

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA  
BERBASIS VIDEOSCRIBE UNTUK SISWA DI SMP  
PLUS AL-MASHDUQIAH PATOKAN  
KRAKSAAN PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam



**Oleh:**  
**Abdus Syakur**  
**NIM: T201710080**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2022**

**IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 NOGOSARI GUMUK LIMO  
KABUPATEN JEMBER**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Manajemen Pendidikan Islam



Oleh :

**Ahmad Najib Mahmudi**

NIM. T20193153



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

**Dr. Ahmad Royani, SPd.I., M.Pd.I**  
NUP. 20160386

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA  
BERBASIS VIDEOSCRAB UNTUK SISWA DI SMP  
PLUS AL-MASHDUQIAH PATOKAN  
KRAKSAAN PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam


Hari : Selasa

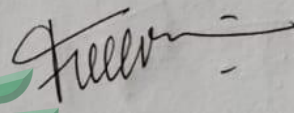
Tanggal : 16 Mei 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.P.Fis.  
NIP. 199109282018011001

  
Rafiatul Hasanah, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198711202019032006

Anggota:

- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER
1. Dr. A Suhardi, ST., M.Pd.
  2. Wildan Habibi, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

الَّذِي لَهُ مَلِكُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَلَمْ يَتَّخِذْ وَلَدًا وَلَمْ يَكُنْ لَهُ سَيِّدٌ فِي الْمَلِكِ  
وَخَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ فَقَدَرَهُ تَقْدِيرًا

“Yang memiliki kerajaan langit dan bumi, tidak mempunyai anak, tidak ada sekutu bagi-Nya dalam kekuasaan(-Nya), dan Dia menciptakan segala sesuatu, lalu menetapkan ukuran-ukurannya dengan tepat.” (QS. Al- Furqon:2)<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Romlah, Ayat-ayat Al-Quran & Fisika (Bandar Lampung : Harakindo Publishing, 2011

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, serta shalawat salam yang selalu tercurahkan kepada baginda agung Nabi Muhammad SAW, Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini, yang akan penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Ismail dan Ibu UtI Saleha yang tiada kata pantas untuk diucapkan karena selalu mencurahkan kasih sayangnya dengan tulus, membimbingku untuk selalu berusaha menjadi manusia yang lebih baik. Terima kasih atas pengorbanan, serta tangisan dan doa yang tiada henti diberikan kepadaku hingga membuatku mampu semangat dan terus melangkah.
2. Kakakku Imam Haironi yang selalu menjagaku, memberikan motivasi, arahan dan semangat, serta membantuku disaat kesulitan.
3. Teman seperjuangan Tadris IPA angkatan 2017
4. Baihaqi secara luar biasa selalu ada dan siap membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian, menemani dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini, temen yang baik dan selalu memotifasi
5. Almanaterku IAIN Jember yang telah bertransformasi menjadi UIN KHAS Jember, sudah memberiku pengalaman yang sangat berharga di masa perkuliahan.
6. Suaraindonesia.co.id (SIN), media nasional berjaringan sebagai tempat berproses di luar kampus yang banyak memberikan pelajaran kehidupan baik organisasi maupun akademisi.

## ABSTRAK

**Abdus Syakur ,2022:** Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Vidioscrab untuk SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Berbasis Vidioscarab

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan bahwa pembelajaran IPA materi Besaran pokok dan besaran turunan sulit dipahami dan tergolong rendah peminatnya pada materi yang terdapat hitungan dan rumus rendah peminatnya pada materi yang terdapat hitungan dan rumus yang banyak. Selain itu dibutuhkan metode penyampaian yang asyik dalam proses pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi saat proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran juga belum pernah menggunakan media berbasis Videoscrab sehingga perlu dicoba dan diterapkan pada sekolah tersebut.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscrab pada Pada Materi Besaran pokok dan besaran turunan kelas VIII SMP/MTs. (2) Untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran video edukasi pada pelajaran IPA siswa SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki empat tahapan yaitu (*Analysis, desain, development, implementation dan evaluation*). Subjek penliaian produk untuk validasi media pembelajaran yaitu ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dosen dan guru IPA. Uji respons siswa dalam penelitian ini yaitu 6 siswa dalam uji respons skala kecil dan 20 siswa dalam uji respons skala besar,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis vidioscrab mendapatkan persentase dengan uji coba Ahli materi 83,30%, ahli media 89,20%, validasi praktisi 93,30%, dan respons siswa sebesar 72% dan 75,5%. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran berbasis Vidioscrab valid, dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Vidioscrab pada materi Besaran pokok dan besaran turunan kelas VIII SMP/MT yang telah dikembangkan menarik dan valid

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terma kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE.,MM selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memimpin UIN KHAS Jember dengan penuh perjuangan sehingga menjadi lembaga yang lebih baik lagi.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukniah M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memimpin Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember dengan penuh perjuangan sehingga menjadi fakultas yang lebih baik lagi.
3. Bapak Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.PFis selaku Ketua Program Studi Tadris IPA UIN KHAS Jember yang telah memimpin Program Studi tadris IPA Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember dengan penuh perjuangan sehingga menjadi program studi yang lebih baik lagi.
4. Bapak Wildan Habibi, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Tadris IPA UIN KHAS Jember yang telah mendidik, membimbing dan membekali ilmu kepada peneliti selama masa perkuliahan.
6. Bapak Muhammad Muhyi Setiawan, S.Pd selaku Guru IPA kelas VIII yang memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian.
7. Sahabat-sahabat tercinta Tadris IPA angkatan 2017 yang menjadi

teman belajar, teman dan memberikan kenangan indah selama masa perkuliahan.

Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Penulis

Abdus Syakur  
NIM: T201710080



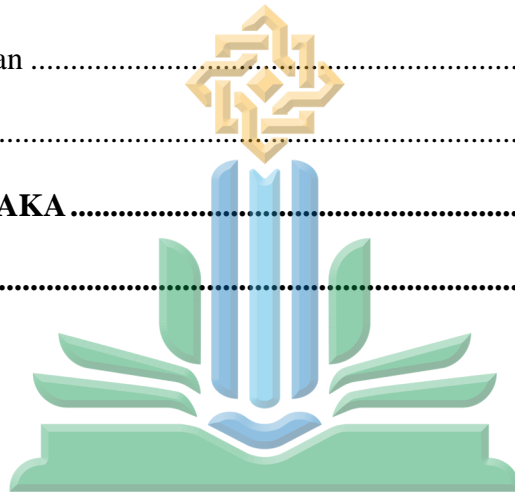
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## DAFTAR ISI

<b>COVER JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	8
G. Definisi Istilah.....	9
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kajian Teori .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>27</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	27

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	28
C. Uji Coba Produk.....	38
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil dan Pembahasan Hasil Pengembangan .....	45
B. Analisis Data .....	75
C. Revisi Produk .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

proses penyesuaian diri siswa pada lingkungan adalah melalui kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat membuat siswa menjadi bermanfaat di kehidupan masyarakat. Di Indonesia, kurikulum terus diperbarui agar bisa sampai pada tujuan dari apa yang dimaksud pendidikan. Kegiatan pendidikan meliputi interaksi siswa-pendidik dan sumber daya pendidikan lainnya dan berlangsung di bidang pendidikan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk meningkatkan potensi siswa agar menjadi orang-orang yang beriman dan menjadi orang yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis.<sup>2</sup>

Salah satu hal terpenting dalam proses pendidikan adalah perolehan bahan ajar dan konsep, namun sebagian guru yang menyediakan bahan ajar hanya mengejar penyelesaian bahan ajar dan siswa memahami konsep dasarnya. Khususnya dalam IPA, guru tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga memahami konsep-konsep untuk menggambar makna dari lingkungan alam.

---

<sup>2</sup> Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam hal ini, mata pelajaran yang dimaksud adalah kategori fisika. Belajar fisika berarti memahami, menyelesaikan, dan menemukan mengapa dan bagaimana peristiwa terjadi. Fisika adalah ilmu yang mempelajari peristiwa alam dan hukum-hukumnya. Fisika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan teknologi.<sup>3</sup>

Setiap siswa memiliki kepribadian, potensi, bakat, minat dan kecerdasan yang berbeda-beda. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan belajar. Minat diri adalah keinginan siswa untuk suatu tujuan atau kegiatan tertentu. Kepentingan profesional seseorang dapat mencakup kepentingan profesional, kepentingan komersial, dan minat dalam aktivitas fisik. Minat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Kurangnya penguasaan konsep dapat disebabkan karena tidak menggunakan waktu yang tersedia secara efektif, tetapi semua siswa memiliki imajinasi yang cukup untuk menangkap secara langsung materi yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa masih tergolong lambat dalam menerjemahkan materi yang diterimanya, sehingga mengakibatkan pemahaman materi relatif kurang dan daya serapnya relatif lambat.

Video adalah alat yang paling akurat dan sangat berguna untuk menyampaikan pesan secara akurat dalam format audiovisual. Video tersebut sangat meningkatkan pemahaman para peserta didik. Video adalah materi

---

<sup>3</sup> M. Mustari, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Lewat Komputer Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Makassar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 4, no. 2 (2015): 98.

non-cetak dan informatif dan lengkap. Selain itu, video dapat menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan sifat teknologi video, yang memungkinkan siswa untuk menyajikan video kepada siswa selain suara yang menyertainya, membuat mereka merasa seolah-olah berada dalam satu kesatuan. Tempatkan lebih dari program yang ditampilkan dalam video. Kita tahu bahwa meningkatkan proses pengumpulan informasi melalui penglihatan dan pendengaran dapat secara signifikan meningkatkan retensi siswa (penyerapan dan memori).<sup>4</sup>

Materi besaran pokok dan besaran turunan merupakan salah satu topik pembelajaran IPA yang menarik dan diketengahkan dalam penelitian ini. Materi ini membahas tentang macam-macam dari besaran pokok dan besaran turunan beserta dengan satuan yang digunakan. Materi besaran pokok dan besaran turunan peneliti pilih sebagai pengembangan media pembelajaran sebab materi tersebut bersifat teoritis yang lebih berfokus pada daya ingat siswa untuk menghafal, dengan menggunakan media pembelajaran berupa video dapat menarik siswa untuk memahami teori yang bersifat teoritis, dengan adanya animasi bergerak dapat membuat siswa tertarik dengan penyampaian materi yang lebih dominan menghafal.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo, pembelajaran di sekolah tersebut dengan mata pelajaran IPA hanya menggunakan buku atau LKS saja sehingga kebanyakan siswa akan merasa bosan dengan mata pelajaran tersebut. Selain

---

<sup>4</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 114-115.

itu, terdapat juga siswa dengan mata pelajaran IPA mendapatkan nilai dibawah KKM. Berdasarkan hal tersebut pendidik harus bisa memakai media pembelajaran sebagai salah satu bahan acuan pembelajaran agar siswa minat dan tertarik untuk belajar.

Salah satu media yang sangat efektif untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar adalah video. Untuk pembelajaran massal, manfaat rekaman video sangat nyata. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian pengembangan media pembelajaran berbasis video agar dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran fisika.

Berdasarkan hasil angket yang dihimpun dari peserta didik di SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo kelas VII B terkait persepsi terhadap mata pelajaran IPA, terdapat 35% siswa menyatakan pembelajaran IPA termasuk pembelajaran yang sulit untuk dimengerti, 47,5% siswa menyatakan kurang termotivasi dan bersemangat selama mengikuti pembelajaran IPA dan 37,5% siswa menyatakan kurang mengerti terhadap materi IPA yang diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran.

Angket dilanjutkan dengan mengenalisa minat siswa terhadap pengembangan media pembelajaran. Hasil angket melaporkan bahwa 75% siswa menyatakan menyukai sebuah media pembelajaran yang memiliki tampilan animatif didalamnya. 86% siswa setuju apabila diadakan sebuah video pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Penjabaran angket diperkuat dengan hasil wawancara yang menemukan bahwa siswa merasa kesulitan memahami materi IPA yang dipelajari terutama materi yang

mengaharuskannya suatu percobaan tertentu. Dengan pendapat tersebut maka jenis media yang relevan adalah media audio visual (video). Hal ini didukung dengan keunggulan media audio visual (video) yang dapat memvisualkan percobaan tertentu dalam isi materinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, angket dilanjutkan dengan menganalisis gaya belajar siswa, diperoleh hasil bahwa 85% gaya belajar siswa menggunakan audiovisual. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video karena latar belakang gaya belajar siswa yang dominan audiovisual. Pengembangan audio visual dipilih sebab memiliki kesesuaian dengan materi yang dikembangkan yakni besaran pokok dan besaran turunan. Dimana pada materi tersebut yang dominan dengan teori, sehingga perlu adanya media baru untuk menyampaikan materi agar siswa dapat lebih konsentrasi dan fokus dalam memahami materi yang guru sampaikan. Terlebih gaya belajar siswa diperoleh lebih dominan pada audiovisual.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran berupa video pembelajaran merupakan media yang sesuai untuk dikembangkan sebagai solusi atas masalah tersebut. dengan demikian, adanya video pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk mempelajari materi besaran pokok dan besaran turunan. Tanyangan vdeo tersebut memperkuat visualisasi materi yang dilengkapi dengan contoh alat ukur yang digunakan dalam mengukur besaran pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk membuat media pembelajaran berupa video dengan judul penelitian” Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Videoscribe* Untuk Siswa Di SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksakan Probolinggo”. Harapannya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan kekurangan media pembelajaran di sekolah SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksakan Probolinggo.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana validitas produk sehingga penelitian ini dapat digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis *videoscribe* yang lebih efektif.
2. Bagaimana respon peserta didik mengenai media pembelajaran video edukasi pada pelajaran IPA siswa SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksakan Probolinggo

### **C. Tujuan Penelitian dan pengembangan**

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan produk sehingga penelitian ini dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang lebih efektif.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan atau respon peserta didik mengenai media pembelajaran video edukasi pada pelajaran IPA siswa SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksakan Probolinggo



#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dan menarik, maka peneliti memiliki kriteria khusus yaitu

1. Media pembelajaran ini berupa video yang sesuai dengan tema pembelajaran.
2. Dalam media video pembelajaran ini terdapat materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII SMP/MTs bab Pengukuran yaitu tentang materi Besaran Pokok dan Besaran Turunan.
3. Di bagian akhir ada penilaian berupa pertanyaan yang harus dijawab siswa agar lebih memahami materi.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan video pembelajaran ini adalah salah satu cara untuk agar siswa siswi kelas VII dapat memahami pelajaran dengan lebih mudah khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bab Pengukuran yaitu tentang materi Besaran dan Satuan. Adapun pentingnya pengembangan video pembelajaran ini yaitu:

1. Bagi Peneliti, Sebagai kesempatan untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pemahaman, serta sebagai bentuk praktek untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dan menggunakannya sebagai langkah pencegahan untuk mengembangkan kemampuan diri menjadi pendidik yang baik.
2. Bagi UIN KHAS Jember, dapat menambah referensi kepustakaan yang bisa digunakan oleh mahasiswa yang hendak melakukan penelitian serupa.

