajaran Video Animasi Bietable.....	43
Gambar 19 Tahap Penelitian Model Rowntree.....	45
Gambar 20 Pengembangan Topik Pembelajaran.....	54
Gambar 21 storyboard computer based.....	66
Gambar 22 Slide Media Pembelajaran Bietable.....	67
Gambar 23 Diagram Persentase dari Klasifikasi Gain Peserta Didik Uji Lapangan.....	85

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Tahap Perencanaan.....	96
Lampiran 2 Storyboard Media.....	100
Lampiran 3 Tahap Validasi Media.....	109
Lampiran 4 Tahap Uji Satu-satu.....	115
Lampiran 5 Tahap Uji Kelompok Kecil.....	119
Lampiran 6 Tahap Uji Lapangan (Field Test).....	128
Lampiran 7 Slide Media Berbasis Video Bietable.....	160

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BIETABLE PADA  
MATERI BANGUN RUANG BALOK DAN KUBUS DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN DARING PADA KELAS V DI SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

Oleh :  
Theresia Desinta  
NIM : 06131181722034  
Pembimbing : Dra. Toybah. M.Pd.  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis *Bietable* pada materi bangun ruang balok dan kubus yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, praktis dan efektif dalam mendukung proses kegiatan pembelajaran *Daring*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V.B SD Negeri 05 Indralaya yang berjumlah 25 orang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Rowntree yang terdiri atas 3 tahapan, yakni tahap perencanaan, pengembangan dan penilaian. Pada tahap penilaian, dilakukan 2 tahapan, yakni tahap uji kelompok kecil yang mengacu pada perhitungan skala *Likert* dengan diperoleh rata-rata pada 8 aspek penilaian media yaitu dengan hasil aspek yang pertama 96,8% aspek kedua 96,8% aspek ketiga 93,7% aspek keempat 96,8% aspek kelima 96,8% aspek keenam 93,7% aspek ketujuh 90,6% dan aspek kedelapan 90,6%. Maka dari 8 aspek penilaian media pada uji kelompok kecil tersebut hasil rata-rata keseluruhan penilaian kriteria interpretasi kepraktisan media yaitu 80-100% dengan kategori kepraktisan sangat baik. Media pembelajaran dinyatakan efektif dalam mendukung kegiatan pembelejaran *Daring* berdasarkan hasil perolehan dari perhitungan N-gain score dengan perolehan rata-rata posttest-pretest ke-14 peserta didik yang pertama yaitu 1,00 (tinggi), kedua 0,57 (sedang), ketiga 0,85 (tinggi), keempat 0,37 (sedang), kelima 0,50 (sedang), keenam 0,20 (rendah), ketujuh 0,25 (rendah), kedelapan 0,33 (sedang), kesembilan 0,71 (tinggi), kesepuluh 0,62 (sedang), kesebelas 0,57 (sedang), keduabelas 1,00 (tinggi), ketigabelas 0,43 (sedang), keempatbelas 0,71 (tinggi). Maka dari ke-14 perolehan skor berdasarkan interpretasi perhitungan N-Gain score diperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 0,58 atau 50% pada penilaian uji lapangan pada penerapan media pembelajaran video *Bietable* materi “Bangun Ruang Kubus dan Balok” dengan kategori sedang, dengan demikian media video *Bietable* memiliki tingkat kognitif pada proses belajar peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Bietable* materi bangun ruang balok dan kubus yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang praktis, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran *Daring*.

Kata kunci : Media pembelajaran berbasis *Bietable*, Matematika, Kurikulum 2013.

---

## **DEVELOPMENT OF BIETABLE VIDEO LEARNING MEDIA ON BUILDING SPACE BEAMS AND CUBE MATERIALS IN ONLINE LEARNING PROCESS IN CLASS V IN SD NEGERI 05 INDRALAYA**

By :  
Theresia Desinta  
ID : 06131181722034  
Advisor : Dra. Toybah. M.Pd.  
Courses : Elementary School Teacher Education

---

### **ABSTRACT**

This study aims to produce media-based instructional videos *Bietable* on materialgeometrical beams and cubes that match the characteristics of learners, practical and effective in supporting the process of learning activities *Daring*. The research subjects were 25 students of class VB SD Negeri 05 Indralaya. This development research uses the Rowntree development model which consists of 3 stages, namely the planning, development and assessment stages. At the assessment stage, there are 2 stages, namely the small group test and the field test. Data collection techniques consist of interviews, questionnaires, observations and learning outcomes. In the small group test stage, referring to the scale calculation *Likert*, it was obtained an average of 8 aspects of media assessment, namely with the results of the first aspect 96.8% second aspect 96.8% third aspect 93.7% fourth aspect 96.8% fifth aspect 96.8% the sixth aspect 93.7% the seventh aspect 90.6% and the eighth aspect 90.6%. So from the 8 aspects of media assessment in the small group test, the average result of the overall assessment of the media practicality interpretation criteria is 80-100% with a very good practicality category. Declared effective learning media in supporting pembelejaran *Daring* based on the acquisition of the calculation of the N-gain score with the average achieved pretest posttest-to-14 learners first is 1,00 (height), the second 0.57 (medium), third 0.85 (high), fourth 0.37 (medium), fifth 0.50 (medium), sixth 0.20 (low), seventh 0.25 (low), eighth 0.33 (medium), ninth 0, 71 (high), tenth 0.62 (medium), eleventh 0.57 (medium), twelfth 1.00 (high), thirteenth 0.43 (medium), fourteenth 0.71 (high). So from the 14 scores based on the interpretation of the N-Gain score calculation, an overall average was obtained, namely 0.58 or 50% in the field test assessment on the application of the *Bietable* video learning media material "Build a Cube and Block Room" with a medium category, thus *Bietable* video media has a cognitive level in the learning process of students. Thus, it can be concluded that the *Bietable*-based learning video media for building blocks and cubes developed is a practical learning media, in accordance with the characteristics of students and effective in supporting online learning activities.

