PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOMETRI DI SEKOLAH DASAR KELAS IV

TESIS

SUMADI

NIM F2211241026

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOMETRI DI SEKOLAH DASAR KELAS IV

Tanggung Jawab Yuridis Material pada:

OLEH

SUMADI

NIM. F2211241026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOMETRI DI SEKOLAH DASAR KELAS IV

Tanggung Jawab Yuridis

SUMADI

NIM F2211241026

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Ahmad Yani, T.,M.Pd.	Dr.Y. Touvan Juni Samodra, M.Pd
NIP. 196604011991021001	NIP. 197706022008011010

Mengetahui

Plt. Koordinator Megister PGSD FKIP UNTAN

Dr. Siti Halidjah, M.Pd

NIP. 197205282002122002

Lulus tanggal : 1 Juli 2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOMETRI DI SEKOLAH DASAR KELAS IV

Tanggung Jawab Yuridis

SUMADI

NIM F2211241026

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Ahmad Yani, T.,M.Pd.	Dr.Y. Touvan Juni Samodra, M.Pd
NIP. 196604011991021001	NIP. 197706022008011010
Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Agung Hartoyo, M.Pd.	Dr.Ricka Tesi Muskania, M.Pd
NIP. 196102131988101001	NIP. 198802042024062001

Mengetahui

Plt. Koordinator Megister PGSD FKIP UNTAN

Dr. Siti Halidjah, M.Pd

NIP. 197205282002122002

Lulus tanggal : 1 Juli 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOMETRI DI SEKOLAH DASAR KELAS IV

Tanggung Jawab Yuridis

SUMADI

NIM F2211241026

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Ahmad Yani, T.,M.Pd.	Dr.Y. Touvan Juni Samodra, M.Pd
NIP. 196604011991021001	NIP. 197706022008011010

Disahkan

Dekan

FKIP Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Ahmad Yani, T., M.Pd

NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal : 1 Juli 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Sumadi
NIM	: F2211241026
Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: FKIP UNTAN PONTIANAK

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima segala sanksi hukuman atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juni 2026

Pembuat pernyataan,



Sumadi

NIM. F2211241026

MOTTO

“Teruslah berjuang walau terkadang tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi, Allah memiliki rencana yang terbaik”

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan dan hadiahkan kepada:

1. Ibu tercinta, Ibu Sunarti yang senantiasa menjadi teladan kami dalam menjalani hari-hari dalam menggapai ridho ilahi.
2. Bapak dan Ibu Mertua, Bapak H. Ribut dan dan Ibu Sauda yang senantiasa membimbing kami dalam menjalani kehidupan berumah tangga.
3. Istriku, Aminah sang bidadari yang senantiasa dampingiku kalasenang maupun susah sehingga saya dapat menjalani kehidupan penuh kebahagiaan.
4. Sang permata terindah kami yang Allah titipkan pada kami, Ananda Naila Izzaty Nur Aisyah dan Ananda Naila Izzaty Raudhatul Asyifa yang dengan kerelaanhatinya untuk mendukung dan selalu memberikan semangat meskipun harus mengurangi waktu bersamanya.
5. Saudara-saudaraku, yang selalu mendukung dan memberi semamgat dalam hidup.

ABSTRAK

Sumadi, 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Di Sekolah Dasar Kelas IV, Pembimbing Prof. Dr. Ahmad Yani, T.,M.Pd dan Dr.Y. Touvan Juni Samodra, M.Pd

