

UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE BERBASIS ANIMATION DRAWING MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Kamilatul Aini¹, Irsad Rosidi², Laila Khamsatul Muharrami³, Yunin Hidayati⁴, Ana Yuniasti Retno Wulandari⁵

¹ Program studi Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
kamilaunyc073@gmail.com

² Program studi Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
Irsad.rosidi@gmail.com

³ Program studi Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
muharramilaila@gmail.com

⁴ Program studi Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
yunin.hidayati@gmail.com

⁵ Program studi Pendidikan IPA, FIP, Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan, 69162, Indonesia
anawulandari@trunojoyoac.id

Diterima tanggal: 19 Agustus 2021 Diterbitkan tanggal: 31 Maret 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi *Videoscribe* berbasis *animation drawing* sebagai media pembelajaran IPA. Pengembangan media *Videoscribe* berbasis *animation drawing* ini memfokuskan pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP/MTs. Desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Subjek penelitian ini sebanyak 19 siswa. Instrumen uji coba yang digunakan adalah lembar validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Rata-rata persentase validator 1 dan validator 2 dari validasi ahli media sebesar 93% dengan kriteria sangat valid, dan reliabilitas sebesar 98% dengan kriteria reliabel. Rata-rata persentase validator 1 dan validator 2 dari validasi ahli materi sebesar 95,75% dengan kriteria sangat valid dan reliabilitas sebesar 98% dengan kriteria reliabel, sehingga media *Videoscribe* berbasis *animation drawing* layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan.

Kata kunci: *Animation drawing, Pencemaran Lingkungan, Respon siswa, Videoscribe*

Abstract

The purpose of this research to develop animated video videoscribe based animation drawing as a science learning media, media development videoscribe based on this animation drawing focus on the material environmental pollution class VII smp/mts, development design used is the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). The subjects of this study were 19 students. The research instruments used were the media validity sheets, the material experts, and the student response questionnaires. Based on research results, it can be concluded that: (1) The average percentage of validator 1 and validator 2 is validity of media experts was 93% with very valid criteria and 98% reliability with reliable criteria. The average percentage of validator 1 and validator 2 is validity of material experts was 95.75% with very valid criteria and 98% reliability with reliable criteria, so that the animation drawing-based Videoscribe media is suitable for used by students in learning with environmental pollution material.

Keywords: *Animation drawing, Student response, Environmental pollution, Videoscribe*

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari segala hal berkaitan dengan alam, mulai dari gejala alam dengan serangkaian proses yang disebut dengan proses

ilmiah serta dibangun atas dasar sikap ilmiah, dan juga menghasilkan produk ilmiah, Ilmu pengetahuan alam didalamnya tersusun dari tiga komponen penting diantaranya yaitu berupa teori, konsep, dan prinsip yang berlaku secara universal (Mulyadi et al., 2016). IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang konsep mengenai gejala alam dan berkaitan dengan kehidupan manusia serta mencakup objek kajian luas. Pembelajaran IPA menyajikan sebuah konsep nyata dengan apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, penyajian tersebut lebih berpotensi dalam mengembangkan kompetensi berpikir siswa mengenai konsep IPA (Safitri et al., 2018).

Pelajaran IPA mempelajari materi-materi yang sangat berhubungan erat dengan masalah kehidupan sehari-hari, salah satu materi yang sangat berkaitan yaitu mengenai materi pencemaran lingkungan. Pada Materi tersebut siswa akan dipertemukan dengan berbagai macam permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitarnya (Kartikawati et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut, sering ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu siswa cenderung bosan apabila konsep pembelajaran terlalu monoton dengan metode pembelajaran ceramah. Maka, peran seorang guru harus memberikan pemaparan materi yang dapat menarik siswa untuk semangat dalam belajar serta suasana kelas tidak membosankan, salah satu cara untuk membantu menarik semangat siswa dengan alat bantu berupa media pembelajaran yang kreatif dalam proses belajar. Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa juga akan semakin tertarik untuk belajar dan mengurangi rasa bosan pada saat pemaparan materi.