Keywords: *Bietable*-based learning media, Mathematics, Curriculum 2013.

---

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Matematika merupakan pelajaran pokok dalam sebuah jenjang pendidikan. Wahdini, (2019: 4) mengatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar matematika yang memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan fikiran, aktifitas dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta penyampaian informasi gagasan. Menurut Prana Widjaja (2011: 66) dalam penelitiannya tentang matematika yaitu “mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar”. Hal ini dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual learning*).

Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi mulai merambah kedalam dunia pendidikan. Hal tersebut memungkinkan pengembangan pembelajaran matematika dengan teknologi berbasis android dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran.

Menurut (Sapriyah, 2019) media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan peserta didik disekolah dasar agar ilmu dan materi yang mereka peroleh dari seorang guru dapat diserap dengan baik. Menurut Pribadi, (2017) dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran menyampaikan informasi dan pengetahuan antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Menurut Sabila, dkk (2020).

media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik berupa alat, lingkungan ataupun kegiatan, yang direncanakan secara sengaja yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran guna terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

Disekolah belum menggunakan media yang berbasis teknologi dan masih menggunakan media seperti buku, maka sebagai fasilitatif pembelajaran sudah seharusnya guru mampu memanfaatkan perkembangan teknologi pada masa sekarang dengan merancang strategi pembelajaran. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, multimedia bisa menjadi salah satu pilihan guru dalam menyajikan teks, suara, gambar, serta video dengan menggunakan komputer (Triana, dkk, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 05 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir peserta didik masih kesulitan dalam memahami beberapa materi dalam pelajaran matematika seperti sifat-sifat bangun ruang. Hal ini karenanya pada bagian materi tersebut peserta didik harus membedakan sifat-sifat bangun ruang dalam bentuk gambar, bukan objek gambar yang bergerak yang menumbuhkan imajinasi peserta didik untuk melihat benda yang sama pada gambar yang bergerak tersebut, sedangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar menurut *Jean Piaget* (Rita Eka: 34) adalah pada tahap operasional konkret yaitu membatasi pemikiran pada benda-benda yang akrab oleh peserta didik. Untuk itu diperlukan sebuah media audiovisual interaktif matematika berupa video animasi dalam proses pembelajaran daring. Guru juga hanya menggunakan gambar sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi bangun ruang pada proses pembelajaran Daring yang di dapatkan pada buku guru dan buku Peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 05 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir sebagai narasumber bahwa banyak peserta didik yang tertarik dengan adanya media yang bergerak seperti (Audiovisual), yang bisa disimpan dan dibagikan secara online. Pada zaman modern seperti ini sudah akrab dengan teknologi yang dapat membantu peserta didik lebih termotivasi

dalam belajar matematika, terlebih dalam pembelajaran Daring. Untuk itu perlu adanya sebuah media pembelajaran yang interaktif yang dapat membantu guru dalam memberikan pelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Media yang layak dan mempunyai kelebihan yaitu menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu peserta didik untuk berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif matematika. Mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru diusahakan agar mampu menggunakan alat-alat teknologi seperti komputer dan android, guna menuntut proses lancarnya pembelajaran daring.

Media video animasi dalam pembelajaran matematika berbasis daring dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan juga dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan *Bietable* memungkinkan terciptanya multimedia pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien dalam pembelajaran. Karena *Bietable* adalah sebuah online tool yang dapat membantu dalam membuat sebuah *infographic* dalam format video (Nathasya 2017). Muatan yang disertai gambar dan audio serta video membuat multimedia tersebut mampu menyajikan materi dengan lebih jelas dan menarik dengan fitur-fitur pada *Bietable*. Tampilan dan gambar dapat diatur dengan menggunakan animasi yang bisa disesuaikan untuk mendukung penyajian materi sesuai dengan konsep yang benar, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Sedangkan audio yang disajikan dapat diatur untuk mendukung penggunaan navigasi dan sebagai unsur hiburan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan diharapkan tidak mudah bosan dalam menyimak video animasi dan mudah memahami materi.