Tesis ini berisi hasil penelitian tentang media pembelajaran berbasis android berbentuk video pembelajaran. Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran berbasis android? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan, materi pembelajaran, serta pemanfaatan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada Sekolah Dasar kelas IV. Model penelitian menggunakan *Four D* (4D) dari Thiagarajan yang meliputi tahap *Define, Design, Develop* dan *Dessiminat.* yang telah di adaptasi, yaitu dengan tahapan penelitianpengembangan sebagi berikut (1) penemuan produk, (2) pembuatan produk, (3) pengembangan produk dan (4) diseminasi produk. Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan, yaitu (1) video pembelajaran yang dikembangkan disimpulkan masuk dalam kategori sangat layak dengan nilai 89; (2) Materi pembelajaran yang dikembangkan pada video pembelajaran mencakup muatan Matematika pembelajaran Komposisi dan Dekomposisi. (3) Produk video pembelajaran yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran secara mandiri secara daring maupun di dalam kelas melalui pembelajaran tatap muka . Saran dari penelitian ini adalah (1) peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk dengan ekstensi APK serta dikombinasikan dengan bahan ajar lain sehingga lebih maksimal. (2) Guru dapat memaksimalkan video pembelajaran dalam menunjang penyampaian materi pembelajaran. Serta (3) video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan siswa secara maksimal baik pada pembelajaran terbimbing di kelas maupun secara mandiri sehingga pengetahuan terhadapsuatu materi pembelajaran lebih utuh.

Kata Kunci: Pengembangan , Media Pembelajaran, Android

ABSTRACT

Sumadi, 2026. Android-Based Learning Media Development for Elementary School Class V. Supervisors: Prof. Dr. Ahmad Yani, T.,M.Pd dan Dr. Y.Touvan Juni Samodra, M.Pd.

This thesis contains the results of research on android-based learning media in the form of learning videos. The problem in this study is how is the development of android-basedlearning video media? This research aims to describe the level of feasibility, learning materials, and utilization of android-based learning videos developed in Elementary School class IV. The research model uses Four D (4D) from Thiagarajan which includes the Define, Design, Develop and Dessiminat stages. which has been adapted, namely by the following stages of development research (1) product discovery, (2) product manufacturing, (3) product development and (4) product dissemination. Based on the exposure of research results and discussions obtained in conclusions, namely (1) the learning video developed was concluded to be in the category of very feasible with a value of 89; (2) The learning material developed in the learning video includes a Indonesian content, namely about the main idea of a paragraph, mathematice regarding the character of how to be grateful for the favor bestowed by Allah SWT. (3) Developed learning video products areused in independent learning online and in the classroom through limited face-to-face learning. The advice from this study is that (1) researchers can further develop products with APK extensions and combined with other teaching materials so that they are more maximal. (2) Teachers can maximize learning videos in supporting the delivery of learning materials. And (3) the learning video developed can be used by students to the maximum both in guided learning in the classroom and independently so that knowledgeof a learning material is more intact.

Keywords: Development , Learning Media, Android

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri di Sekolah Dasar Kelas IV" dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, semangat, serta motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan dan menyelesaikan tesis ini.
2. Prof. Dr. Ahmad Yani, T., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan tesis ini.
3. Dr. Y. Touvan Juni Samodra, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan perhatian, saran, serta bimbingan akademik yang sangat berarti dalam penyelesaian tesis ini.

4. Dr. Siti Halijah, M.Pd., selaku Plh. Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Dasar FKIP Universitas Tanjungpura yang telah memberikan dukungan dan pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
5. Seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar FKIP Universitas Tanjungpura yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Kepala sekolah, guru, dan siswa sekolah dasar yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar angkatan 2024 yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama proses perkuliahan dan penyusunan tesis.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Pontianak, Juni 2026

SUMADI

NIM. F2211241026

DAFTAR ISI

Tanggung Jawab Yuridis Material pada:..... i
LEMBAR PERSETUJUAN..... ii
LEMBAR PENGESAHAN..... iii
LEMBAR PERSETUJUAN..... iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....v
MOTTO..... vi
PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR.....x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR : AMPIRAN xiii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang.....1
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat penelitian 7
BAB II KAJIAN TEORI 11
1. Media Pembelajaran 11
2. Video Pembelajaran.....15
3. Android 22
4. Geometri 23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 29
A. Metode Penelitian 29
B. Prosedur Pengembangan.....30
1. Tahap Studi Pendahuluan 4D.....30
2. Tahap Pengembangan Prototype Produk 31
3. Uji Keefektifan Produk 36
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....51
A. Hasil Pendahuluan 51
B. Pembahasan 67
BAB V PENUTUP.....77
A. Kesimpulan.....77
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA.....79
LAMPIRAN-LAMPIRAN 84

