

ABSTRAK

Zahrah. NIM. 190101040295. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon dan Quiz Game Kahoot pada Materi Peluang di Kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Nina Nurmasari, M. Pd. pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. 2023

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Powtoon, *Quiz Game*, Kahoot, Peluang

Memenuhi harapan hasil belajar yang sesuai, seorang pendidik harus dapat meningkatkan perhatian, minat dan motivasi peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Seorang pendidik harus kreatif dalam pembuatan media yang interaktif, efektif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat merasakan suasana baru dalam pembelajaran matematika. Tujuan penelitian yakni menghasilkan media pembelajaran pada materi peluang yang dirancang menggunakan aplikasi powtoon dan kahoot juga dibantu aplikasi canva dan VN (vlognow) dengan menilai kelayakan dan kepraktisan (respon) dalam proses pengembangannya.

Metode penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahap pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Metode ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan menguji sebuah produk tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan telah menghasilkan media video pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* kahoot pada materi peluang di kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023. Kualitas media yang dibuat telah melalui tahap validasi oleh ahli materi 81,94% dengan kriteria “sangat layak”, ahli media 88,75% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian praktikalitas dari guru sebesar 82,14% dengan kriteria “sangat praktis”, respon peserta didik pada uji coba skala kecil dengan persentase 86,93% kriteria “sangat praktis” dan uji skala besar (kelas X H) dengan persentase 81,68% kriteria “sangat praktis” serta diperkuat lagi dari uji skala besar (kelas X J) dengan persentase 80,41% kriteria “praktis” yang menandakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran serta mendapatkan respon positif dari guru dan siswa.