

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO*
***SCRIBE* PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII MTSN**
02 SUMBAWA BARAT



Oleh :

Riva Afina
NIM 180104101

PROGRAM STUDI TADRIS IPA BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO*
SCRIBE PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII MTSN
02 SUMBAWA BARAT**

Skripsi

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Mataram
Untuk Melengkapi Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

**Riva Afina
NIM 180104101**

**PROGRAM STUDI TADRIS IPA BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM**

2023



Perpustakaan UIN Mataram

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh: Riva Afina, NIM: 180104101 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal : 22 September 2023

Pembimbing I,

Dr. Nining Purwati, M. Pd
NIP. 197708162008012016

Pembimbing II,

Ali Harris, M. Si
NIP. 198901072019031009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, 22 September 2023

Hal : Ujian Skripsi
Yang terhormat
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Di Mataram

Assalamu'alaikum, W. W.

Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama Mahasiswa **Riva Afina**
NIM **180104101**
Jurusan/Prodi **Pendidikan IPA Biologi**
Judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *musyawarah* skripsi-Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini agar segera di-*musyawarahkan*.

Wassalamu'alaikum, W. W.

Pembimbing I

Pembimbing II

Perpustakaan UIN Mataram

Dr. Nining Purwati, M. Pd.

NIP. 197708162008012016

Ali Harris, M. Si

NIP. 198901072019031009

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Riva Afina

Nim : 180104101

Jurusan : Pendidikan IPA Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat" secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan karya orang lain, siap menerima sanksi yang telah ditentukan oleh lembaga.

Mataram, 20 September 2023

Saya yang menandatangani

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MATARAM

Riva Afina

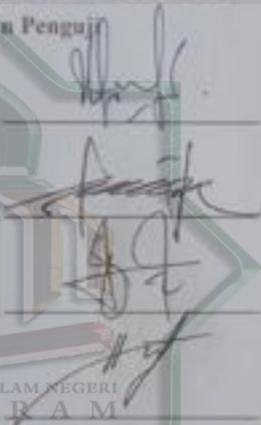
NIM: 180104101

Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN

Skripsi oleh: Riva Afina, NIM: 180104101 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Mata Pelajaran IPA Biologi Kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat." Telah dipertahankan di depan dewan penguji Jurusan IPA Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram pada tanggal 04 oktober 2023

Dewan Penguji

<p><u>Dr. Nining Purwati, M.Pd</u> (Ketua Sidang/Pemb.I)</p> <p><u>Ali Harris, M.Si</u> (Pembimbing II)</p> <p><u>Risa Umami, M.Sc</u> (Penguji I)</p> <p><u>Nurlita Lestariyani, M.Pd</u> (Penguji II)</p>	 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Jumariem, S.Ag., M.HI
NIP. 197612312005011006

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah:286)

Kuncinya, Libatkan Allah dalam setiap persoalan apapun.



Perpustakaan UIN Mataram

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku tersayang (Ibu Sri Mulyati dan Bapak Ahmad Bahaswan) atas kasih sayangmu yang tidak pernah putus dan begitu sempurna, tiada kata yang dapat diucapkan, cinta, pengorbanan dan rasa sayang. Restu do'a, pengajaran dan harapanmu adalah penguat hati untuk terus berjuang mencapai cita-citaku.
2. Saudariku tercinta (Ririn Fatirah dan Raehana Zema). Selalu ada dalam suka duka senyum tawa selalu hadir dalam hidupku. Serta keluarga besar Salum suri dan Muhammad Bahaswan (yang tidak bisa disebutkan satu persatu).
3. Semua keluarga besar H. Hairunnadi dan Ibu Hj. Hadiatollah beserta (Abang Burhanuddin dan Adek Pahrudin). Terimakasih atas perhatiannya. Motivasi dan do'anya yang selalu hadir dalam perjuangan dan hidupku.
4. Untuk sahabatku (Ayu, Ulu, Hilmi), serta semua teman-teman kelas E dengan kehadiran kalian semua membuat hidup ini menjadi lebih bermakna dan indah, canda dan tawa yang kalian berikan tidak bisa penulis balas kecuali balasan yang terbaik dari Allah SWT.
5. Untuk almamater dan kampus hijau UIN Mataram tercinta.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT , yang telah melimpahkan rahmat- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat**”. Sholawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada baginda Rasulullah yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari jalan jahiliyah menuju jalan keislaman, serta kepada keluarga dan sahabat- sahabat-Nya yang telah memperjuangkan agama islam.