Media pembelajaran merupakan bahan atau alat yang membantu untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga termasuk media berupa alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, dengan tujuan yaitu dapat menarik perhatian, minat, serta perasaan siswa dalam aktivitas belajar (Sugini & Basit, 2020). Media pembelajaran yang menarik akan mendorong siswa untuk semakin semangat dalam belajar (Latifah & Lazulva, 2020). Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menunjang pencapaian proses belajar siswa. Media pembelajaran yang baik, media pembelajaran yang relevan dengan tujuan, materi, serta kaitan dengan karakteristik anak didik dalam belajar (Yusnia, 2019).

Dalam penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran audio visual berupa *videoscribe* berbasis animasi menggambar, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa dengan harapan media yang dikembangkan dapat menarik semangat siswa dalam proses pembelajaran pada materi IPA. *Videoscribe* merupakan media pembelajaran berupa video animasi yang berisikan serangkaian gambar animasi yang tersusun menjadi sebuah video yang utuh (Pamungkas et al., 2018). Arti lain pada media pembelajaran *Videoscribe* merupakan alat yang dapat membantu menjelaskan konsep rumit dalam sebuah materi pelajaran, menjadi lebih menarik dan terkesan menghibur. *Videoscribe* merupakan sebuah animasi video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *sparkol VideoScribe* dengan teknik memasukkan gambar-gambar menarik yang telah disediakan didalam aplikasi tersebut (Meiliani & Arcana, 2019). Video berbasis animation drawing yaitu video animasi yang memberikan transisi menggambar dengan icon-icon bergerak pada slide berupa papan tulis dilengkapi dengan penjelasan materi. Animasi tersebut dibuat dari serangkaian foto atau gambar-gambar gif yang disertakan dengan transisi gerakan-gerakan kecil (Fakhri et al., 2015).

Media *videoscribe* yang dikembangkan memaparkan materi tentang pencemaran lingkungan. Pentingnya materi tersebut agar siswa lebih memahami dalam menjaga lingkungannya dengan baik. Pencemaran lingkungan merupakan materi yang sering kali muncul dalam permasalahan didunia nyata, sehingga dengan media pembelajaran *videoscribe* yang dilengkapi dengan kejadian-kejadian nyata dapat memberikan gambaran kepada siswa tentang pentingnya merawat lingkungan dan mencegah terjadinya pencemaran dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *videoscribe* berbasis *Animation drawing* pada materi pencemaran lingkungannya. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 di semester

genap dengan populasi sampel yang digunakan sebanyak 19 siswa di SMP Islam An-Nidhomiyah Pamekasan. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian yaitu desai dengan model model ADDIE, model tersebut merupakan proses instruksional yang memiliki lima tahap diantaranya yaitu, *Analys* (analisis) yang meliputi analisis kurikulum, karakteristik siswa, serta menganalisis apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Tahap ke dua *Design* (Desain), dalam tahapan desain, akan dilakukan proses perancangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi, membuat rancangan gambar. Tahap ketiga yaitu *Development* (pengembangan), yaitu melanjutkan dari tahap desain dalam tahap ini terdiri atas uji kelayakan media sebelum mengimplementasikan kepada siswa. Tahap keempat *Implementation* (penerapan), dan terakhir yaitu tahap *Evaluation* (evaluasi).

Teknik dalam pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik *jenuh sampling*, yaitu dalam pengambilan sampel menggunakan seluruh populasi dalam 1 kelas, dimana dalam 1 sekolah tersebut hanya terdiri dari 1 kelas VII saja. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi dilakukan oleh validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPA. Angket validasi dilakukan bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebelum diterapkan kepada siswa. Angket respon dibagikan kepada siswa setelah menerima media pembelajaran *videoscribe*. Angket respon bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran dengan materi pencemaran lingkungan. Hasil penilaian validasi kemudian dihitung persentase validitas dan reliabilitas dengan menggunakan rumus validitas pada **Rumus (1)** dan reliabilitas pada **Rumus (3)**, untuk angket respon tersebut kemudian dihitung untuk memperoleh persentase rata-rata skor dengan menggunakan rumus perhitungan persentase respon pada **Rumus (4)**

Rumus (1) untuk menghitung validitas

$$R = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (1)$$

(Sumber: Jannah et al., 2019)

Keterangan:

R = Persentase rata-rata skor

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Setelah nilai diperoleh dari setiap validator, hasil rata-rata kemudian dianalisis menggunakan

Rumus (2)

$$V = \frac{R1+R2}{3} \quad (2)$$

(Simber: (Putri et al., 2019)

Keterangan:

V = Validasi (Gabungan)

R1 = Validator 1

R2 = Validator 2

R3 = Validator 3

Hasil nilai validitas disesuaikan dengan tingkat kriteria penilaian, kriteria tingkat penilaian validitas dapat dilihat pada **tabel 1**.