3. Untuk peserta didik, diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan dan sebagai dorongan dalam menjadikan lebih baik lagi prestasi belajarnya.
4. Bagi Guru, sebagai bahan masukan dan wawasan penggunaan video edukasi untuk mempermudah dalam pendistribusian materi yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
5. Bagi SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo, semoga bermanfaat sebagai masukan dan pertimbangan dalam mengambil keputusan berkaitan dengan hasil belajar siswa khususnya dalam bidang fisika agar bisa menggunakan media pembelajaran berbasis video.
6. Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini bertujuan untuk mendorong pembelajaran anak untuk meningkatkan prestasi belajarnya dengan cara belajar menggunakan video edukasi.

**F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

1. Media pembelajaran ini khusus untuk siswa-siswi kelas VII yang menerapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Media pembelajaran ini hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk memberikan kemudahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bab Pengukuran yaitu tentang materi Besaran Pokok dan Besaran Turunan.
3. Media pembelajaran ini membutuhkan alat bantu berupa komputer atau laptop untuk dapat dilihat secara bersama-sama selama proses belajar mengajar.

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah pengertian dari kata-kata sulit atau Bahasa asing yang ditulis peneliti berdasarkan hasil review referensi. Berikut ini definisi istilah yang digunakan dalam penelitian antara lain:

### 1. Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran berupa video merupakan alat yang dapat guru gunakan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang guru sampaikan lebih baik dan efisien, dimana media tersebut dalam bentuk video.

### 2. Minat dan Pemahaman Siswa

Minat merupakan sebuah perusahaan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu kegiatan salah satunya yakni minat siswa untuk belajar. Pemahaman sendiri merupakan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan guru pada proses belajar dan mengajar.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

- a. Skripsi Sundari Fadhila tahun 2021 berjudul “Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web serta Pengembangannya pada Pokok Bahasan Momentum dan Impuls untuk Siswa SMAN 3 Kota Sungai Penuh Jambi”. Jenis penelitiannya merupakan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Presentase 91,51% dari ahli media pada validitas serta 81,33% dari ahli materi dengan rata-rata presentase 86,42% sangat layak (valid) berdasarkan hal tersebut hasil validasi pada pengembangan media oleh ahli media dan materi dinyatakan layak untuk diuji cobakan dan valid. Jadi, produk tersebut memenuhi kriteria efektif menurut pendapat para ahli, layak untuk guru dan siswa, dan efektif<sup>5</sup> penelitian ini sama-sama membahas penggunaan media pembelajaran fisika. Perbedaannya, penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi momentum dan impuls di SMAN 3 Kota Sungai Penuh Jambi, sedangkan penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk pembelajaran Fisika di SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo.

---

<sup>5</sup> Sundari Fadhila, 2021, Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web serta Pengembangannya pada Pokok Bahasan Momentum dan Impuls untuk Siswa SMAN 3 Kota Sungai Penuh Jambi, Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

- b. Skripsi Rizki Vernando tahun 2020 berjudul “Video Pembelajaran Fisika Pengembangannya pada Materi Usaha dan Energi pada Kelas X MIPA SMA/MA”. Penelitiannya merupakan jenis penelitian pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Instrument penelitiannya yaitu lembar validasi video pembelajaran, RPP, diperoleh 81,06 % kategori sangat valid diperoleh dari hasil validasi dan 84,03 % kategori sangat praktis dari respon peserta didik pada praktikalitas video pembelajaran fisika..<sup>6</sup> Persamaan penelitiannya video pembelajaran fisika. Perbedaannya, materi yang dikembangkan yakni usaha dan energy dan pada objek penelitian pada siswa tingkat SMA, sedangkan penelitian ini pada materi besaran dan satuan dan obje penelitian pada siswa tingkat SMP.
- c. Skripsi Fitriani Dwi Cahyani tahun 2021 berjudul “Media Pembelajaran Video Animasi Pengembangannya pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Madrasah Ibtidaiyah Negeri”. Penelitiannya merupakan penelitian penelitian dan pengembangan. Hasil penelitiannya, Pengembangan video animasi dengan 85,93 % kriteria sangat valid, ahi materi 82,35 % kriteria penilaian valid, ahli pembelajaran 86,67 % kriteria sangat valid. Ahli pembelajaran 86,67 % penilaian sangat valid dan di ujobakan pada kelompok kecil dengan skor 88,43% dan pada kelompok besar 94,31 % dan mempunyai tingkat efektifitas 91,84 %.<sup>7</sup> Persamaan penelitiannya pembelajaran. Perbedaannya, penelitiannya pengembangan video

<sup>6</sup> Rizki Vernando, “Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Usaha dan Energi pada Kelas X MIPA SMA/MA,” Skripsi, IAIN Batusangkar, 2020.

<sup>7</sup> Cahyani, , “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi”, Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2021.

pembelajaran mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini media pembelajarannya berbasis video untuk pembelajaran Fisika.

- d. Skripsi Dyah Ajeng Kusumaningrum tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Beserta Feedback Pada Mata Pelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD/MI”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model *brog and gall*. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi presentase rata-rata sebesar 88,80%, ahli media presentase rata-rata sebesar 84,116%. Untuk penilaian respon pendidik presentase rata-rata sebesar 84,00% dengan kategori sangat menarik.<sup>8</sup> Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan videoscribe dalam mengembangkan media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini yakni materi yang dikembangkan pada penelitian ini yakni IPA Tema Panas dan Perpindahannya untuk kalangan SD/MI, sedangkan peneliti mengembangkan materi Besaran dan turunan untuk kalangan SMP.
- e. Skripsi Herawati tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran (Sparkol Videoscribe) untuk SMP Kelas IX”. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini diperoleh nilai validitas dari 2 orang validator sebesar 4,36 yang berarti media pembelajaran (sparkol videoscribe) berada pada kriteria sangat baik,

---

<sup>8</sup> Dyah Ajeng Kusumaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Beserta Feedback Pada Mata Pelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD/MI”, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021.

selanjutnya angket siswa yang sudah diberikan kepada siswa yang berjumlah 15 orang diperoleh nilai kepraktisan sebesar 3,8 berada pada kriteria baik dan nilai keefektifan media yang diambil dari tes hasil belajar siswa diperoleh nilai 86% berada pada kriteria sangat baik.<sup>9</sup> Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan videoscribe dalam mengembangkan media. Perbedaan pada penelitian ini yakni materi yang dikembangkan yakni bangun ruang sisi lengkung untuk siswa kelas IX sedangkan yang diteliti oleh penulis mengembangkan pada materi Besaran dan turunan untuk kelas VII SMP.

**Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian yang Akan Dilakukan**

No	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Sundari Fadhila	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media pembelajaran fisika.	Perbedaan anatar penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu: a. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media b. Objek penelitian

<sup>9</sup> Herawati, "Pengembangan Media Pembelajaran (*Sparkol Videoscribe*) Untuk SMP Kelas IX", Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.

			tertuju pada tingkat SMA
2	Rizki Vernando	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak sama-sama mengembangkan video pembelajaran fisika	Perbedaan anatar penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu: a. Materi yang dikembangkan b. Objek pada penelitian pada siswa tingkat SMA
3	Fitriani Dwi Cahyani	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk video	Perbedaan anatar penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu: a. Pengembangan video animasi b. Untuk Mata pelajaran Matematika c. Untuk Siswa Madrasah



			Ibtidaiyah
4	Dyah Ajeng Kusumaningrum	Persamaan antaran penelitian ini dengan penelitian yang akan datang sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan videoscribe	Perbedaan anatar penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu: a. Materi yang dikembangkan adalah Panas dan perpindahannya b. Untuk siswa SD/MI
5	Herawati	Persamaan antaran penelitian ini dengan penelitian yang akan datang sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan videoscribe.	Perbedaan anatar penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu: a. Materi yang dikembangan pada video yakni bangun ruang sisi lengkung.

## B. Kajian Teori

### a. Media Pembelajaran

#### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Media digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian seseorang terhadap sesuatu.

Media pembelajaran merupakan alat fisik atau non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan efisien agar materi belajar lebih cepat dan lebih lengkap, sehingga dapat diterima oleh siswa dan menarik siswa untuk belajar lebih giat.<sup>10</sup>

Arsyad menyatakan bahwasanya, media pembelajaran merupakan alat penyampaian informasi untuk tujuan pendidikan, atau yang termasuk tujuan pendidikan.<sup>11</sup> pendidik sebagai sarana untuk menyediakan materi yang dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.<sup>12</sup>

#### 2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

<sup>10</sup> Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta:PT. Prestasi Pustakarya, 2012, 34

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 4.

<sup>12</sup> . Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 6.

Beberapa manfaat media pembelajaran yaitu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar, dapat memotivasi dan menginspirasi kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa.<sup>13</sup> Media pembelajaran ini merupakan perantara antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif sehingga belajar akan menyenangkan dan tidak membutuhkan banyak waktu sehingga kualitas belajar akan meningkat.<sup>14</sup>

#### **b. Video Pembelajaran**

Media audiovisual adalah seperangkat media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dan mengandung pesan pembelajaran. Karena media pembelajaran ini mengandung banyak komponen, beberapa komponen tersebut diintegrasikan untuk menampilkan audio dan video secara bersamaan. Media ini membantu siswa memahami konsep dan menyerap pembelajaran, serta menyajikan materi secara terarah, sistematis dan menarik untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya. Beberapa media audio visual yaitu Televisi, VTR (Perekam Pita Video), VCD, DVD, dan Film.<sup>15</sup>

<sup>13</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2, (2017: 179).

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 4.

<sup>15</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press,

Video merupakan alat yang paling akurat dan sangat berguna untuk menyampaikan pesan secara akurat dalam format audiovisual. Video tersebut sangat meningkatkan pemahaman para peserta dalam pendidikan. Siswa lebih suka menggunakan video untuk belajar bahasa melalui pemutaran film dan hiburan kelas. Jadi, video adalah tentang apa yang dapat dilihat, terutama adalah gambar hidup (bergerak), proses perekaman, dan siaran tentu saja melibatkan teknologi.<sup>16</sup>

Video menjadi media audio visual yang menampilkan bunyi & mobilitas semakin terkenal pada masyarakat. Pesan yang tersaji sanggup faktual atau fiktif, informatif, edukatif atau instruksional. Sebagian tugas film bisa diganti menggunakan video. Media pembelajaran video memiliki beberapa keuntungan, yaitu:

- a) Memiliki kemampuan media audio, visual dan film
- b) Dapat menggabungkan beberapa jenis media dalam satu program
- c) Dapat menggunakan efek dan teknik yang berbeda
- d) Dapat menyajikan sumber yang sulit dan langka
- e) Penggunaannya tidak membutuhkan ruang yang besar
- f) Dengan menggunakan video, bisa kembali menampilkan gerakan tertentu

---

2012), 85.

<sup>16</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 114-115.

- g) Penampilan siswa dapat dilihat secara langsung untuk bahan kritik dan evaluasi. Misalnya, hanya merekam kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan interpersonal seperti teknik wawancara, kepemimpinan proses, dan kuliah. Semua ini bertujuan untuk memperkuat penguasaan keterampilan siswa sebelum terjun ke dunia nyata<sup>17</sup>
- h) Efek tertentu dapat memperkuat proses pembelajaran dengan baik pada nilai hiburan penyajiannya, seperti pemanjangan atau pemendekatan waktu serta perpindahan lembut, percepatan serta perlambatan gerakan.
- i) konten yang lengkap dan pengaturan materi /praktik yang bisa dipakai dengan interaktif pada workbook, manual, '-textbook, atau benda lain yang biasa digunakan di lapangan
- j) siswa belajar secara mandiri sesuai dengan setiap kecepatan dapat dirancang. Rencana kegiatan ini biasanya disertai alat bantu komputer.<sup>18</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a) Merupakan salah satu dari pelaksanaan pembuatan video
- b) Persyaratan teknis produksi yang wajib dipenuhi
- c) Peralatan yang dibutuhkan cukup rumit serta mahal dan juga memerlukan listrik dengan daya tinggi

<sup>17</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 90-91.