DAFTAR : AMPIRAN

Lampiran 1.1. Instrumen Angket Analisis Kebutuhan 85
Lampiran 1.3. Pedoman Wawancara 88
Lampiran 1. 21 Modul Ajar.....125
Lampiran 1.23. SOP Instalasi Aplikasi 142

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....87
Tabel 1.4. Kisi-kisi Ahli Materi.....89
Tabel 1.5. Instrumen Validasi Ahli Materi 90
Tabel 1.6. Hasil Valoidasi ahli Materi.....93
Tabel 1.7. Kisi-kisi Ahli Media 95
Tabel 1.8. Instrumen Validasi Ahli Media.....96
Tabel 1.9. Hasil Validasi Ahli Media 99
Tabel 1.10. Validasi Kepraktisan.....100
Tabel 1.11. Hasil Validasi Kepraktisan 103
Tabel 1.12. Kisi-kisi Uji Coba Perorangan 105
Tabel 1.13. Instrumen Uji Coba Perorangan.....106
Tabel 1.14. Kisi-kisi Uji Coba Kelompok Kecil.....108
Tabel 1.15. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil 109
Tabel 1.16. Kisi-kisi Uji Coba Lapangan 111
Tabel 1.17. Instrumen Uji Coba Lapangan 112
Tabel 1.18. Kisi-kisi soal Pretest dan Posttest 114
Tabel 1.20. Hasil Pre Test dan Pos Test 119
Tabel 1. 22. Hasil Uji.....141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Intro Video Pembelajaran	41
Gambar 4.2	Kegiatan Membuka Pembelajaran	41
Gambar 4.3	Judul Materi Pembelajaran	42
Gambar 4.4	Tampilan Teks Bacaan Komposisi	42
Gambar 4.5	Tampilan gambar beberapa bangun datar	43
Gambar 4.6	Tampilan rumah	43
Gambar 4.7	Tampiln penjelasan dekomposisi	44
Gambar 4.8	Tampilan gambar kelinci	44
Gambar 4.9	Tampilan bangun datar	45
Gambar 4.10	Simpulan Materi Pembelajaran …….....	45
Gambar 4.11	Penutup Video Pembelajaran	46
Gambar 4.12	Bendahara, Peneliti dan Ketua K3S Kecamata Pontianak Utara	49
Gambar 4.13	Kepala Sekolah Peserta Diseminasi K3S Kecamatan Pontianak Utara	51
Gambar 4.14	Kegiatan Ujicoba Produk Media …….....	53
Gambar 4.15	Kegiatan Belajar Mandiri Siswa	54

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika sekolah dasar memiliki peran fundamental dalam membangun fondasi berpikir logis, analitis, dan sistematis peserta didik (Gusmarlia, 2021). Salah satu domain esensial dalam matematika adalah geometri, yang berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kemampuan visual-spasial, penalaran deduktif, serta pemecahan masalah kontekstual (Siyam et al., 2024). Pada jenjang kelas IV sekolah dasar, materi geometri mencakup bangun datar, sifat-sifat bangun, keliling, dan luas, yang menuntut integrasi antara kemampuan visualisasi, representasi simbolik, serta pemahaman konseptual yang mendalam (Althamiranda et al., 2025)