Tabel 1. Kriteria persentase validasi media *videoscribe*

Skor Penilaian	Kriteria
$85\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid
$70\% < V \leq 85\%$	Valid
$50\% < V \leq 70\%$	Kurang valid
$0\% < V \leq 50\%$	Tidak valid

(Sumber: Modifikasi dari Diani & Hartati, 2018)

Setelah memperoleh nilai validitas, kemudian melakukan perhitungan Reliabilitas dengan menggunakan rumus (3)

$$R = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) \times 100\% \quad (3)$$

(Sumber: Yusup, 2018)

Keterangan:

R = Reliabilitas

A = Skor tertinggi dari Validator

B = Skor terendah dari Validator

Hasil uji Reliabilitas dinyatakan reliabel apabila hasil $\geq 75\%$ (Yusup, 2018).

Rumus (4) untuk menghitung persentase respon siswa

$$R = \left(\frac{\sum x}{N} \right) \times 100\% \quad (4)$$

(Sumber: Ariyawati et al., 2017)

Keterangan:

R = Persentase respon

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil analisis data respon siswa dapat disesuaikan dengan tingkat persentase respon siswa terhadap media pembelajaran *videoscribe*. Kriteria penilaian angket respon siswa dapat dilihat pada **tabel 2**.

Tabel 2. Kriteria persentase respon siswa

Persentase (%)	Keterangan
$84 < X \leq 100$	Sangat baik
$52 < X \leq 84$	Baik
$36 < X \leq 52$	Kurang baik
$X \leq 36$	Tidak baik

(Sumber: Modifikasi dari Ariyawati et al., 2017)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis data yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berupa video animasi Videoscribe pada materi pencemaran lingkungan. Hasil produk media pembelajaran diujicobakan kepada siswa SMP kelas VII di SMP Islam An-Nidhomiyah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE itu sendiri merupakan model pembelajaran yang memberikan fasilitas kepada siswa sehingga dalam proses pembelajaran berpusat kepada siswa dengan menggunakan 5 tahapan secara sistematis. 5 tahapan dalam pengembangan model ADDIE diantaranya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate* (Rusdianto, 2019) Model pengembangan ADDIE digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *animation drawing*, dimana dalam media pembelajaran tersebut berupa video animasi bergerak. Keunggulan dari model pengembangan ADDIE yaitu terdapat evaluasi di setiap tahapan-tahapan, sehingga dari adanya evaluasi di setiap tahapan akan meminimalisir kesalahan dan dapat memperoleh produk yang lebih efektif.

Tahap *analyze* (Analisis) adalah tahapan pertama dalam pengembangan model ADDIE. Dalam tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan diarahkan serta menyesuaikan dengan siswa. Dalam tahap analisis ini yang perlu diperhatikan yaitu kurikulum, karakteristik dan kebutuhan siswa, dan media pembelajaran. Menganalisis kurikulum, perlu dilakukan dengan menyesuaikan kurikulum sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan yaitu K-13. Selain itu memperhatikan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Untuk kompetensi dasar yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu KD 3.8 menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem. Analisis karakteristik siswa dan kebutuhan siswa, berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran siswa masih menggunakan teks book serta

tidak ada media pembelajaran yang digunakan, sehingga proses pembelajaran siswa masih terlihat monoton dan cenderung membosankan.

Tahap Design (desain) tahap yang ke 2 pada model pengembangan ADDIE, dalam tahapan desain yaitu mulai membuat perancangan media pembelajaran Videoscribe yang akan dikembangkan, baik dari penyusunan materi, desain transisi animasi, record suara, hingga penyusunan slide. Dalam tahap desain tentunya harus benar-benar dipersiapkan mulai dari tahap awal, penyesuaian dengan gerak animasi sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *videoscribe* kolaborasi dengan aplikasi *kinemaster*.