<sup>18</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 95

- d) Memiliki standart atau tolak ukur yang berbeda
- e) Memerlukan perencanaan serta kerja terus menerus berurutan.<sup>19</sup>
- f) Pembutan naskah yang tidak mudah serta membutuhkan waktu yang tidak sebentar
- g) Tingginya Biaya produksi video sehingga hanya orang tertentu yang mampu melakukannya.
- h) Monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton.
- i) Banyaknya huruf di grafik video terbatas.<sup>20</sup>

Dalam pelaksanaannya saja penggunaan media audio visual jauh berbeda dengan media audio, yaitu:

- a) Langkah Persiapan yaitu persiapan dalam perencanaan, seperti konsultasi para ahli, memberikan arahan, terutama pada ide-ide yang sulit dalam materi, mempertimbangkan kelompok sasaran dan memastikan target sudah siap serta periksa peralatan yang akan digunakan.
- b) Langkah melayani dengan menyajikan tepat waktu, menyesuaikan situasi ruangan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan belajar.
- c) Tindak lanjut. Ini adalah prosedur untuk memodifikasi dan meningkatkan kebijakan kegiatan dalam kaitannya dengan prosedur persiapan dan kegiatan yang sedang diselidiki. Kegiatan tindak lanjut sangat diperlukan, bahkan

<sup>19</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 108.

<sup>20</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 90-91.

menindaklanjuti tugas individu atau kelompok kepada siswa. Untuk mengetahui apakah Anda benar-benar mendengarkan siaran dan presentasi rekaman dan memperhatikan dengan cermat.<sup>21</sup>

### c. Fisika

Fisika ialah suatu ilmu mempelajari tentang peristiwa alam serta hukum-hukumnya. Fisika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan teknologi.<sup>22</sup>

Bab fisika yang dibahas dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII SMP/MTs bab Pengukuran yaitu tentang materi Besaran dan Satuan. Pengukuran merupakan proses membandingkan besaran dengan besaran lain yang sejenis sebagai satuan.

Nilai angka serta satuan merupakan hasil dari proses. Pembanding yang digunakan dalam proses pengukuran disebut dengan satuan yang terdiri dari satuan tidak baku dan satuan baku. misalkan dari satuan tidak baku seperti jengkal yaitu mengukur dengan tangan menggunakan ibu jari dan jari kelingking.<sup>23</sup>

Besaran terdiri dari besaran pokok dan besaran turunan.

Dimana besaran Pokok merupakan besaran yang tidak tergantung

<sup>21</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 90-91.

<sup>22</sup> M. Mustari, *Nilai, Karakter*, Yogyakarta: LaksbangPresindo, 2011, 56

<sup>23</sup> Tim Penyusun, *Ilmu Pengetahuan Alam Kurikulum 2013 Edisi Revisi* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 18

dengan besaran lainnya serta sudah ditetapkan terlebih dahulu. Pada Sistem Internasional, besaran pokok yaitu panjang (L), massa (M), waktu (T), kuat arus listrik (I), suhu (T), jumlah zat (N), dan intensitas cahaya (I).

- 1) Jarak antara dua titik disebut panjang. Contohnya panjang papan tulis merupakan jarak antara ujung papan tulis yang satu dengan yang lain serta meter (m) merupakan satuan dari panjang dan alat yang biasa digunakan seperti penggaris dan meteran.
- 2) Massa. Massa merupakan jumlah materi yang ada pada sebuah benda serta kedudukan yang berubah-ubah tidak akan mempengaruhi kadungan materi yang ada. Berbeda dengan berat yang bergantung kedudukan dimana benda itu ada karena sebab mempunyai gravitasi berbeda di tempat berbeda. Massa satuannya adalah kilogram (kg), sedangkan berat satuannya Newton (N). Massa diukur menggunakan neraca lengan, sedangkan berat menggunakan neraca pegas. Saat ini, ada neraca digital yang hasil pengukurannya langsung dapat diketahui, karena muncul dalam bentuk angka dan satuannya.
- 3) bisa diukur dengan jam tangan serta stopwatch serta memiliki Satuan detik atau sekon.



besaran yang diturunkan dari satu atau lebih besaran pokok dapat disebut besaran turunan, seperti luas (A), volume (V), kecepatan (v), percepatan (a), konsentrasi (M), dan laju..<sup>24</sup>

1) Luas.

2) Volume. Volume merupakan besaran turunan yang berasal dari besaran pokok panjang. Volume benda padat dapat ditentukan dengan mengukur panjang, lebar, dan tingginya, kemudian mengalikannya. Jika panjang, lebar, dan tinggi diukur dengan satuan sentimeter (cm), maka volume yang diperoleh dalam satuan sentimeter kubik (cm<sup>3</sup>).

$$K = x = \frac{\text{massa terlarut}}{\text{volume pelarut}}$$

3) Laju Pertumbuhan

penentuan pertumbuhan tanaman dapat menggunakan

Besaran panjang dan waktu, contohnya, ketika menanam padi.

Awal pengukuran 20 cm, setelah 10 hari, tingginya bertambah menjadi 60 cm, maka diperoleh perhitungan seperti di bawah

ini:<sup>25</sup>

$$\text{Laju pertumbuhan} = \frac{\text{pertambahan tinggi}}{\text{selang waktu}} = \frac{(60-20 \text{ cm})}{10 \text{ hari}} = 4 \text{ cm/hari}$$

#### d. Minat dan Pemahaman

Minat adalah perasaan tertarik pada sesuatu atau kegiatan tanpa seseorang mengatakannya. Minat pada dasarnya merupakan

<sup>24</sup> Tim Penyusun, *Ilmu Pengetahuan Alam Kurikulum 2013 Edisi Revisi* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 20.

<sup>25</sup> Tim Penyusun, *Ilmu Pengetahuan Alam Kurikulum 2013 Edisi Revisi*, 22

menerima hubungan antara diri sendiri dan sesuatu yang lain. Semakin kuat atau dekat hubungannya, semakin besar minatnya. Minat terhadap sesuatu yang dipelajari, mempengaruhi pembelajaran lebih lanjut, dan mempengaruhi penerimaan minat baru. Oleh karena itu, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan mendukung penelitian lebih lanjut. Bahkan jika Anda tertarik pada sesuatu yang tidak penting untuk mempelajari sesuatu, umumnya diyakini bahwa minat membantu seseorang mempelajarinya. Beberapa pendidik mengklaim bahwa ada cara terbaik untuk tertarik pada metode objek baru.<sup>26</sup>

Guru didorong untuk mencoba membuat siswa memiliki minat baru. Hal ini dapat dicapai dengan menginformasikan siswa tentang hubungan antara materi yang diberikan dan pelajaran sebelumnya dan menjelaskan penggunaannya untuk siswa masa depan. Rooijackers (1980) berpendapat bahwa ini juga dapat dicapai dengan menggabungkan berita sensasional dan materi yang sebagian besar siswa sudah akrab dengannya. Misalnya, jika gravitasi dikaitkan dengan pendaratan manusia pertama di bulan, siswa mencari pelajaran gravitasi. Jika upaya di atas gagal, guru dapat memberikan insentif untuk mencapai tujuan kelas mereka. Insentif adalah alat yang digunakan untuk membuat seseorang melakukan apa yang tidak ingin Anda lakukan atau lakukan dengan baik.

---

<sup>26</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 45.

Pemberian insentif diharapkan dapat membuat siswa tetap termotivasi dan berpotensi meningkatkan minat mereka terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu bangga dan puas terhadap sesuatu, ada keterikatan terhadap suatu kegiatan, lebih suka sesuatu yang menarik baginya daripada lainnya, dan diwujudkan melalui partisipasi dalam kegiatan dan aktivitas. Selain itu, menurut Safari, beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan siswa. Jadi, minat sangat penting karena akan membuat tertarik untuk belajar. Setelah menjadi tertarik, siswa menjadi menyukai pelajaran dan cenderung fokus pada pelajaran dan topik yang mereka pahami yang mereka minati sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.<sup>27</sup>

e. **SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo**

Plus Al Mashduqiah adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Patokan, Kec. Kraksaan, Kab. Probolinggo, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Plus Al Mashduqiah berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan Nomor SK Pendirian 512/104.7.4/1998 tanggal 21 Oktober 1998. SMP Plus Al Mashduqiah beralamat di Jl. Ir. H. Juanda 370, PATOKAN, Kec. Kraksaan, Kab. Probolinggo, Jawa

<sup>27</sup> Safari, *Indikator Minat Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 60.

Timur, dengan kode pos 67282. SMP Plus Al Mashduqiah memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 175/BAP-S/M/SK/X/2015 tanggal 27 Oktober 2015.



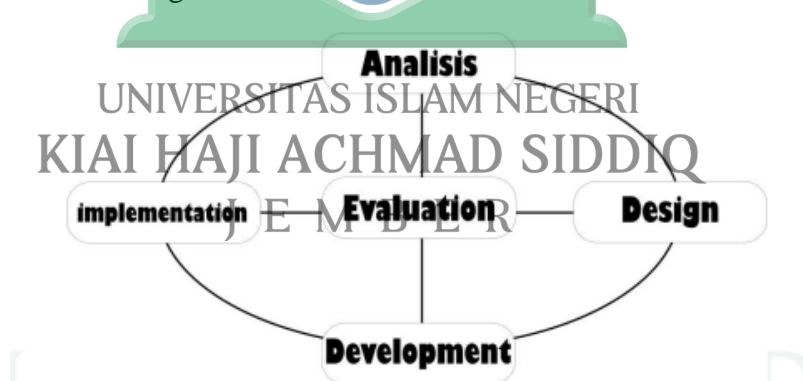
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### BAB III

## METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa video pembelajaran IPA menggunakan videoscribe untuk siswa pada tingkat SMP/MTs. Adapun model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Marine Brach yaitu model ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.<sup>28</sup> Alur pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk

Pemilihan model pengembangan ADDIE disesuaikan berdasarkan kebutuhan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti

<sup>28</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 24

membatasi penelitian dengan dilakukan sampai tahap ketiga yaitu *Implementation*. Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE adalah memuat model procedural dalam langkah-langkah yang bertahap serta sederhana, sistematis dan mudah untuk diaplikasikan dalam pengembangan media pembelajaran.<sup>29</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan video pembelajaran IPA berbasis videoscribe untuk siswa SMP sesuai model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan terkait pengembangan video pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang digunakan dalam proses pembelajaran:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis beberapa data yang akan menjadi acuan dalam merancang produk serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Pada tahap analisis dilakukan di SMP Plus Al-Mashuqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Diantaranya terkait analisis kinerja, analisis kebutuhan media, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa, sehingga dapat ditemukan produk yang perlu dikembangkan. Langkah pertama dari tahap analisis yakni analisis kinerja, dan langkah kedua yakni analisis kebutuhan, hasil analisis sebagai berikut:

---

<sup>29</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 24

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dalam membutuhkan media pembelajaran untuk menjadi solusi pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara terhadap guru IPA Kelas VII dan siswa kelas VII di SMP Plus Al-Mashuqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Hasil dari analisis ini peneliti dapat menyimpulkan perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara di lapangan, siswa hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS yang bersifat teoritis dan kurang memotivasi siswa untuk semangat belajar serta tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran, oleh sebab itu siswa merasa bosan setiap proses pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan pembelajaran inovatif yang dapat menumbuhkan minat siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran dirancang untuk berpusat pada siswa. Pada tahap ini peneliti

melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa kelas VII di SMP Plus Al-Mashuqiah Patokan Kraksaan Probolinggo mengenai pembelajaran IPA yang dianggap sulit untuk dipahami. Dari hasil perhitungan angket tersebut diperoleh bahwa 17 dari 20 siswa setuju apabila dikembangkan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe dengan presentase 85%. Diketahui juga bahwa disekolah tersebut tersedia penunjang video pembelajaran berupa LCD proyektor sehingga penggunaan media pembelajaran berupa video dapat diterapkan di dalam kelas. Guru di sekolah tersebut hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS yang disediakan oleh sekolah. Hal ini didasari salah satunya karena kurangnya pengetahuan serta informasi tenaga pendidik mengenai pengembangan media pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam memahami materi IPA yang guru sampaikan saat proses pembelajaran.

c. Analisis konsep

Analisis konsep dila adalah kukan untuk menyusun konsep-konsep pokok yang akan dimuat dalam produk media pembelajran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang diterapkan di SMP Plus Al-Mashuqiah Patokan Kraksaan Probolinggo adalah kurikulum 2013 revisi 2016. Anallisis konsep yang dimaksud adalah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar



(KD) berdasarkan materi yang akan dikembangkan sesuai kurikulum 2013. Berikut table analisis konsep pada materi Besaran dan turunan.

**Tabel 3.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)**

<b>KOMPETENSI INTI 1</b> <b>(Sikap Spiritual)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 2</b> <b>(Sikap Sosial)</b>
<p>Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya</p> 	<p>Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p>
<b>KOMPETENSI INTI 3</b> <b>(Pengetahuan)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4</b> <b>(Keterampilan)</b>
<p>Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p>	<p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.</p>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<p>3.1 Menerapkan konsep pengukuran berbagai besaran dengan menggunakan satuan standar (baku)</p>	<p>3.1.9 Menjelaskan pengertian besaran pokok 3.1.10 Menyebutkan macam-macam besaran pokok beserta satuannya 3.1.11 Menjelaskan pengertian besaran</p>

	<p>turunan</p> <p>3.1.12 Menyebutkan macam-macam besaran turunan beserta satuannya</p>
<p>4.1 Menyajikan data hasil pengukuran dengan alat ukur yang sesuai pada diri sendiri, makhluk hidup lain, dan benda-benda di sekitar dengan menggunakan satuan tak baku dan satuan baku.</p>	<p>4.1.3 Melakukan pengukuran besaran- besaran panjang, massa, waktu dengan alat ukur yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.1.4 Melakukan pengukuran besaran- besaran turunan sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari</p>
<p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p>  <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>	<p>3.1.9.1. Peserta Didik dapat menjelaskan pengertian besaran pokok.</p> <p>3.1.10.1. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam besaran pokok beserta satuannya.</p> <p>3.1.11.1. Peserta Didik dapat menjelaskan pengertian besaran turunan.</p> <p>3.1.12.1. Peserta Didik dapat menyebutkan macam-macam besaran turunan beserta satuannya.</p> <p>4.1.3.1. Peserta didik melakukan pengukuran besaran- besaran panjang, massa, waktu dengan alat ukur yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.1.4.1. Peserta didik dapat melakukan</p>

	pengukuran besaran-besaran turunan sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
--	--

Setelah merumuskan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, peneliti menyusun mataeri-materi yang perlu dikembangkan dan diajarkan dengan menggunakan video pembelajaran pada materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Besaran dan Turunan.