Materi pokok yang dikembangkan dalam bahan ajar ini yaitu materi bangun ruang Balok dan Kubus. Dalam materi ini ada beberapa materi yang akan dibahas yaitu, bangun ruang balok, jaring-jaring balok, sifat-sifat

bangun ruang, bangun ruang kubus, jaring-jaring kubus, sifat-sifat kubus. Salah satu media yang digunakan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran video *Bietable* yang dapat dibagikan dan disimpan dalam proses pembelajaran daring. Mediapembelajaran video *Bietable* pada mata pelajaran matematika ini menjadi solusi terbaik untuk peserta didik kelas V SD Negeri 05 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir pada proses pembelajaran daring. Karena didalam video pembelajaran *bietable* materi bangun ruang balok dan kubus, peserta didik akan mendapatkan materi tentang bangun ruang balok, jaring-jaring balok, sifat-sifat bangun ruang, bangun ruang kubus, jaring-jaring kubus, sifat-sifat kubus yang disertai dengan gambar dalam bentuk animasi dan contoh benda nyata yang ada dalam kehidupan keseharian peserta didik sesuai dengan karakteristik perkembangan pola pikir peserta didik sekolah dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang dapat dikaji peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *bietable* pada materi bangun ruang balok dan kubus dalam proses pembelajaran daring pada kelas V di SD Negeri 05 Indralaya?
2. Bagaimana mengetahui kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *bietable* pada materi bangun ruang balok dan kubus dalam proses pembelajaran daring kelas V di SD Negeri 05 Indralaya?
3. Bagaimanakah efektivitas mengenai media pembelajaran audio visual berbasis *bietable* pada materi bangun ruang balok dan kubus pada proses pembelajaran daring kelas V di SD Negeri 05 Indralaya?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin diacapai peneliti yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *bietable* yang praktis pada materi bangun ruang balok dan kubus dalam proses

- pembelajaran daring pada kelas V di SD Negeri 05 Indralaya
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran audio visual berbasis bietable pada materi bangun ruang balok dan kubus dalam proses pembelajaran daring pada kelas V di SD Negeri 05 Indralaya.
  3. Untuk mengetahui efektivitas mengenai media pembelajaran audio visual berbasis bietable pada materi bangun ruang balok dan kubus dalam proses pembelajaran daring pada kelas V di SD Negeri 05 Indralaya.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video bietable ini dapat menambah referensi dalam pengembangan media pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan video bietable pada SD Negeri 05 Indralaya.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Tersedianya Media pembelajaran berbasis video animasi bietable pada mata pelajaran matematika bangun ruang balok dan kubus di kelas V SDN 05 Indralaya.
2. Media pembelajaran berbasis video animasi bietable ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring pada SDN 05 Indralaya.
3. Peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi yang sesuai dengan contoh benda nyata dalam keseharian hidupnya.
4. Media pembelajaran berbasis video animasi bietable ini memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar lebih aktif serta efektif dan tidak mudah bosan dalam memahami materi yang diberikan selama pembelajaran daring.

## **1.5 Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran matematika bangun ruang pada materi untuk peserta didik kelas V SDN 05 Indralaya. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan adalah tentang permasalahan yang berkaitan tentang bangun ruang yang difokuskan pada bangun ruang balok dan kubus.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa file video animasi bietable. Didalam video animasi bietable yang dihasilkan, berisi konsep pemahaman materi tentang sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus.
3. Desain pembelajaran ini menggunakan video dengan desain yang semenarik mungkin supaya peserta didik fokus dan senang dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran dalam jaringan (*daring*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). ”*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Aji, W.N. (2016). Model pengembangan dick and carrey dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Kajian linguistik dan sastra*. 1 (2) : 119 – 126.
- Arifin, Zaenal. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asnawir Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. Atinah, Sri, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Available online at: <http://ejurnal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>
- Danim, Sudarwan. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. ( 2010). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. 3 (2) : 333 – 352.
- Dr. Benny A. Pribadi, M.A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hafid, H.A (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69-78. Journal.uin-alauddin.ac.id.
- H.C. Whiterington. (1972). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Aksara Baru.
- Hamzah,A. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hujair, AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press Indonesian Journal of Science Education at: <http://jurnal.unsyiah.ac.id/ipsi>
- Jurnal pendidikan Administrasi Perkantoran at: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

- Kusrini, dkk,. (2014). *Materi Pokok Strategi Pembelajaran Matematika*.Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Martono, Nanang. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. *Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Depok: Rjawali Pers 2019.
- Moleong, Lexy J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rizkiyani, Alifiana. (2013). Skala Likert sebagai Teknik Evaluasi. Diunduh pada tanggal 05 januari 2021 dari <http://m.kompasiana.com/post/read/568158/2/skala-likert.html>
- Rosdakarya.Riduwan. (2012). *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* Bandung: Alfabeta.
- Saadah, Ifa Datus. (2018). “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect*”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sadiman, Arif S. dkk,. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanya* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*.Jakarta: kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyaningsih, Rika. (2017). *Matematika SD/MI Kelas V*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta. (dlm)
- Supatmono, Catur. 2009. *Matematika Asyik*. Jakarta: PT Grafindo
- Uno, Hamzah B. – Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahana Komputer. (2012). *Presentasi Profesional dan Menarik dengan Photoshop dan Powerpoint*. Surabaya: PT Elex Media Komputindo.
- Wina Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.