Tahap development (pengembangan) yaitu tahap ke 3 dari model pengembangan ADDIE. Dalam tahap pengembangan disini merupakan tahap penyusunan media pembelajaran videoscribe yang telah dirancang pada tahap design sebelumnya, kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran yang sangat menarik. Pemilihan materi yang mudah diterapkan dengan media pembelajaran animasi *videoscribe*, tentunya perlu persiapan mulai dari mengumpulkan beberapa referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan media. Mencari fitur-fitur yang pas dengan transisi jalannya animasi pada media pembelajaran, seperti halnya dengan mengumpulkan icon-icon yang belum disediakan pada aplikasi seperti contoh gift bergerak yang menggambarkan seputar pencemaran lingkungan. Pada tahap pengembangan disini, juga diperlukan sebuah validasi, baik dari validasi media, maupun isi materi. Hal tersebut bertujuan agar media sebelum diterapkan kepada siswa sudah dinyatakan valid oleh tim ahli (validator), serta baik untuk dijadikan media pembelajaran didalam kelas. Validasi dengan menggunakan angket yang berisi penilaian seputar media dari validator. Terakhir setelah media pembelajaran dinyatakan valid jika dilihat dari hasil angket validasi, maka media pembelajaran sudah siap untuk diterapkan kepada siswa.

Tahap *implementation* (penerapan) merupakan tahap keempat dari model pengembangan yaitu tahap untuk menguji cobakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh validator kepada siswa. Media pembelajaran *videoscribe* diterapkan kepada siswa SMP kelas VII di SMP Islam An-Nidhomiyah Pamekasan dengan materi pencemaran lingkungan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran videoscribe diterapkan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media videoscribe. Untuk mengetahui kualitas tersebut, setelah media pembelajaran diterapkan kepada siswa, selanjutnya siswa akan diberikan lembar penilaian berupa angket respon terkait media pembelajaran yang sudah diterapkan. Siswa diminta untuk menilai seputar media videoscribe sesuai dengan pernyataan-pernyataan pada angket respon yang diberikan.

Tahap *Evaluation* (evaluasi) tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari tahapan model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan dengan cara melihat hasil respon siswa pada angket yang dibagikan kepada siswa. Evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi sumatif, dimana evaluasi yang dilakukan pada akhir penelitian untuk menciptakan media pembelajaran lebih baik, dan lebih efektif jika diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Kelayakan Media

Uji kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* dinilai berdasarkan 2 aspek yaitu dari segi aspek media dan segi aspek materi. Kedua aspek tersebut dinilai oleh 2 validator dari dosen pendidikan IPA yang masing-masing sebagai validator ahli media dan validator ahli materi. Selain itu kelayakan juga dinilai oleh guru IPA sebagai validator ke 2 terhadap 2 aspek tersebut. hasil penilaian validasi ahli materi dapat dilihat pada **tabel 3**.

Tabel 3. Hasil validasi aspek media

Validator	Indikator	Hasil Validitas	Rata-Rata	Kategori	Hasil Reliabilitas	Kategori
Validator 1	Kelayakan penyajian	100%	91,5%	Sangat Valid	97,6%	Reliabel

	Design	83%			
Validator 2	Kelayakan penyajian	100%	96%	Sangat Valid	Reliabel
	Design	92%			
	Rata-rata (%)		93,75%	Sangat Valid	97,6%
					Reliabel

Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa nilai yang diberikan oleh validator 1 pada aspek kelayakan penyajian sebesar 100% dan pada aspek desain sebesar 83%, sehingga dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari validator 1 yaitu sebesar 91,5%. Sedangkan nilai yang diperoleh dari validator 2 rata-rata nilai yang didapatkan yaitu sebesar 96%. Jadi perolehan nilai rata-rata dari validator 1 dan validator 2 yaitu sebesar 93,75%. Nilai reliabilitas yang diperoleh dari hasil validator 1 dan validator 2 yaitu sebesar 97,6%

Aspek yang dinilai dari validasi media yaitu dilihat dari segi kelayakan penyajian dan dari segi design. Berdasarkan hasil data penilaian di atas membuktikan bahwa media pembelajaran *videoscribe* baik dari teknik penyajian dan desain sangat layak untuk diterapkan kepada siswa. Sesuai dengan yang dipaparkan oleh Rahayu & Kholilullah (2018) dalam jurnal yang menyatakan bahwa perolehan nilai diatas rata-rata membuktikan bahwa media yang dikembangkan sangat baik untuk diterapkan kepada siswa. Adapun hasil perolehan nilai validasi ahli materi dapat dilihat pada **tabel 4**.