#### d. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa di SMP Plus Al-Mashuqiah Patokan Kraksaan Probolinggo kelas VII B yang secara umum terkait dengan kemampuan kognitif sesuai dengan periode perkembangan berpikirnya. Analisis karakter siswa dilakukan dengan melakukan penyebaran angket terhadap siswa kelas VII B yang disesuaikan dengan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran IPA berbasis videoscibe dan hasil yang didapatkan dari analisis ini akan menjadi dasar untuk menyusun desain media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Peneliti melakukan analisis ini berdasarkan gaya belajar dan perkembangan kognitif siswa kelas VII.

Berdasarkan hasil angket analisis gaya belajar siswa di SMP Plus Al-Mashuqiah Patokan Kraksaan Probolinggo kelas VII B diperoleh persentase yang menunjukkan kesesuaia video pembelajaran terhadap gaya belajar siswa yang memiliki

kecenderungan belajar secara audio visual. Hal ini didukung dengan hasil presentase sebesar 85% siswa memiliki kecenderungan belajar secara audio visual.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti membuat suatu rancangan desain produk media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang akan dikembangkan dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran IPA berbasis videoscribe pada materi besaran dan turunan. Dalam pembuatan rancangan terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya:

### a. Menyusun Materi Pembelajaran

Dalam menyusun materi pembelajaran yang dimuat dalam produk adalah dengan menganalisis kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Terkait pada materi besaran pokok dan besaran turunan yang meliputi pengertian besaran pokok, macam-macam besaran pokok, macam-macam besaran turunan, pengertian besaran turunan dan macam-macam besaran turunan.

### b. Pemilihan Media

Pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran ini telah disesuaikan dengan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis videoscribe digunakan

sebagai salah satu alternative penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan saat proses pembelajaran dengan didampingi oleh guru maupun tanpa dampingan guru.

### c. Perancangan Awal

Kegiatan yang dilakukan yaitu merancang kegiatan awal pembuatan produk sebelum diuji coba dengan cara menyiapkan format dan instrument, diantaranya:

#### 1) Pemilihan Format

Langkah pemilihan format merupakan kegiatan merancang format awal desain media pembelajaran IPA berbasis videoscribe pada materi besaran pokok dan besaran turunan untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Adapun susunan format media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yaitu: (1) opening, (2) biodata pembuat video; (3) masyarakat belajar; (4) Stimulasi; (5) Konstruksi; (6) Pemodelan; (7) Refleksi. Pada tahap ini desain diawali dalam bentuk ringkasan atau *Storyboard* untuk memudahkan pembuatan produk.

Tabel 3.2 Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

SCENE/Bagian	ISI
Opening	1. Salam
Biodata Pembuat Video	1. Nama 2. NIM 3. Universitas

SCENE/Bagian	ISI
Masyarakat Belajar	Instruksi Berdoa
Stimulasi	Menampilkan gambar yang tentang materi yang dikaitkan pada kehidupan sehari-hari dengan tujuan memancing rasa ingin tahu siswa tentang besaran pokok dan besaran turunan
Konstruksi	Menjelaskan isi materi besaran pokok dan besaran turunan
Pemodelan	Menjelaskan contoh permasalahan besaran pokok dan besaran turunan dalam kehidupan sehari-hari
Refleksi	Memberikan beberapa soal yang mencakup materi yang telah disampaikan.

## 2) Rancangan Instrumen

Pada rancangan instrument meliputi instrument validasi atau uji ahli, dan angket respons siswa.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan melalui uji validasi terhadap produk yang telah disusun. Tujuan dilakukan validasi yaitu agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan oleh siswa. Adapun langkah-langkah dari tahap ini, antara lain:

### a. Validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran tersebut. Peneliti memberikan angket validasi kepada validator untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran IPA berbasis videoscribe. Tanggapan dan saran yang diberikan validator dapat dijadikan acuan untuk

melaksanakan revidi produk. Validasi ahli terdiri dari: 1) 2 dosen yang mencakup ahli materi dan ahli media; 2) 1 guru SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo yang bersatus aktif mengajar mata pelajaran IPA kelas VII. Berdasarkan validasi oleh validator tersebut maka media pembelajaran IPA berbasis videoscribe menjadi produk yang layak untuk diuji cobakan di lapangan.

b. Uji Coba Pengembangan

Pada tahap ini media pembelajaran diuji cobakan kepada siswa SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo kelas VII. Selanjutnya media pembelajaran diuji coba lapangan awal atau terbatas yang dilakukan dengan jumlah 6 siswa (skala kecil) sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang telah dibuat untuk dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar siswa tersebut, setelah uji coba lapangan awal, maka hasilnya digunakan untuk merevisi produk, sehingga dapau diuji lapangan utama yang dilakukan pada 20 siswa (skala besar).

c. Produk Akhir

Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahap pengembangan (*Development*). Sehingga telah ditetapkan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pengembangan terhadap media pembelajaran.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui respons atau pendapat siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang telah dikembangkan.

#### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap produk yang akan dikembangkan. Uji coba produk dilakukan melalui validasi tim ahli dan hasil validasi tersebut akan dilakukan revisi. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap produk media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang digunakan dan diujicobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

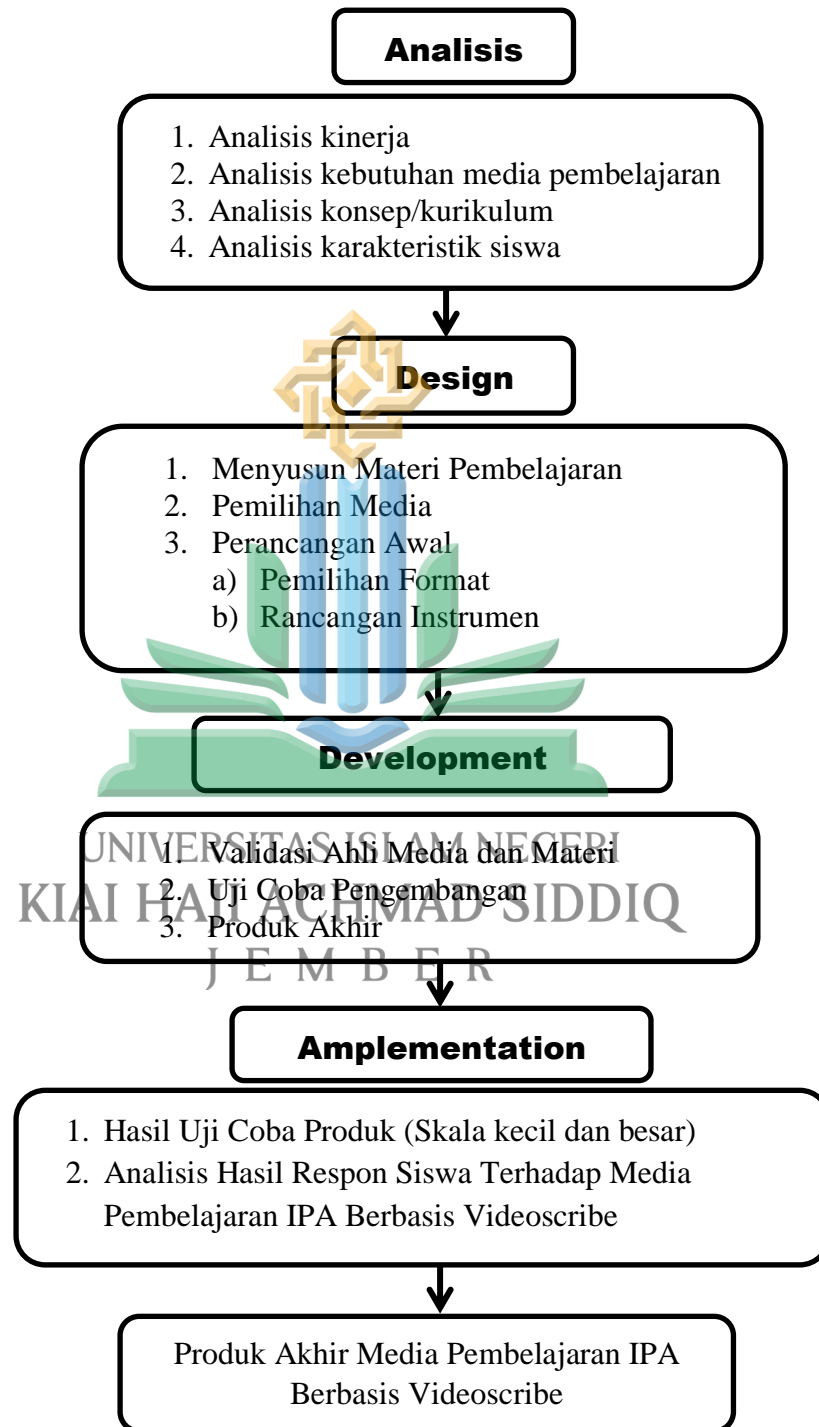
#### D. Desain Uji Coba

Pengembangan pengujian sebuah produk terdiri dari uji perseorangan, uji pada sekelompok kecil, serta pengujian lapangan.<sup>30</sup> Kegiatan desain uji coba dimulai dengan melakukan analisis di lapangan kemudian mendesain media pembelajaran, membuat dan mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe, menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh validator ahli, uji respon siswa untuk menguji kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada uji kelayakan dilakukan dengan memberikan angket serta produk yang telah dikembangkan kepada validator untuk penilaian layak atau tidaknya

<sup>30</sup> Tm Penusun, *Pedoman Peulisan Kaya Ilmah IAIN Jeber* (Jeber: IAIN Jember, 2020), 70.



produk media pengembangan. Desain uji coba dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Diagram Alir Desain Uji Coba

## 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi dan ahli media (2 dosen), guru IPA SMP kelas VII (1 orang) dan peserta didik kelas VII SMP sebagai responden dalam 1 kelas. Kriteria validator antara lain:

### a. Dosen

Kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dosen dengan minimal pendidikan S2. Kriteria ahli materi IPA dengan kriteria memahami indikator dan menguasai materi IPA (khususnya pada materi Besaran Pokok dan Besaran Turunan). Kriteria ahli media adalah dosen yang ahli dalam media pembelajaran.

### b. Guru

Kriteria guru sebagai validator merupakan guru pengampu mata pelajaran IPA dan menerapkan kurikulum 2013 dengan pendidikan minimal S1.

### c. Siswa

Subjek uji coba penelitian adalah siswa SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo kelas VII yang akan dilakukan uji coba skala kecil pada 6 siswa sebagai responden uji coba skala besar yang diterapkan pada 20 siswa.

## 2. Jenis Data

Pegumpulan data yang berguna sebagai dasar dalam penentuan efektivitas serta daya tarik dari sebuah produk merupakan pengujian

cobaan produk yang sudah dirancang sebelumnya.<sup>31</sup> Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data deskriptif (kualitatif) dan data numeric (kuantitatif). Data numeric (kuantitatif) berupa data bilangan yang diperoleh dari proses validasi oleh validator dengan cara pemberian angket kepada para ahli, dan angket respon siswa sebagai pengguna. Sedangkan data deskriptif (kualitatif) berupa uraian hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe, lembar analisis media pembelajaran dan gaya belajar siswa. Data tersebut diperoleh dengan beberapa cara diantaranya yaitu observasi, wawancara, dan lembar hasil validasi ahli.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

lembar yang membuat validator mudah untuk mengevaluasi serta memberikan saran pada peralatan dari peneliti merupakan lembar validasi. Hasil validasi akan membantu peneliti memodifikasi perangkat untuk digunakan. Kuesioner atau angket merupakan sebuah alat yang digunakan dalam pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang diberikan pada responden dan tertulis serta bertujuan mengetahui bagaimana respon peserta didik berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran serta untuk mengetahui kelayakan produk.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember* (Jember: IAIN Jember, 2020), 40.

<sup>32</sup> Aep Seful Hmdi, *Meode Peelitian Kuantitatif Aplkasi dlam Penddikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 49.

#### 4. Teknik Analisis Data

##### 1) Analisis Angket Validasi

Analisis memiliki tujuan untuk menentukan kelayakan dari media yang sudah dibuat sebelumnya dan berupa penilaian layak atau tidaknya pada penguin cobaan produk yang berasal dari angket, dianalis menggunakan skala *likert* yaitu memberikan skor di Tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1 Pemberian Skor Kelayakan Angket Validasi**

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
Teknik perhitungan presentase yang diadaptasi oleh Akbar dengan rumus sebagai berikut<sup>33</sup>:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Ket.:

V-ah = Validitas ahli

Tsh = Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh = Total skor yang diharapkan

<sup>33</sup> Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 82.