Pendidikan matematika memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan sistematis pada peserta didik (Erika Setiowati et al., 2024). Salah satu cabang penting dalam matematika yang berfungsi mengembangkan kemampuan tersebut adalah geometri (Jannah & Hayati, 2024). Secara global, berbagai hasil riset pendidikan matematika menunjukkan bahwa penguasaan geometri sejak usia sekolah dasar memiliki korelasi kuat terhadap keberhasilan siswa dalam memahami konsep matematika lanjutan, seperti aljabar dan trigonometri (NCTM, 2020). Negara-negara dengan sistem pendidikan maju seperti Finlandia, Jepang, dan Singapura menempatkan pembelajaran geometri sebagai bagian penting dalam kurikulum dasar, yang dikaitkan langsung dengan pengembangan kemampuan spasial dan representasi visual anak (OECD, 2022).

Berdasarkan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), capaian rata-rata nasional untuk domain geometri berada di bawah kategori cukup, dengan banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali,

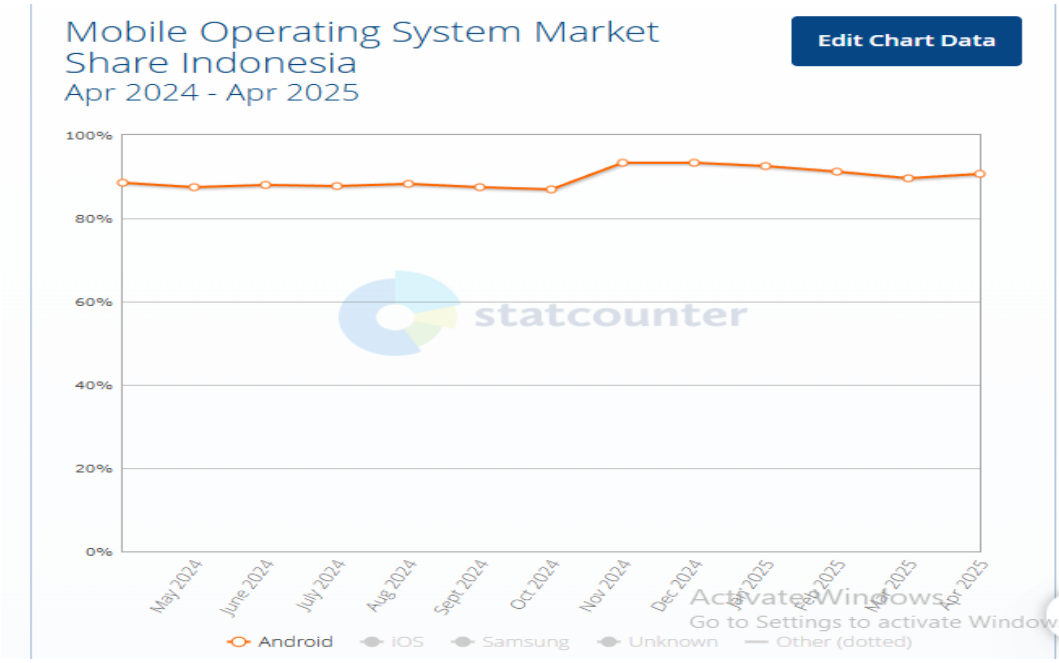
mengklasifikasikan, dan menerapkan konsep bangun datar maupun bangun ruang secara kontekstual (Kemdikbudristek, 2025).

Kondisi ini diperparah oleh kenyataan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan alat bantu visual sederhana seperti papan tulis atau buku teks (Dwi Amanda, 2025) dan juga mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) mencakup konsep dasar yang memerlukan pengembangan keterampilan siswa (Masirin & Muskania, 2023). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru SD di wilayah Pontianak Utara, sebagian besar guru belum pernah mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran berbasis Android dalam proses mengajarnya, meskipun hampir seluruh siswa sudah memiliki akses ke perangkat Android di rumah.