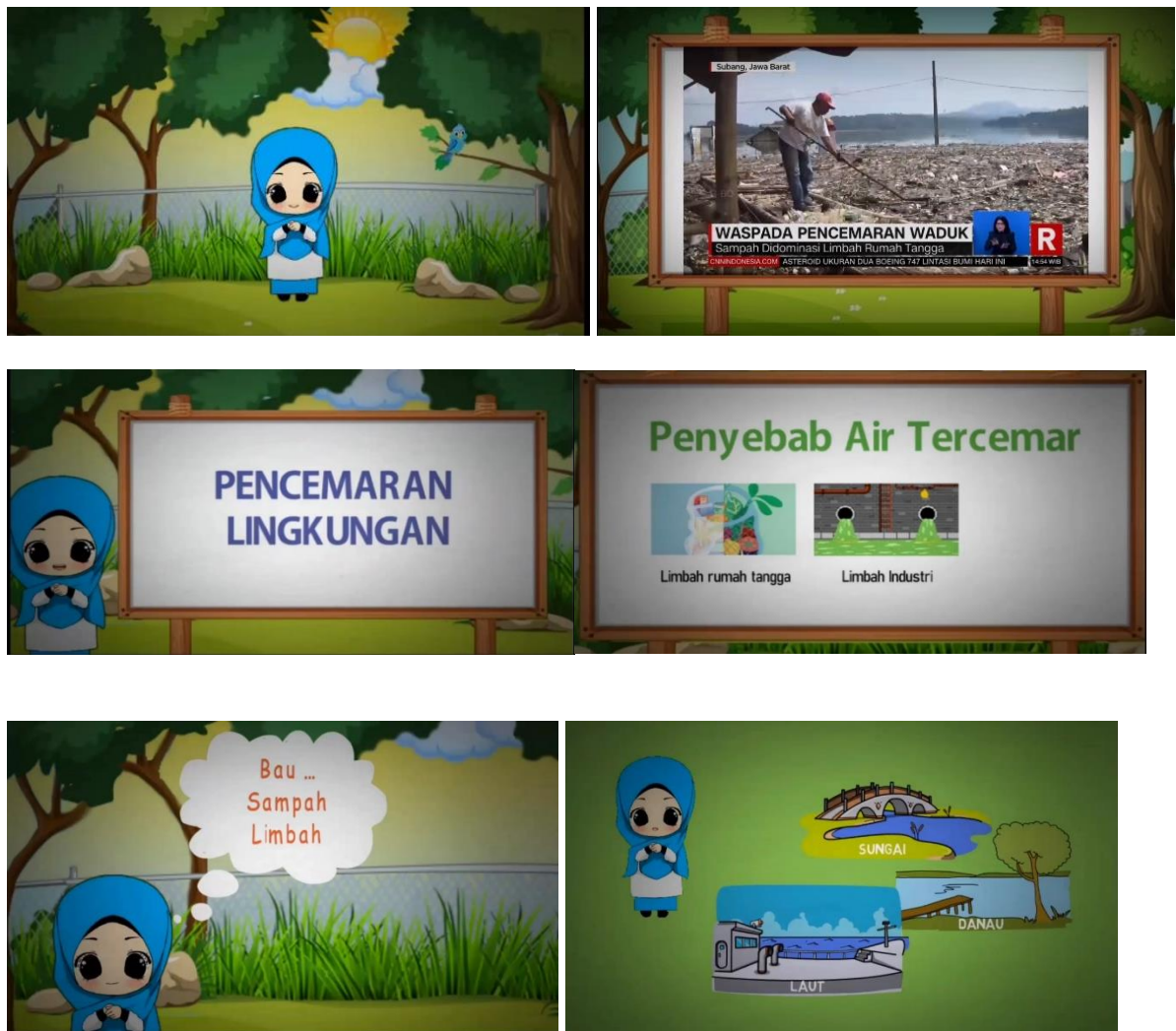
Tabel 4. Tabel validasi ahli materi

Validator	Indikator	Hasil validitas	Tara-rata	Kategori	Hasil reliablitas	Kategori
Validator 1	Kelayakan isi	95%	97,5%	Sangat valid	98,7%	Reliabel
	Kebahasaan	100%				
Validator 2	Kelayakan isi	90%	95%	Sangat valid	98,7%	Reliabel
	Kebahasaan	100%				
	Rata-rata (%)		96,25%	Sangat valid	98,7%	Reliabel