Terdapat kriteria uji kevalidan terhadap media pembelajaran, sebagai berikut:<sup>34</sup>

**Tabel 1.2 Kaegori Kelayakan Angket Validasi**

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
85,01% - 100%	Sangat Valid atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00 %	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak dipergunakan

## 2) Analisis Angket Respon Peserta Didik dan Pendidik

Analisis angket responden ini bertujuan mengetahui media yang dibuat serta respon terhadapnya menggunakan skala *likert*, dan aturan skor penilaian sebagai berikut:<sup>35</sup>

**Tabel 1.3 Pemberian Skor Kelayakan Angket Responden**

Pernyataan Tingkat Respon	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik C)	3
Krang (K)	2
Sangat Krang (SK)	1

<sup>34</sup> Akbar, 42

<sup>35</sup> Sahlan, Evaluasi Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik (Jember: STAIN Press, 2015), 121

Teknik perhitungan persentase dari angket respon dari peserta didik menggunakan rumus sebagai berikutdaaaaa:

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Ket.:

$V-au$  = Validasi presentase *audience*

Tse = Total skor empiric yang didapatkan dari respon siswa

Tsh = Total skor yang diharapkan

Terdapat kriteria hasil respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis videoscribe dapat dilihat pada tabel dibawah ini yang diadaptasi dari akbar<sup>36</sup>:

**Tabel 1.4 Kategori Kelayakan Angket Responden**

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat Valid atau dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80 %	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
21% -40%	Tidak valid atau tidak dipergunakan

## **BAB IV**

### **PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPA berbasis videoscribe di tingkat SMP.

Hasil pada pengembangan media pembelajaran video ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, dengan lima tahapan yaitu : Analysis (analisis), *Design* (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

##### **1. Tahap Analisis**

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis masalah-masalah yang terjadi saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi besaran pokok dan besaran turunan yang kemudian dikaji dan dicari pemecahan masalahnya. Pada tahap ini dilakukan wawancara, penyebaran angket, dan observasi. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi tentang apa yang akan dikembangkan dan akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe. Analisis yang dilakukan peneliti terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kinerja, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

### **a. Analisis kinerja**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasikan permasalahan yang terdapat di sekolah. Hasil dari analisis kinerja ini diperoleh bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah media cetak berupa LKS yang disediakan oleh pihak sekolah. Kegiatan pembelajaran IPA dinilai belum efektif dikarenakan media yang digunakan kurang bervariasi untuk menarik antusias belajar siswa serta penggunaan LKS yang dinilai membosankan serta jarang penggunaannya variasi media pembelajaran lainnya.

### **b. Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan angket berupa analisis kebutuhan media pembelajaran video. Dari hasil perhitungan angket tersebut diperoleh bahwa 17 dari 20 siswa setuju apabila dikembangkan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe dengan presentase 85% %.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memiliki untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe. Pemilihan media pembelajaran berupa video mempertimbangkan karakteristik, gaya belajar, serta kondisi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.



### c. Analisis konsep

Analisis konsep ini dilakukan dengan mengidentifikasi konsep utama yang akan disajikan secara sistematis. Analisis konsep didasarkan pada ruang lingkup materi dengan mengidentifikasi konsep yang dibutuhkan. Analisis konsep dilakukan dengan dua tahap, antara lain:

- 1) Analisis konsep dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah tersebut. hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Selanjutnya, peneliti mengkaji Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran.

**Tabel 4.1 KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KOMPETENSI INTI 1 <b>J E M B E R</b> (Sikap Spiritual)	KOMPETENSI INTI 2 (Sikap Sosial)
Mengharagai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	Mengharagai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, percaya diri, dalam berinterasi secara efektif dalam lingkungan sosial dan

	alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
<b>KOMPETENSI INTI 3</b> <b>(Pengetahuan)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4</b> <b>(Keterampilan)</b>
Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Menerapkan konsep	3.1.9 Menjelaskan pengertian

<p>pengukuran berbagai besaran dengan menggunakan satuan standar (baku)</p>	<p>besaran pokok</p> <p>3.1.10 Menyebutkan macam-macam besaran pokok beserta satuannya</p> <p>3.1.11 Menjelaskan pengertian besaran turunan</p> <p>3.1.12 Menyebutkan macam-macam besaran turunan beserta satuannya</p>
<p>4.1 Menyajikan data hasil pengukuran dengan alat ukur yang sesuai pada diri sendiri, makhluk hidup lain, dan benda-benda di sekitar dengan menggunakan satuan tak baku dan satuan baku.</p>	<p>4.1.3 Melakukan pengukuran besaran- besaran panjang, massa, waktu dengan alat ukur yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.1.4 Melakukan pengukuran besaran- besaran turunan sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari</p>

<p><b>TUJUAN</b></p> <p><b>PEMBELAJARAN</b></p>  <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>	<p>3.1.9.1. Peserta Didik dapat menjelaskan pengertian besaran pokok.</p> <p>3.1.10.1. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam besaran pokok beserta satuannya.</p> <p>3.1.11.1. Peserta Didik dapat menjelaskan pengertian besaran turunan.</p> <p>3.1.12.1. Peserta Didik dapat menyebutkan macam-macam besaran turunan beserta satuannya.</p> <p>4.1.3.1. Peserta didik melakukan pengukuran besaran-besaran panjang, massa, waktu dengan alat ukur yang sering</p>
---	--

	<p>dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.1.4.1. Peserta didik dapat melakukan pengukuran besaran-besaran turunan sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.</p>
--	---

2) Setelah merumuskan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.

Peneliti menyusun materi-materi yang perlu dikembangkan dan diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe pada materi besaran pokok dan besaran turunan.

Materi pokok terdiri dari: a. pengertian besaran pokok; b. pengertian besaran turunan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Pengumpulan informasi dengan cara mencari dengan cara mencari sumber-sumber yang mendukung dalam penelitian pada materi besaran pokok dan besaran turunan dan menyusun video pembelajaran. Pengumpulan informasi mengenai materi besaran pokok dan besaran turunan dari sumber-sumber yang relevan, serta memvisualkan kalor dalam kehidupan sehari-hari sebagai pendukung materi besaran pokok dan besaran turunan.

Berdasarkan analisis konsep tersebut, diperoleh beberapa alternatif pengembangan video pembelajaran yaitu:

- a) Media pembelajaran berbasis videoscribe disusun berdasarkan KI dan KD materi besaran pokok dan besaran turunan kelas VII SMP/MTs sehingga berisi definisi, macam-macam besaran pokok dan turunan dan contoh.
- b) Di dalam video pembelajaran terdapat visualisasi contoh penerapan besaran pokok pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian analisis tersebut diharapkan siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Adanya penelitian ini membantu dalam membuat dan menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **d. Analisis karakteristik siswa**

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo kelas VII secara umum terkait kemampuann kognitif sesuai dengan periode perkembangan berfikirnya. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan observasi penyebaran angket terkait gaya belajar siswa. Hasil yang didapatkan dari analisis ini akan menjadi dasar untuk menyusun desain yang akan dikembangkan oleh

peneliti. Kegiatan analisis karakteristik siswa dilakukan di kelas VII B di SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran IPA berbasis videoscribe. Adapun hasil data analisis karakteristik siswa yang telah peneliti himpun sebagai berikut:

1) Gaya belajar

Gaya belajar siswa SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo kelas VII B 50% kurang memiliki motivasi dan tidak bersemangat untuk belajar, sebab saat proses pembelajaran hanya mengandalkan buku LKS dari sekolah. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa, dapat diketahui siswa memiliki gaya belajar *visual* (belajar dengan cara melihat ) 86,5%, sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar *auditori* (belajar dengan cara mendengar) 13,5%.

2) Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan atau proses psikologi yang berkaitan dengan pengetahuan. Usia siswa SMP rata-rata 12-13 tahun, dimana siswa sudah mampu untuk berfikir abstrak, sistematis, konsisten, yang merupakan hasil dari pemikiran logis. menurut teori belajar piaget, perkembangan anak dibagi menjadi beberapa tahap yaitu sensorimotoris (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun),

operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (12 tahun ke atas).<sup>37</sup>

Pada penelitian ini media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang diberikan pada siswa kelas VII rata-rata berusia 12-13 tahun, maka sesuai dengan teori piaget pada kelompok usia seperti itu berada pada tahap operasional formal atau lebih mampu berfikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak dan ilmiah dalam mencegah masalah. Pada tahap operasional formal siswa tidak lagi terbatas pada apa yang didengar maupun yang dilihatnya namun sudah memiliki kemampuan untuk berfikir menalar. Ketika siswa pada tahap ini, dalam menghadapi masalah atau persoalan disekitar dapat memikirkan faktor yang mungkin secara logis dan sistematis serta menyimpulkan persoalan tersebut.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan yang digunakan untuk menetapkan format pembuatan video pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun dalam membuat rancangan video pembelajaran dilakukan beberapa langkah, antara lain:

### a. Menyusun materi pembelajaran

Penyusunan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Adapun materi yang disajikan terdiri dari:

<sup>37</sup> Zahra Atika Mappiara, Muh. Arif, dan Munirah, "Analisis Bahan Ajar Dalam Buku Teks Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII," *Jurnal pendais* 2,no. 1 (Juni, 2020): 8-9



- 1) Pendahuluan, yang berisi tentang pengenalan besaran pokok dan besaran turunan beserta satuan yang digunakan.
- 2) Isi materi, yang berisi penjelasan mengenai materi besaran pokok dan besaran turunan serta sumber-sumber informasi tambahan yang relevan.

#### **b. Pemilihan media**

Media yang dikembangkan sesuai dengan hasil penelitian melalui analisis kebutuhan siswa kelas VII B SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo yaitu berupa video pembelajaran. Video pembelajaran dibuat dengan menggunakan software videoscribe. Videoscribe dipilih sebagai perangkat lunak untuk mengembangkan video pembelajaran dengan beberapa kelebihan diantaranya : media ditampilkan dengan bentuk digital dalam efek animasi menarik, singkat dan jelas, dapat menggabungkan beberapa unsur seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media, mudah digunakan karena dapat dijalankan dengan software pemutar video apapun yang ada pada perangkat computer. Desain seluruh bagian video pembelajaran murni dibuat oleh peneliti dengan seluruh kemampuannya dalam mendesain media.

#### **c. Perancangan awal**

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu merancang media pembelajaran berupa video sebelum diuji cobakan yakni dengan menyiapkan rancangan pemilihan format dan instrumennya.

### 1) Pemilihan Format

Adapun susunan format media pembelajaran berbasis videoscribe yaitu : (a) opening, (b) biodata pembuat video, (c) masyarakat belajar, (d) simulasi, (e) Konstruksi, (f) Pemodelan, (g) Refleksi.

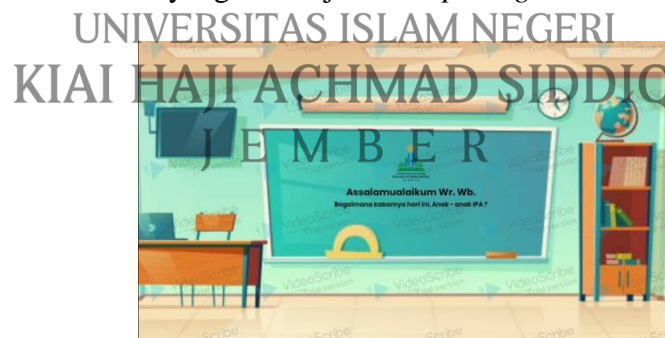
### 2) Rancangan awal produk

Rancangan awal bertujuan untuk mengetahui konsep desain produk yang akan dikembangkan. Isi video pembelajaran di edit per scene terlebih dahulu di videoscribe. Adapun rancangan awal isi video pembelajaran sebagai berikut:

#### a) Rancangan Awal Tampilan *Opening*

*Opening* dalam video pembelajaran ini memuat salam dan juga sapaan kabar kepada peserta didik. Berikut gambar

4.1 yang menunjukkan *Opening*

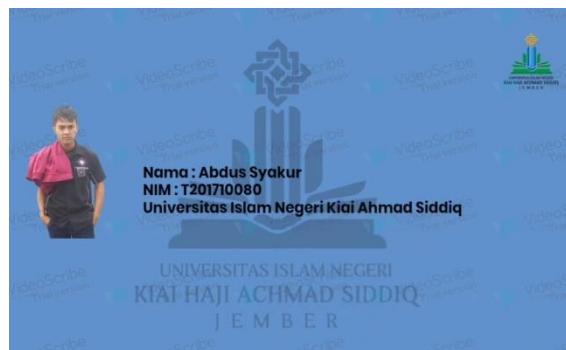


**Gambar 4.1** desain *Opening*

#### b) Rancangan Awal Tampilan Biodata Pembuat Video

Biodata pembuat video menampilkan nama, Nomor Induk Mahasiswa (NIM), serta nama Universitas. Hasil

rancangan awal biodata pembuat video dapat dilihat pada gambar 4.2

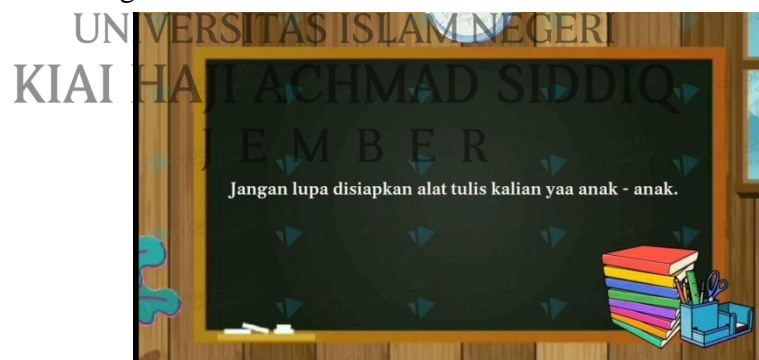


**Gambar 4.2** desain Pembuat Video

c) Rancangan Awal Masyarakat Belajar

Scene masyarakat belajar menginstruksikan kepada siswa agar berdoa dan menyiapkan alat tulisnya. Hal ini membangun antusias serta lingkungan kondusif untuk siswa. Hasil rancangan awal masyarakat belajar dapat dilihat pada

gambar 4.3



**Gambar 4.3** Tampilan Masyarakat Belajar

d) Stimulasi

Stimulasi menampilkan contoh gambar yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Simulasi digunakan

untuk mengajak siswa agar berfikir kritis terkait hubungan gambar yang ditampilkan dengan materi yang akan dijelaskan. Stimulasi dapat dilihat pada gambar 4.4