Pengembangan media pembelajaran video berbasis Android merupakan salah satu upaya strategis dalam mewujudkan pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada materi geometri di sekolah dasar. Media ini memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih autentik melalui penyajian visual, audio, animasi, dan contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan mereka (Hairiah et al., 2025).Teknologi informasi mempunyai peranan yang penting dalam membantu pekerjaan manusia khususnya di dunia Pendidikan (Ridwan, 2024). Pemanfaatan teknololologi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran secara langsung maupun secara daring (Baroroh et al., 2024). Model pembelajaran yang dilakukan tergantung pada kesiapan dari sekolah, guru dalam mengajar serta siswa dalam menerima pelajaran (Andriani & Widiyono, 2024). Setiap sekolah mempunyai pembelajaran yang berbagai macam, tergantung

kebijakan yang diambil dalam pembelajaran. Setiap sekolah dituntut selalu mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan teknologi dalam dunia Pendidikan (Fatmawati, 2021).

Strategi yang bisa digunakan ialah guru dapat membantu siswa belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk sekolah masing-masing siswa. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan penggabungan media untuk mendukung proses pembelajaran dengan adanya interaksi antara pengguna dengan multimedia pembelajaran (Trimansyah, 2021). Penggunaan multimedia pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media yang sering digunakan oleh masyarakat adalah aplikasi mobile. Penggunaan Aplikasi berbasis mobile sudah sering sekali digunakan oleh masyarakat (Ardiansyah & Nana, 2020). Penggunaan sistem operasi di indonesia bisa dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 Penggunaan Sistem Operasi di Indonesia Tahun 2024
(Sumber: https://gs.statcounter.com)

Berdasarkan Gambar 1.1, dapat diketahui bahwa Sistem Operasi Android lebih sering digunakan dibandingkan dengan sistem operasi yang lain. Sejalan dengan survey yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, didapat hasil 90,61% masyarakat/mahasiswa/Siswa memiliki perangkat smartphone. Dengan banyaknya penggunaan perangkat smartphone dengan sistem operasi android, maka penggunaan aplikasi Android dapat menjadi pertimbangan pemilihan perangkat dalam pengembangan aplikasi pembelajaran.

Penggunaan media android dalam pembelajaran bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan menambah minat belajar(Syafira et al., 2024). Penggunaan media android pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran namun masih ada guru yang belum memanfaatkan hal tersebut khususnya di sekolah dasar di Kecamatan Pontianak Utara. Dari hasil angket yang di berikan kepada 13 orang guru di sekolah dasar di Kecamatan Pontianak Utara, 13 guru menjawab belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan aplikasi powerpoint dalam pembelajaran yang membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran sehari-hari. Penggunaan powerpoint terbatas dalam pembelajaran karena hanya terbatas pada presentasi, tidak bisa menambah fitur-fitur lain dalam pembelajaran dan juga dari you tobe

Media pembelajaran berbasis android sering digunakan dalam pembelajaran sehingga lebih efektif serta menjadi lebih tepat sasaran dalam pembelajaran (Ilmi & Khairunnisa, 2020). Pemanfaatan android dalam proses pembelajaran mampu membuat siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mencari informasi,

serta bisa meningkatkan motivasi belajar (Rahmawati et al., 2023).

Penggunaan media android dapat meningkatkan hasil belajara sesuai dengan hasil pembelajaran android Microsoft Math Software (MMS) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pembelajaran mandiri mengalami hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis android menunjukkan bahwa penggunaan media math mobile learning dapat meningkatkan (Budiman et al., 2024). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dimana kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen sebesar 72,11% berada pada kategori "Tinggi", sedangkan pada kelas kontrol hanya 26,70% yang dinyatakan "Rendah". Hasil angket yang diperoleh 82,62% kemandirian belajar dinyatakan dalam kategori "Tinggi" (Heryana et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan (Ali et al., 2025) Proses pembelajaran multimedia interaktif memiliki nilai lebih, dibandingkan bahan pembelajaran tercetak biasa karena media ini mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena keterkaitannya pada sistem multimedia yang mampu menyediakan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi sehingga dapat difungsikan sebagai suplemen dan komplemen pada proses pembelajaran