Berdasarkan hasil data pada tabel 4. perolehan nilai validasi materi pembelajaran *videoscribe* dapat diketahui bahwa validator 1 pada aspek kelayakan isi yaitu sebesar 95% dan pada aspek kebahasaan diperoleh sebesar 100%, jadi rata-rata nilai yang diperoleh dari validator 1 yaitu sebesar 97,5%. Nilai rata-rata yang diperoleh dari validator 2 yaitu sebesar 95%. Jadi rata-rata nilai yang diperoleh dari validator 2 dan validator 2 yaitu sebesar 96,25%. Nilai reliabilitas yang diperoleh sebesar 98,7% kategori reliabel

Aspek yang dinilai dalam validasi materi meliputi kelayakan isi dan kebahasaan. Berdasarkan hasil data membuktikan bahwa pemaparan materi dalam media *videoscribe* sangat valid sesuai dengan karakter siswa SMP. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryuntini et al (2018) sama-sama menerapkan media pembelajaran *Videoscribe*, dimana hasil data yang diperoleh sebesar 88,7% dengan kategori sangat valid. Dalam penelitian yang dilakukan kriteria penilaian yang diperoleh diatas rata-rata terbukti bahwa media *videoscribe* yang dikembangkan termasuk media pembelajaran yang sangat efektif, serta sangat layak untuk menunjang kualitas belajar siswa didalam kelas.

Hasil media *videoscribe* yang dikembangkan dapat dilihat pada **gambar (1)**. Media tersebut diterapkan kepada siswa setelah dinyatakan layak oleh tim ahli baik ahli materi ahli media dan guru IPA, kemudian diterapkan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa dengan media *videoscribe* tersebut.







Gambar 1. Hasil pengembangan media pembelajaran *Videoscribe*

Hasil media pembelajaran tersebut diterapkan kepada siswa berupa video dengan menggunakan LCD/Proyektor sekolah, tujuan agar semua siswa dapat menyaksikan secara bersama pada saat pemaparan materi. Media pembelajaran *Videoscribe* memiliki keunikan sendiri yaitu animasi tulisan tangan yang dilengkapi dengan gambar kartun dengan serangkaian transisi kolaborasi capter animasi serta dilengkapi dengan audio sebagai untuk menyampaikan materi dalam video. Setelah uji kelayakan dengan tim ahli diperoleh hasil revisi terkait media pembelajaran sebelum diterapkan kepada siswa. Perbaikan dilakukan bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih baik dan sesuai dengan kriteria video pembelajaran. Penyempurnaan media terkait uji kelayakan media *videoscribe* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil revisi media

No	Bagian revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Video animasi dibagi menjadi 3 bagian setiap sub materi seperti: Pencemaran udara Pencemaran air Pencemaran tanah (Revisi Ujian Proposal)		

2	Menambahkan video berita yang berkaitan dengan pencemaran lingkungan yang lagi sebagai gambaran awal pada pembahasan pertama media (Revisi Ahli media)		
3	Memperbaiki suara audio yang kurang sempurna (Revisi Ahli Materi)		

Berdasarkan hasil revisi pada tabel diatas dapat diketahui bahwa, revisi yang pertama yaitu membagikan video animasi terdiri dari 3 bagian sesuai dengan masing-masi sub materi, dengan tujuan media pada saat diterapkan kepada siswa terkonsep sesuai dengan pembahasan sub materi yang akan disampaikan oleh guru. Hasil revisi kedua oleh validator ahli media memberikan saran untuk menambahkan satu berita viral tentang materi yang berkaitan yang terjadi didunia nyata, video tersebut ditampilkan pada awal mula media. Tujuan dari revisi tersebut untuk memberikan gambaran nyata kepada siswa sebelum masuk kedalam penjelasan materi. Berdasarkan hal tersebut siswa akan mengetahui pandangan atau gambaran tentang seputar materi pencemaran lingkungan di dunia nyata. Revisi ketiga oleh validasi ahli materi yaitu saran untuk memperbaiki suara audio yang kurang sempurna. Penyempurnaan suara sangat penting agar siswa data memahami jalannya video yang diiringi suara penjelasan dalam memaparkan materi.