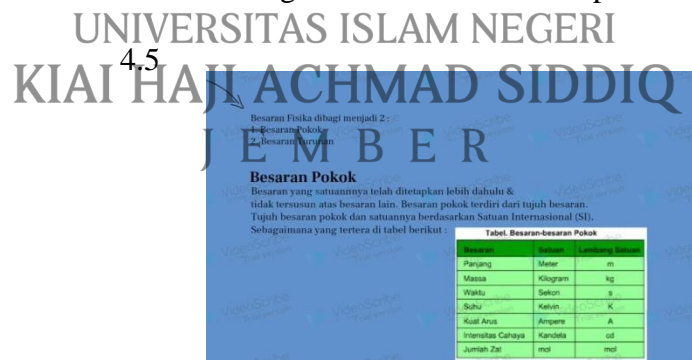


**Gambar 4.4** Tampilan Stimulasi

e) Rancangan Awal Konstruksi

Konstruksi menampilkan materi mengenai besaran pokok dan besaran turunan. Yang meliputi pengertian, macam-macam dan contoh alat pengukur besaran. Adapun

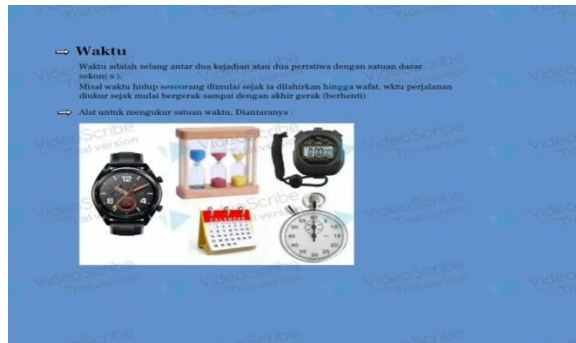
hasil rancangan awal konstruksi dapat dilihat pada gambar



**Gambar 4.5** Tampilan Kontruksi

f) Rancangan Awal Pemodelan

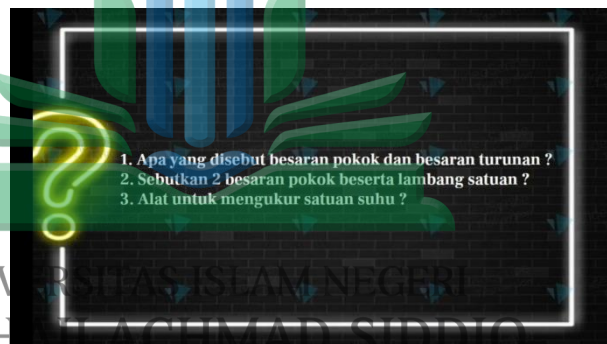
Mendeskripsikan contoh alat yang dapat mengukur besaran dalam kehidupan sehari-hari. Adapun hasil dari rancangan awal pemodelan dapat dilihat pada gambar 4.6



**Gambar 4.6** Tampilan Pemodelan

g) Rancangan Awal Refleksi

Menampilkan beberapa soal yang mencakup materi yang telah dipelajari. Adapun hasil awal dari refleksi dapat dilihat pada gambar 4.7



**Gambar 4.7** Tampilan Refleksi

3) Rancangan Instrumen

Rancangan instrument merupakan panduan dalam pembuatan instrument validasi atau uji ahli angket respons siswa. Panduan dirujuk berdasarkan BSNP dan disesuaikan dengan produk yang digunakan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap video pembelajaran yang telah disusun. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi. Sebelum dilakukan revisi pada video pembelajaran, maka video pembelajaran harus divalidasi terlebih dahulu oleh dosen maupun guru pembelajaran IPA sebagai validator ahli media dan materi sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Adapun langkah langkah pada tahap pengembangan antara lain:

#### a. Validasi Ahli Media dan Materi

Pada tahap ini produk pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya akan dilakukan uji media dengan cara validasi produk oleh validator. Validasi dilakukan untuk menilai rancangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk.

Video pembelajaran di validasi berdasarkan materi dan desain.

Dalam proses validasi ini, terdapat dua ahli validator yang berperan sebagai ahli media dan materi. Ahli materi akan memvalidasi video pembelajaran mengenai analisis materi, sedangkan ahli media memvalidasi video pembelajaran mengenai desain. Ahli materi yaitu bapak Dr. Iwan Wicaksono, M.Pd. selaku dosen Universitas Islam Negeri KH. Ahmad Siddiq, sedangkan ahli media yaitu ibu Nanda Eka Anugrah Nasution, M.Pd. selaku dosen Universitas Negeri Jember. Selain ahli materi dan media, video pembelajaran juga akan divalidasi oleh guru IPA yaitu ibu Nikmatul

Mubarokah, S.Pd. selaku guru pelajaran IPA di SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo.

### b. Uji Coba Pengembangan

Adapun hasil uji coba pengembangan oleh validasi ahli materi, ahli media, serta Guru IPA sebagai berikut:

#### 1) Uji Ahli Materi

Media pembelajaran berbasis videoscribe diuji oleh ahli materi IPA. Ahli materi menilai video pembelajaran dengan menganalisis yang dikembangkan dalam bentuk video. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada table 4.2

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	SKOR	
		TSe	TSh
1	Aspek Kelayakan Isi Kelengkapam materi yang diberikan pada bahan ajar sudah emncangkup dalam standart kurikulum 2013	4	5
2	penjabaran pencapaian yang pastinya sudah mendukung standart kompetensi	4	5
3	Agar tidak menimbulkan banyak tafsiran agar sesuai	4	5

	seperti konsep yang berlaku maka keakuratan konsep sangat diperlukan didalamnya.		
<b>4</b>	dalam meningkatkan pemahaman siswa keakuratan fakta serta data yang disajikan harus sesuai seperti kenyataan dan efisiensi	4	5
<b>5</b>	kenyataan dan efisiensi dalam meningkatkan pemahaman siswa sangat memerlukan keakuratan contoh dan kasus yang sesuai	4	5
<b>6</b>	kenyataan dan efisiensi dalam meningkatkan pemahaman siswa juga sangat membutuhkan keakuratan gambar dan ilustrasi yang sesuai	4	5
<b>7</b>	Untuk mendorong siswa mengerjakan lebih jauh serta mencari informasi lebih jauh lagi dibutuhkan latihan atau contoh kasus yang tersaji pada	3	5



	bahan ajar		
	Aspek kelayakan Penyajian		
<b>8</b>	Kesesuaian runtutan konsep dengan standar kompetensi yang disajikan dalam bahan ajar harus sesuai	4	5
<b>9</b>	timbulnya keterlibatan siswa pada pembelajaran merupakan hasil penyajian materi dalam bahan ajar yang bersifat interaktif dan partisipatif	4	5
	Aspek kelayakan Bahasa		
<b>10</b>	komunikatif merupakan bahasa yang digunakan pada bahan ajar	5	5
<b>11</b>	Penjelasan materi menggunakan kalimat yang mudah di pahami	5	5
<b>12</b>	kesesuaian dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi sudah dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5

Jumlah	50	60
--------	----	----

Data Hasil validasi berupa skor ahli media pembelajaran selanjutnya diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$



$$V - ah = \frac{50}{60} \times 100\%$$





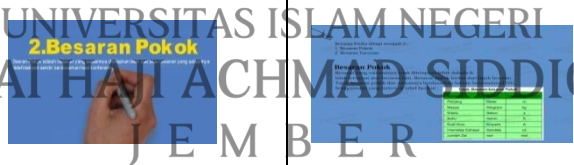
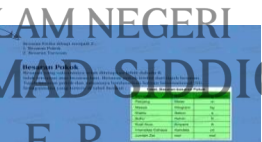


$$= 83,3 \%$$

Berdasarkan hasil validasi pada table di atas menunjukkan hasil berupa presentase yang mencapai 83,3%. Sehingga dengan hasil tersebut maka video pembelajaran tergolong valid atau dapat digunakan namun ada revisi kecil. Namun pada saat proses validasi, ahli materi memberikan saran untuk merubah salah satu scene yang terdapat kesalahan pengetikan. Berikut bagian-bagian yang akan direvisi oleh peneliti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Tabel 4.3 Revisi Dari Ahli Materi**

No	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1			Mengganti Opening dengan menambahkan logo UIN KHAS

2	 <p><b>Abdus Syakur</b></p>		<p>Memperbaiki Tampilan Biodata pembuat video dengan menambahkan nama Universitas.</p>
3.	 <p>ipa ilmu pengetahuan alam Kelas 7 besaran dan turunan</p>		<p>Memperbaiki tampilan awal materi dengan KI dan KD</p>
4.	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI 2. Besaran Pokok KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>		<p>Mengganti tampilan penjelasan materi secara lengkap</p>
5			<p>Mengganti pemberian tugas dengan berfokus pada materi besaran</p>

			pokok dan besaran turunan.
--	--	--	----------------------------------

Selain perbaikan beberapa scene pada video pembelajaran, terdapat saran tertulis yang harus peneliti perbaiki yaitu sebagai berikut:

- a. Gambar di pembukaan tidak sparkol yang trial
- b. Durasi animasi di sesuaikan agar terdapat waj=ktu bagi siswa untuk membaca

## 2) Uji Ahli Media

Video pembelajaran diuji oleh ahli media pada bidang media pembelajaran. Uji media bertujuan untuk mengetahui kualitas penyajian dalam video pembelajaran. Hasil uji ahli media dapat dilihat pada table 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pertanyaan	SKOR	
		TSe	TSh
	Penyajian		
1	Kelogisan penyajian	4	5
2	Keruntutan penyajian	5	5
3	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	4	5
4	Advance organizer (pembangkit	5	

	motivasi belajar) pada awal uraian materi		
5	Komunikatif interaktif	5	5
6	Variasi dalam penyajian	5	5
	Kebahasaan		
7	Keterbahasaan	5	5
8	Kemampuan memotivasi	4	5
9	Kebakuan istilah	5	5
10	Ketetapan tata bahasa	4	5
	Kegrafisan		
11	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	4	5
12	Lay out, tata letak	5	5
13	Desain tampilan	4	5
	Jumlah	58	65

Hasil skor validasi ahli media pembelajaran sebagai berikut:

$$V_{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{-ah} = \frac{58}{65} \times 100\%$$

$$= 89,2\%$$

Berdasarkan rumus diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan memiliki presentase

89,2 % . dengan hasil presentase tersebut maka video pembelajaran yang dikembangkan tergolong kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Namun pada saat proses validasi, ahli media memberikan saran yang perlu direvisi.

Berdasarkan angket yang diberikan pada ahli media pembelajaran terdapat komentar dan saran sebagai berikut:

- (a) Sound di 27 detik pertama terdengar menyeramkan, ganti musik pembuka ceria yang menggugah ketertarikan peserta didik ke video pembelajaran
- (b) 27 detik pertama bisa ditambah suara asli manusia, contoh pada saat salam kamu bisa merekan suara kamu dan memutarinya ketika ada tulisan salam
- (c) Kamu juga bisa perkenalkan diri kamu pakai suara, dan nyatakan materi ini pakai suara juga, sehingga media menjadi audio visual bukan visual bergerak saja
- (d) 27 pertama ini ada watermark dari videoscribe trian version, saran saya ya jangan ada watermark seperti ini mengganggu tampilan visual
- (e) Materi yang muncul semuanya tidak ada narasi. Tanpa bantuan narasi, ini menjadi media visual saja, yang sebaiknya tidak digunakan siswa tanpa guide guru. Sebaiknya kamu isi narasi kamu

- (f) Beberapa materi memiliki paragraf panjang sekali untuk 1 scene, contohnya menit ke 1 detik 9, itu kan bisa dipecah menjadi 2 atau 3 scene. Jangan paksa siswa baca panjang-panjang video. Ingat video ini meringkas materi panjang menjadi mudah dipahami, bukan mentransformasi buku teks menjadi teks video
- (g) Tambahkan instruksi di awal, apa yang harus siswa lakukan dalam menggunakan media video ini. Apakah KI dan KD nya. Indikaronya dan tujuan pembelajarannya
- (h) Masih banyak yang perlu dioptimalkan, saran saya kamu tonton video pembelajaran misalnya ruang guru, baru kamu amati dan tiru yang bagus-bagus terkait teknik penyajiannya, agar kamu punya ide/ccontoh terkait penyajian materi melalui video pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

**3) Tanggapan guru IPA**

Tanggapan guru IPA dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran IPA berbasis videoscribe sebagai media pembelajaran untuk siswa. Guru IPA menganalisis pada aspek penyajian, kebahasaan, dan kegrafisan. Hasil tanggapan guru IPA dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Guru IPA mengenai media

No	Pertanyaan	SKOR	
		TSe	TSh
	Penyajian		
1	Kelgisan penyajian	4	5
2	Kerntutan penyajian	4	5
3	Kessuaian dan ketepatan ilustrasu dengan materi	5	5
4	Advnce orgaizer (pembangkit motivasi belajar) pada awal urian materi	4	5
5	Komunikatif interaktif	5	5
6	Variasi dalam penyajian	5	5
	Kebahasaan		
7	Keterbahasaan	4	5
8	Kemampuan motivasi	5	5
9	Kebkuan istilah	4	5
10	Keteapan tata bahasa	4	5
	Kegrafisan		
11	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	4	5
12	Layout, tata letak	4	5



<b>13</b>	Desain tampilan	4	5
	Jumlah	56	65

$$\begin{aligned}
 V_{\text{ah}} &= \frac{T_{\text{Se}}}{T_{\text{Sh}}} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{66} \times 100\% \\
 &= 93,3\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus diatas, bisa dipahami bahwasanya media pembelajaran yang sedang dikembangkan dalam hal kelayakan media memiliki presentase 93,3%. Dengan presentase tersebut maka media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang dikembangkan tergolong pada kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Menurut guru IPA materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPA berbasis videoscribe sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap selanjutnya dari tahap pengembangan. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap kemenarikan, kualitas dan penggunaan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang telah divalidasi oleh ahli materi, media, serta guru IPA. Media pembelajaran IPA berbasis videoscribe kemudian dilakukan uji coba skala terbatas kepada siswa kelas VII B SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Uji coba skala terbatas yaitu dengan memebrikan angket respon skala kecil dan skala besar terhadap media pembelajaran IPA berbasis

videoscribe yang telah dikembangkan. Respon siswa skala kecil terdiri atas 6 siswa kelas VII B sedangkan respons siswa skala besar yaitu keseluruhan siswa kelas VII B yang berjumlah 20 siswa. Sebelum melakukan uji coba dengan mengambil respons siswa, terdapat beberapa prosedur pelaksanaannya, antara lain:

- a. Menjelaskan kepada siswa, maksud dari uji respons siswa skala kecil dan skala besar.
- b. Penyajian media pembelajaran IPA berbasis videoscribe pada proses pembelajaran di kelas.
- c. Siswa menilai dan menganalisis media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang telah dikembangkan melalui angket respons siswa yang dibagikan oleh peneliti.
- d. Menganalisis hasil respons siswa.
- e. Merevisi media pembelajaran IPA berbasis videoscribe jika terdapat kesalahan pada media pembelajaran berdasarkan pendapat siswa.