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Android untuk Meningkatkan Hasil Geometri di Sekolah Dasar kelas IV". Harapannya dengan dikembangkannya media berbasis android dalam pembelajaran ini, bisa meningkatkan gerometri siswa dan membuat guru lebih termotivasi dalam

mengembangkan bahan ajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah Kualitas Kelayakan Hasil video pembelajaran berbasis android di Sekolah Dasar kelas IV?" Selanjutnya dalam penelitian ini akan dirinci dalam beberapa sub masalah yang meliputi:

1. Bagaimanakah kevalidan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada Sekolah Dasar kelas IV?
2. Bagaimanakah kepraktisan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada Sekolah Dasar kelas IV?
3. Bagaimanakah keefektifan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan akhir penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran berbasis android di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah mendeskripsikan data secara obyektif mengenai:

1. Tingkat kevalidan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas IV.
2. Kepraktisan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas IV
3. Keefektifan video pembelajaran berbasis android yang dikembangkan di Sekolah Dasar kelas IV.

D. Manfaat penelitian

1 Manfaat Teoritis:

a. Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya kajian di Sekolah Dasar, terutama terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android dan Geometri bangun datar.

b. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan untuk mendukung teori-teori yang berhubungan dengan literasi membaca siswa.

c. Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar serta menjadi referensi pembelajaran berbasis teknologi.

d. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya terkait dengan literasi membaca.

2 Manfaat Praktis:

Penelitian ini berguna untuk memberikan sumbangan teknis da manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian, diantaranya:

a. Bagi Siswa

1) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan literasi membaca siswa.

2) Penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3) Penelitian ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, mudah dimengerti dan dapat belajar secara mandiri menggunakan multimedia yang dikembangkan.

b. Bagi Guru

Sebagai motivasi dan referensi untuk menunjang proses belajar mengajar serta memudahkan untuk menyampaikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Peneliti

1) Dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android.
2) Dapat menambah wawasan cara meningkatkan numerasi siswa.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi sebagai berikut:

a. Peserta didik kelas IV sekolah dasar telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat Android.
b. Peserta didik memiliki akses terhadap perangkat Android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
c. Guru bersedia menggunakan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran.
d. Media pembelajaran berbasis video Android dapat membantu peserta didik dalam memahami materi geometri secara lebih konkret.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada materi

geometri bangun datar, khususnya komposisi dan dekomposisi pada kelas IV sekolah dasar.

b. Pengembangan media hanya berbasis pada sistem operasi Android dan belum mencakup sistem operasi lain.

c. Media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan pada fitur dan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

d. Uji coba produk dilakukan dalam lingkup terbatas sesuai dengan kondisi sekolah penelitian.

F. Terminologi (Peristilahan)

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Berbasis Android

   Pembelajaran yang dimaksud adalah aplikasi pembelajaran matematika berbasis Android yang digunakan sebagai sumber belajar pada materi geometri bangun datar. Aplikasi ini memuat materi komposisi dan dekomposisi, dilengkapi dengan media gambar, slide, buku, dan video, serta bersifat interaktif karena memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan aplikasi.

2. Geometri

   Geometri adalah cabang matematika yang mempelajari sifat dan hubungan spasial dari objek, seperti titik, garis, sudut, dan bidang. Materi dalam penelitian ini meliputi bangun datar, seperti persegi, segitiga, jajargenjang, dan trapesium.

3. Android

Android merupakan sistem operasi pada perangkat seluler yang digunakan sebagai platform dalam pengembangan aplikasi pembelajaran. Aplikasi berbasis Android berfungsi sebagai sarana bantu bagi pengguna dalam mengakses dan mempelajari materi secara efektif melalui fitur yang fleksibel.