Kesimpulan dan Saran

Hasil kelayakan media yang diperoleh dari penilaian validitas oleh tim ahli media dan materi serta guru IPA dengan perolehan nilai rata pada aspek validasi media sebesar 93,75% dalam kategori sangat valid, nilai reliabilitas sebesar 98% kategori reliabel. Hasil penilaian rata-rata validitas aspek materi sesar 96,25% dengan kategori sangat valid, dan besar nilai reliabilitas 98% kategori reliabel. Hasil data membuktikan bahwa media pembelajaran *videoscribe* dinyatakan sangat layak untuk diterapkan kepada siswa.

Saran yang dalam penelitian yang dilakukan ialah: 1.) Materi yang dipaparkan dalam media animasi hanya mencakup 1 materi. Jadi guru IPA SMP Islam An-Nidhomiyah, dapat mengembangkan media *videoscribe* dengan memaparkan materi IPA yang lainnya agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar. 2.) Sekolah masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, dalam proses belajar hanya berpatokan pada buku pegangan siswa saja, jadi media *videoscribe* ini dapat diterapkan di sekolah agar pada saat proses pembelajaran siswa tidak merasa membosankan. 3.) Untuk media yang dikembangkan, media *videoscribe* bisa diterapkan dalam berupa cerita pendek selain dengan animasi menggambar. 4.) Kendala yang dialami selama proses pengambilan data yaitu terkendala dari colokan untuk digunakan pada LCD terbatas, jadi masih diperlukan untuk meminjam ke bagian pondok. Maka saran untuk kedepanya sekolah perlu menyediakan colokan atau stopkontak khusus penggunaan LCD.

Ucapan Terimakasih

Saya ucapkan terimakasih kepada Bapak Irsyad Rosidi, S. Pd., M. Pd. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bantuan pemikiran, kritik, dan saran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun artikel dengan baik dan benar.

Daftar Pustaka

- Ariyawati, P. A. M., Waluyo, J., & Prihatin, J. (2017). Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pairs, Investigation And Communication (Pic) Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Sains*, 2(1), 9–15. <https://jurnal.unj.ac.id/index.php/jpps/artikel/view/6407>
- Aryuntini, N., Astuti, I., & Yuliana, Y. G. S. (2018). Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.26737/jetl.v3i2.746>
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook Berbasis Literasi Islam: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan 3D Pageflip Professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234–244. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>
- Fakhri, F., Body, R., & Apdeni, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Teknik Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik*, 5(4), 1–6. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/view/102479>
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SKM. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 66–72. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/11140>
- Kartikawati, E., Cahyani, A. F., & Amirullah, G. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(4), 22–34.
- Latifah, N., & Lazulva. (2020). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 2(1), 26–31.
- Meiliani, H., & Arcana, I. N. (2019). Pengembangan Youtube Pembelajaran Persamaan Lingkaran di SMA Menggunakan Videoscribe. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 155–165.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, Novaliyosi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Putri, M. T., Setyawan, A. A., & Effendi, L. A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Riaudengan Pendekatan Matematika Realistik di SD Negeri 013 Rengat Barat Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal AKSIOMATIK*, 7(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/322502684.pdf>

- Rahayu, P., & Kholilullah. (2018). *Validitas Dan Praktikalitas Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Ruang Sisi Datar Pada Siswa Smp. 3*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/2805>
- Safitri, A. N., Subiki, & Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Kearifan Lokal Kopi Pada Pokok Bahasan Usaha dan Energi di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1), 22–29. <https://core.ac.uk/download/pdf/291838192.pdf>
- Sugini, E. H., & Basit, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap MinatBelajar Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo. *Jurnal IlmiahMimbar Demokrasi*, 9(2), 28–31.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media VideoScribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains untuk Mahasiswa PGPAUD. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtjik/article/view/2100>