Adapun hasil uji coba pengembangan, sebagai berikut:

#### **a. Hasil Uji Coba Skala Kecil**

Tahap uji respons skala kecil dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa yang semuanya berasal dari kelas VII B SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis siswa terhadap kualitas dan penggunaan media pembelajaran IPA berbasis

videoscribe. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat melalui table sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Kecil**

No	Responden	Presentase (%)
1	Khoirul Anam	65%
2	Afin H	76%
3	Satria	72%
4	M. Irfanul Haq	80%
5	M. Miftahul Jamal	79%
6	M. Muhidin	60%
Rata-Rata		72%

Berdasarkan table di atas hasil uji coba skala kecil oleh siswa

melalui angket respon siswa terhadap media pembelajaran IPA berbasis videoscribe. Hasil penilaian selanjutnya dihitung rata-rata dan menghasilkan nilai presentase uji coba skala kecil sebesar 72%. Sehingga dapat dikategorikan valid. Hasil uji coba skala kecil pada media pembelajaran dapat digunakan pada penelitian tahap selanjutnya yaitu uji coba skala besar pada proses pembelajaran.

#### **b. Hasil Uji Coba Skala Besar**

Hasil uji coba skala besar dilakukan di kelas VII B SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Pada tahap uji ini media pembelajaran IPA berbasis videoscribe diuji cobakan

kepada 20 siswa. Uji coba skala besar menggunakan prosedur angket yang sama dengan uji coba skal kecil, yang menjadi pebeda kedua uji terletak pada jumlah siswa yang memberikan respons terhadap media pembelajaran IPA. Berikut merupakan panyajian hasil uji coba skala besar

**Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Skala Besar**

No	Responden	Presentase (%)
1	Ali Ridho Al-Azhom	87%
2	M. Saifullah Yusuf	90%
3	M. Alfin Ichairi	79%
4	Kiki Admaja	80%
5	Naufal Syammil A.	65%
6	Yoga Khoirul Umam	85%
7	M. Najmi Robbani	73%
8	M. Royhan M	83%
9	M. Albert Siddartha H.	80%
10	Ahmad Ridho Maulana Robbi	71%
11	M. Reza Akbar	85%
12	Royzal F.	60%
13	Radika Matlubi	80%
14	Ahmad Daniel Hamdani	74%
15	M. Marcel Putra	50%

16	M. Ishaq Arifin	64%
17	M. Ali Fikri	79%
18	Aidil Ferdi Ansyah	70%
19	Aminuddin Zuhdi	80%
20	Azzuan Agus Sahril	75%
Rata-Rata		75,5%

Berdasarkan perhitungan hasil uji coba skala besar diketahui bahwa nilai rata-rata presentase pada uji skala besar yakni 75,5%. Sehingga dengan hasil presentase tersebut, media pembelajaran dapat dikategorikan valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

## B. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yaitu model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pada penelitian diperoleh analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tanggapan serta saran dari ahli materi, media, dan guru IPA, hasil respons siswa. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket ahli materi, ahli media, guru IPA, dan siswa.

Berasal dari wawancara guru IPA dan analisis kebutuhan siswa, peneliti menemukan suatu permasalahan dalam pembelajaran IPA di SMP

Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Permasalahan tersebut terdiri dari kesulitan belajar siswa, proses pembelajaran IPA yang dinilai belum efektif dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang variatif dan dapat menarik minat belajar siswa. Melalui permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis videoscribe.

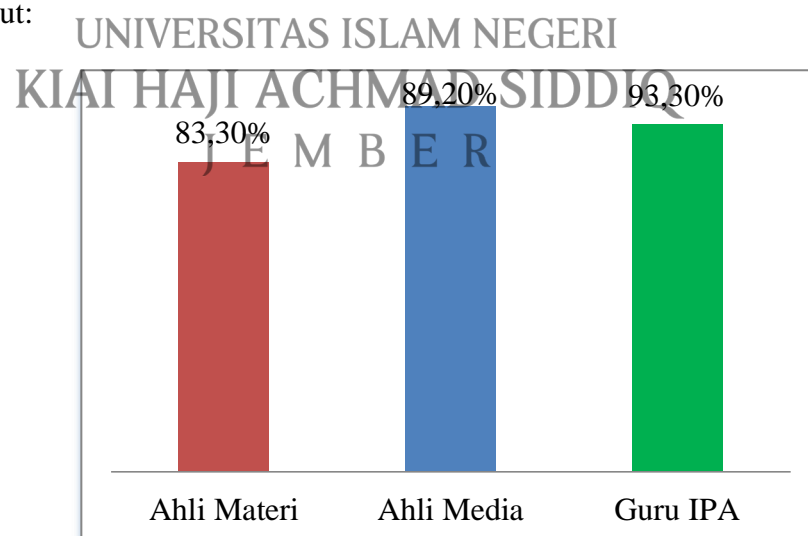
Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yaitu model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pada penelitian diperoleh analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tanggapan serta saran dari ahli materi, media, dan guru IPA, hasil respons siswa. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket ahli materi, ahli media, guru IPA, dan siswa.

Berasal dari wawancara guru IPA dan analisis kebutuhan siswa, peneliti menemukan suatu permasalahan dalam pembelajaran IPA di SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Permasalahan tersebut terdiri dari kesulitan belajar siswa, proses pembelajaran IPA yang dinilai belum efektif dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang variatif dan dapat menarik minat belajar siswa. Melalui permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis videoscribe.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang memiliki titik pembeda yaitu media pembelajarannya berupa video yang menampilkan

animasi tulisan tangan yang dapat menarik siswa untuk fokus pada media pembelajaran tersebut. alasan mengapa peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis videoscribe sebab peneliti ingin memberikan sebuah pembelajaran dimana materi yang guru ajarkan akan dikaitkan dengan keadaan nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya. Adanya animasi yang dicantumkan pada media pembelajaran IPA berbasis videoscribe membuat poses pembelajaran lebih menyenangkan, lebih termotivasi untuk giat belajar sebab media yang guru gunakan menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran IPA berbasis videoscribe yang dikembangkan selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPA untuk mengetahui validitas media pembelajaran. Hasil dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.8 Grafik penialain validator ahli

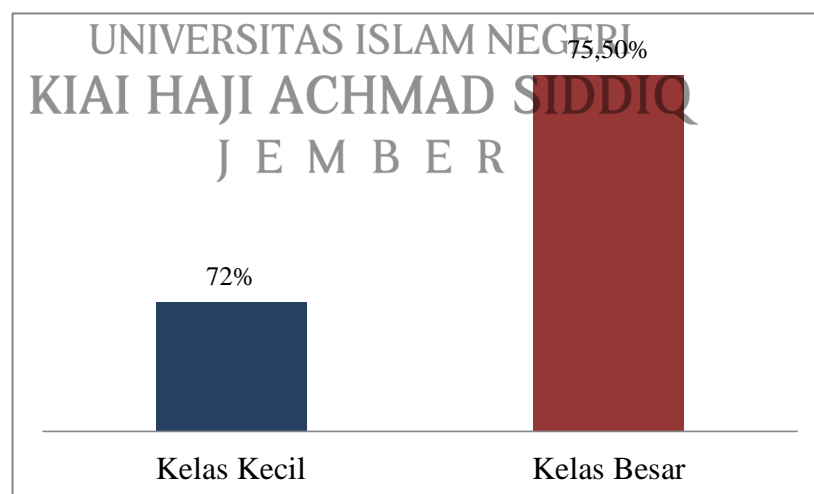
Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan guru IPA terhadap media pembelajaran IPA berbasis videoscribe dapat dikategorikan valid digunakan dengan sedikit tanggapa dan saran dari ahli media, ahli materi dan guru IPA sebagai revidi dari media pembelajaran. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dengan presentase 83,30% disertai dengan tanggapan dan saran yaitu untuk memperbaiki kesalahan penulisan, menyantumkan logo UIN KH Achmad Siddiq pada bagian pembukaan, serta mengganti soal yang fokus pada materi yang dikembangkan. Presentase yang diperoleh dari validasi ahli media pada media pembelajaran IPA adalah 89,20% dapat dikategorikan sangat valid dengan disertai sedikit catatan untuk memperbaiki music yang digunakan pada media pembelajaran.

Selain ahli materi dan ahli media, media pembelajaran selanjutnya akan divalidasi oleh guru IPA. Presentase yang diperoleh sebesar 93,30 sehingga dapat dikategorikan sangat valid dengan sedikit tanggapan yang diberikan oleh guru IPA bahwa materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah, media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan interaktif. Guru IPA SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo juga berharap agar media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat belajar siswa.



Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPA menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, sesuai dengan Badan Standar Nasional pendidikan (BNSP) yang meliputi komponen kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan serta media pembelajaran telah divalidasi.<sup>38</sup>

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPA akan direvisi. Selanjutnya media pembelajaran akan di uji cobakan kepada siswa. Uji coba pertama yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan oleh 6 siswa kelas VII B SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo. Sedangkan uji kedua yaitu uji coba skala besar yang dilakukan oleh 20 siswa kelas VII B SMP Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo.



Gambar 4.9 Grafik Uji Coba Skala Kecil dan Besar

<sup>38</sup> Anindiya 72-74

Hasil uji coba skala kecil dan skala besar dapat dilihat pada gambar di atas yang menunjukkan kategori valid sehingga media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Adapun perolehan presentase 72%, sedangkan untuk presentase uji skala besar memperoleh 75,50%. Presentase tersebut berdasarkan kriteria presentase yang dikembangkan oleh Sa'dun Akbar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Dyah Ajeng Kurumaningrum, dimana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi presentase rata-rata sebesar 88,80%, ahli media presentase rata-rata sebesar 84,116%. Untuk penilaian respon pendidik presentase rata-rata sebesar 84,00% dengan kategori sangat menarik.<sup>39</sup> Penelitian lain yang sejalan yakni penelitian yang dilakukan oleh Herawati, hasil penelitian ini diperoleh nilai validitas dari 2 orang validator sebesar 4,36 yang berarti media pembelajaran (sparkol videoscribe) berada pada kriteria sangat baik, selanjutnya angket siswa yang sudah diberikan kepada siswa yang berjumlah 15 orang diperoleh nilai kepraktisan sebesar 3,8 berada pada kriteria baik dan nilai keefektifan media yang diambil dari tes hasil belajar siswa diperoleh nilai 86% berada pada kriteria sangat baik.<sup>40</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Yunita, dkk dimana pada penelitiannya mengintegrasikan videoscribe dengan *Wondershare Filmora* pada materi

---

<sup>39</sup> Dyah Ajeng Kusumaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Beserta Feedback Pada Mata Pelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD/MI", Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021.

