

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERMAINAN KERUCUT SATUAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Kevin Wijaya
Universitas Sanata Dharma
2024

Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar karena konsepnya yang abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut dengan mengembangkan sebuah model pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik dengan permainan edukatif yang berupa pengembangan video aktivitas jasmani berbasis permainan kerucut satuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas II SD Pius Bakti Utama, Kebumen yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini melibatkan beberapa guru yang ada di Jawa dan luar Jawa untuk analisis kebutuhan yang berupa wawancara terstruktur dan kuesioner serta 3 validator untuk *expert judgmentnya*. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video aktivitas jasmani berbasis permainan kerucut satuan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar. Siswa yang menggunakan video tersebut menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep matematika dan lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, metode ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan fisik dan sosial mereka.

Kata kunci: Video, Permainan, Prestasi Belajar Matematika, Kelas II SD

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF CONE UNIT PHYSICAL ACTIVITY VIDEO
BASED ON GAME UNIT TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING
ACHIEVEMENT OF SECOND GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Kevin Wijaya
Sanata Dharma University
2024

Mathematics is often considered a challenging subject to grasp for elementary school students due to its abstract concepts. Therefore, more interactive and enjoyable teaching media are needed to help students better understand mathematical materials. This research aims to address this challenge by developing a learning model that combines physical activities with educational games, specifically through the development of a video of cone unit physical activities based on game units to improve the mathematics learning achievement of second grade elementary school students.

The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The research subjects were 22 second grade students from Pius Bakti Utama elementary school, Kebumen consisting of 12 male students and 10 female students. This study involved several teachers from Java and outside Java for needs analysis through structured interviews, questionnaires, and 3 validators for expert judgment. The study used both quantitative and qualitative data analysis.

The results showed that the cone unit physical activity video based on game unit can improve the mathematics learning achievement of second grade elementary school students. Students who used the video showed an improvement in understanding mathematical concepts and were more motivated to learn. Additionally, this method also helped students develop their physical and social skills.

Keywords: *Videos, Games, Mathematics Learning Achievement, 2nd grade elementary school*