<sup>40</sup> Herawati, "Pengembangan Media Pembelajaran (*Sparkol Videoscribe*) Untuk SMP Kelas IX", Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.

mitigasi bencana alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi, ahli media dan guru geografi mendapatkan nilai rata-rata 94,90% dan masuk dalam kualifikasi sangat valid.<sup>41</sup> Selanjutnya penelitian yang sejalan dengan penelitian terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Sundari fadhila, dimana penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis web. Hasil penelitian menunjukkan presentase dari ahli media 81,33 dan ahli materi 86,42 media yang dikembangkan tergolong valid.<sup>42</sup> Penelitian lain yang mengembangkan media pembelajaran berbasis videoscribe yakni penelitian yang dilakukan oleh Ainun dan Andy, dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil presentase 88,55%, 94,65% dan 93,75% dan hasil penilaian peserta didik sebesar 86,5% dan media pembelajaran dinyatakan layak digunakan.<sup>43</sup>

### C. Revisi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran IPA berbasis videoscribe. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Desain keseluruhan media pembelajaran menggunakan software videoscribe. Adapun hasil revisi produk

<sup>41</sup> Yunita, dkk, Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang diintegrasikan dengan Wondershare Filmora pada Mata Peajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam, *Jambura Geo Education Journal*, 71-79

<sup>42</sup> Sundari Fadhila, 2021, Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web serta Pengembangannya pada Pokok Bahasan Momentum dan Implus untuk Siswa SMAN 3 Kota Sungai Penuh Jambi, Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

<sup>43</sup> Ainun Munawar dan Andi Suryadi, 2019, Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam di Jawa Kelas X tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2) 174-184.

media pembelajaran IPA berbasis videoscribe adalah sebagai berikut:



Gambar 4.10 Produk Akhir Desain Opening



Gambar 4.11 Produk Akhir Bagian Biodata Pembuat Video



Gambar 4.12 Produk Akhir Tampilan Masyarakat Belajar



Gambar 4.13 Produk Akhir Tampilan Stimulasi

Besaran Fisika dibagi menjadi 2:

1. Besaran Pokok
2. Besaran Turunan

**Besaran Pokok**  
Besaran yang satuannya telah ditetapkan lebih dahulu & tidak tersusun atas besaran lain. Besaran pokok terdiri dari tujuh besaran. Tujuh besaran pokok dan satuannya berdasarkan Satuan Internasional (SI), sebagaimana yang tertera di tabel berikut:

Besaran	Satuan	Lambang Satuan
Panjang	Meter	m
Massa	Kilogram	kg
Waktu	Sekon	s
Suhu	Kelvin	K
Kuat Arus	Ampere	A
Intensitas Cahaya	Kandela	cd
Jumlah Zat	mol	mol

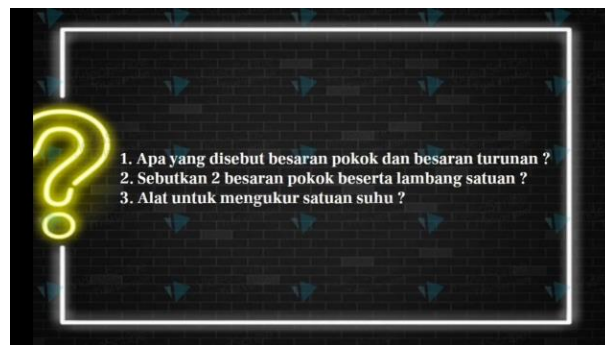
Gambar 4.14 Produk Akhir Tampilan Kontruksi

**Waktu**  
Waktu adalah selang waktu dan diukur oleh dua peristiwa dengan durasi yang sama. Waktu dapat diukur dengan menggunakan alat ukur waktu. Waktu diukur sejak mulai bergerak sampai dengan akhir gerak (berhenti).

Alat untuk mengukur satuan waktu. Di antaranya:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
M. B. E. R

Gambar 4.15 Produk AKhir Tampilan Pemodelan



Gambar 4.16 Produk Akhir Tampilan Refleksi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Beracuan pada hasil penelitian serta pembahasan yang diperoleh peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran IPA berbasis videoscribe beracuan pada validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru IPA. Media pembelajaran IPA berbasis videoscribe layak digunakan. Dengan presentase yang diperoleh dari masing-masing nilai yang diberikan sebagai berikut:

83,30 % dari ahli materi, 89,20% dari ahli media, dan 93,30% dari guru IPA. Sehingga dapat dikategorikan bahwa media ini valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2. Hasil implementasi media pembelajaran IPA berbasis videoscribe melalui respon siswa yang dilakukan dengan menggunakan uji skala kecil dan uji skala besar dikategorikan valid. Dengan presentase yang diperoleh dari masing-masing uji coba yang dilakukan adalah sebagai berikut: 72% uji skala kecil, dan 75,5% uji skala besar. Sehingga dapat dikategorikan bahwa media ini valid.

#### B. Saran

Media pembelajaran Vidiscrab dirasa belum sempurna dan juga belum maksimal, berdasarkan hal tersebut Peneliti memiliki beberapa saran pada pengembangan yaitu:

1. Media pembelajaran Videoscribe dalam materi Besaran Pokok Dan

Besaran Turunan kelas VIII SMP/MTs alangkah baiknya apabila dikembangkan lebih kearah komprehensif baiknya dari jumlah materi ataupun tampilannya.

2. Uji efektifitas merupakan hal yang perlu dilakukan sebelum digunakan saat kegiatan belajar mengajar.
3. Dengan adanya peneliti diharapkan menjadi sebuah stimulus ataupun penarik minat terkait pengembangan dari media pembelajaran Videoscribe pastinya berdasarkan materi yang lebih beragam serta tidak bersifat hirarki.
4. Pengembangan media memerlukan Kreatifitas Peneliti serta perlu bahan-bahan yang lengkap dalam prosesnya karena dengan hal itulah nantinya akan mampu menyebarkan Video secara luas dan itu merupakan tujuan utamanya.
5. Pengaplikasian produk dalam proses pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama.



## DAFTAR PUSTAKA

- Asep Seful Hmdi, *Meode Peelitian Kuatitatif Aplkasi dlam Penddikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014).
- Ajeng Dyah Kusumaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Beserta Feedback Pada Mata Pelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD/MI", Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Akbar, Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).
- Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Blejar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019)
- Arikunto, *Proseur Penlitian Suatu Penekatan Pratis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005)
- Hari Yudi Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).
- Herawati, "Pengembangan Media Pembelajaran (*Sparkol Videoscribe*) Untuk SMP Kelas IX", Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.
- M. Mustari, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Lewat Komputer Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Makassar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 4, no. 2 (2015).
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012).
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012).
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012).
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012).
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012)
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011)
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019)

- Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rizki Vernando, "Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Usaha dan Energi pada Kelas X MIPA SMA/MA," Skripsi, IAIN Batusangkar, 2020.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2, (2017: 179).
- Saeful Asep Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014).
- Safari, *Indikator Minat Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Sahlan, *Evaluasi Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (Jember: STAIN Press, 2015)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Tim Penyusun, 2020, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember* (Jember: IAIN Jember).
- Tim Penyusun, *Ilmu Pengetahuan Alam Kurikulum 2013 Edisi Revisi* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember* (Jember: IAIN Jember, 2020).
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember* (Jember: IAIN Jember, 2020).
- Walter R. Borg dan Meredith D. Gall, *Educational Research in Education*, (New York: Longman, 1989), 416-425.
- Zahra Atika Mappiara, Muh. Arif, dan Munirah, 2020, "Analisis Bahan Ajar Dalam Buku Teks Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII," *Jurnal pendais* 2, no. 1.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**MATRIK PENELITIAN**

<b>Judul</b>	<b>Rumusan masalah</b>	<b>Tujuan penelitian</b>	<b>Sumber data</b>	<b>Metode penelitian dan pengembangan</b>	<b>Alur penelitian</b>
<p>Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis video untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa di SMP plus Al-mashduqiah patoakan kraksaan probolinggo</p>	<p>1. seberapa efektif media pembelajaran fisika berbasis video pada minat belajar siswa di SMP tersebut</p> <p>2. seberapa efektif media pembelajaran fisika berbasis video untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMP tersebut?</p>	<p>1. Untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran fisika yang diterapkan pada siswa SMP plus Al-mashduqiah</p> <p>2. untuk mengetahui respon siswa didik terhadap media pembelajaran berbasis video di SMP plus al-mashduqiah</p>	<p>1. <b>Validasi Ahli:</b> Dua dosen IAIN Jember (satu dosen IPA sebagai ahli media dan satu dosen ahli materi dan dua guru yang ahli dalam media dan materi)</p> <p>2. <b>Uji coba respon</b> siswa SMP plus al-mashduqiah patoakan kraksaan probolinggo</p>	<p><b>Jenis penelitian</b></p> <p>Research and Development (R&amp;D), model pengembangan mangadaptasi dari walter dick, lou carey yang telah diadaptasi kedalam penelitian pengembangan menjadi 5 tahapan yaitu tahap I menentukan materi pelajaran apa yang akan di kembangkan, tahap II mengidentifikasi tujuan pelajaran, melakukan analisis pembelajaran, menulis tujuan pembelajaran, mengembakan instrument penilaian. Tahap III penyusunan media pembelajaran,</p>	<p><b>Tahap I</b></p> <p>Menentukan materi pelajaran apa yang akan di kembangkan a. menganalisis kebutuhan dan menentukan materi yang akan di kembangkan</p> <p><b>Tahap II</b></p> <p>Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi pembelajaran, menulis tujuan pembelajaran, mengembangkan instrument penilaian.</p> <p>a.mengidentifikasi kebutuhan</p> <p>b. melakukan alasis pembelajaran</p> <p>c. mengidentifikasi karateristik</p>

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

*Bismillahirrohmanirrohim*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdus Syakur  
 N I M : T201710080  
 Prodi : IPA  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq  
 Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Videoscrab Untuk Siswa Di Smp Plus Al-Mashduqiah Patokan Kraksaan Probolinggo.*” secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

Jember,



**Abdus Syakur**  
 NIM. T201710080

## PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

### A. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana kegiatan pembelajaran IPA di kelas VII, berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan serta evaluasinya?
2. Gaya belajar seperti apa yang banyak digunakan peserta didik kelas VII?
3. Bagaimana daya ingat peserta didik kelas VII terkait pembelajaran IPA?
4. Bagaimana Implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam gaya belajar visual dalam meningkatkan daya ingat peserta didik Kelas VII di SMP Plus AL - Mashduqiah?
5. Bagaimana Implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan gaya belajar auditorial dalam meningkatkan daya ingat peserta didik Kelas VII di SMP Darusholah Jember?
6. Bagaimana Implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan gaya belajar kinestetik dalam meningkatkan daya ingat peserta didik Kelas VII di SMP Plus Al - Mashduqiah?

### B. Pedoman Dokumentasi

1. Profil Sekolah
2. Visi, Misi dan tujuan
3. Data Guru dan Siswa
4. Sarana dan Prasarana

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS VIDEOSCRIBE UNTUK  
SISWA DI SMP PLUS AL-MASHDUQIAH PATOKAN KRAKSAAN PROBOLINGGO

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tempat	Informan
1	Kamis, 17 Juni 2021	Pengajua Judul Skripsi	UIN KHAS Jember	Dr. A. Suhardi, S.T., M.Pd.
2	Semn, 12 Juli 2021	Survey Sekolah dan Intervie	SMP Plus Al- Mashduqiah	Nikma, S.Pd.
3	Senin, 18 April 2022	Validasi Materi	UIN KHAS Jember	Dr. Iwan Wicaksono, M.Pd
4	Senin, 26 April 2022	Validasi Media	UIN KHAS Jember	Nanda Eska Anugrah Nasution, M.Pd.
5	Sabtu, 21 Mei 2022	Uji Respon Siswa Skala Kecil	SMP Plus Al- Mashduqiah	Siswa Kelas VII SMP Plus Al-Mashduqiah
6	Sabtu, 21 Mei 2022	Uji Respon Siswa Skala Besar	SMP Plus Al- Mashduqiah	Siswa Kelas VII SMP Plus Al-Mashduqiah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R





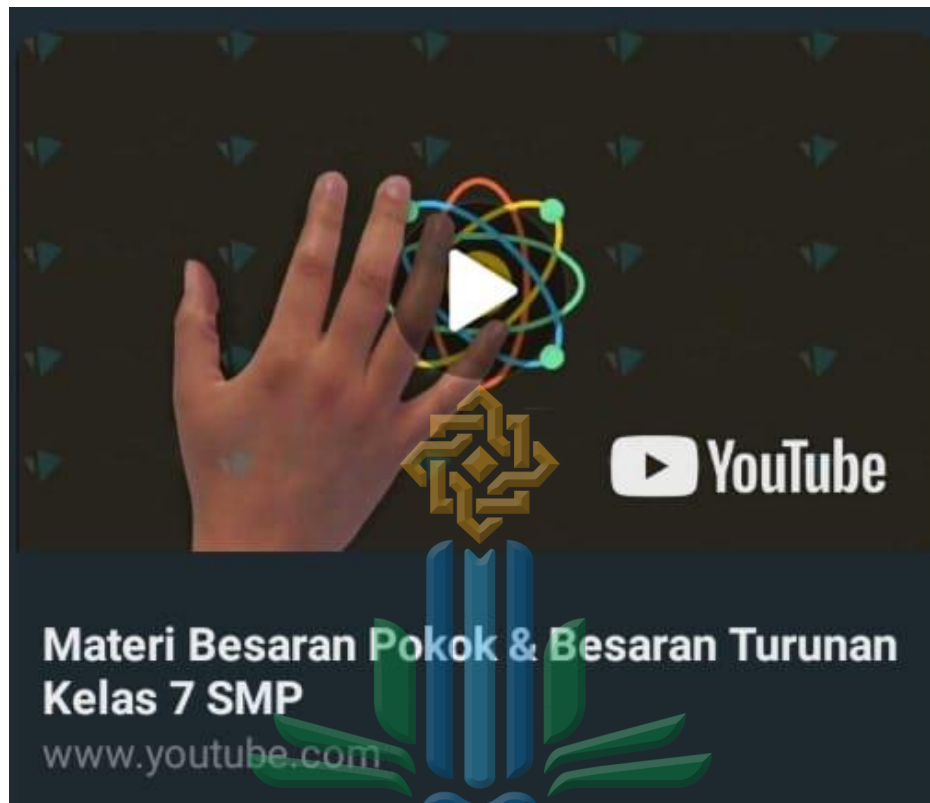


## DOKUMENTASI



Kegiatan Pembelajaran di kelas 7



**LINK MEDIA PEMBELAJARAN**

<https://youtu.be/vVG-kXRU4Xs>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**BIODATA PENULIS**

Nama : Abdus Syakur  
NIM : T201710080  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
Tempat/Tangga Lahir : Probolinggo, 12 Desember 1997  
Alamat : Dsn. Klompang RT 04 RW 02 Desa Sambirampak Lor Kabupaten Probolinggo

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Riwayat Pendidikan**

- TK Mentari
- SDN Sambirampak Lor
- SMP Plus Al Mashduqiah
- MA Plus Al Mashduqiah
- UIN KHAS Jember