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada;

1. Ibu Dr. Nining Purwati, M. Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Ali Harris, M.Si. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan arahan serta saran motivasi yang tidak terhenti, dan terimakasih sudah meluangkan waktunya dalam membimbing dan mengarahkan dalam proses penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. M. Harja Efendi, M. Pd. Sebagai ketua jurusan Tadris IPA Biologi , serta ibu Dr. Nining Purwati, M. Pd. Sebagai sekertaris jurusan Tadris IPA Biologi Universitas Islam Negeri Mataram
3. Bapak dan Ibu Dosen Tadris IPA Biologi yang telah memberikan banyak motivasi dan ilmu pengetahuan dalam kelancaran penyelesaian skripsi
4. Bapak Dr. Jumarim, M.HI Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram

5. Bapak Prof. Dr. H. Masnun, M. Ag. Selaku Rektor UIN Mataram yang telah memberi tempat bagi penulis untuk menuntut ilmu.
6. Kedua orang tua beserta adik saya tercinta, yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi
7. Serta teman – teman seperjuangan Tadris IPA Biologi.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan oleh karena itu penulis mengaharpkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian – penelitian selanjutnya.

Mataram,

2023

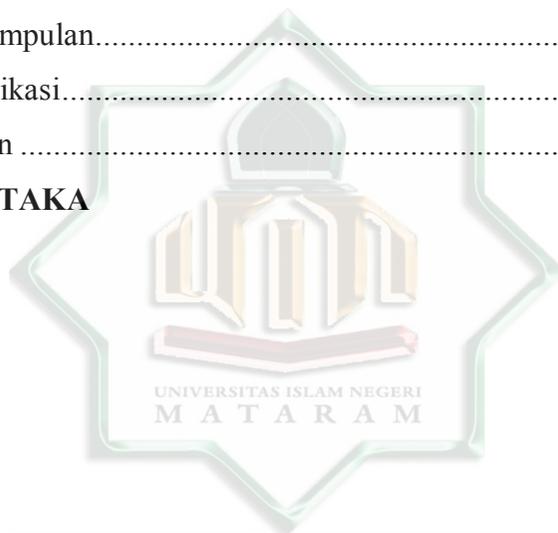
Riva Afina

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN LOGO	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERNYATAAN KEASLIAN PEMBIMBING	vi
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	vii
HALAMAN MOTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	32

C. Subjek Penelitian	37
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Instrument Penelitian	39
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Pengembangan Model.....	44
B. Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Implikasi.....	68
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kualifikasi Tingkat Pencapaian.....	42
Tabel 2.2	Kategori Penilaian Skala Likert	43
Tabel 3.1	Hasil Angket Validasi.....	54
Tabel 3.2	Masukan dan Saran Validator	55
Tabel 3.4	Perbaikan Video.....	56
Tabel 3.5	Hasil Respon Angket Siswa	57
Tabel 3.6	Hasil Angket Respon Guru	58

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Membuka Aplikasi.....	25
Gambar 1.2	Tampilan Petunjuk Masuk Aplikasi.....	25
Gambar 1.3	Mendesain Video	25
Gambar 1.4	Tampilan Halaman Baru	26
Gambar 1.5	Tampilan Memasukkan Tulisan.....	26
Gambar 1.6	Tampilan Memasukkan Gambar	26
Gambar 1.7	Tampilan Memasukkan Suara	27
Gambar 1.8	Tampilan Penyimpanan.....	27
Gambar 2.1	Langkah-Langkah Model Pengembangan Four-D.....	32
Gambar 3.1	Tampilan Awal	48
Gambar 3.2	Bagian Inti Materi Sistem Pencernaan Manusia.....	48
Gambar 3.3	Organ-organ Sistem Pencernaan Manusia	49
Gambar 3.4	Tampilan Penutup	51
Gambar 3.5	Produk Video Berbasis <i>Video Scribe</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi
- Lampiran 2 Lembar Validasi
- Lampiran 3 Lembar Angket Respon
- Lampiran 4 Lembar Surat Izin Penelitian Kampus
- Lampiran 5 Lembar Surat Bakesbangpoldagri
- Lampiran 6 Lembar Surat Breda Provinsi NTB
- Lampiran 7 Lembar Surat Dari Sekolah
- Lampiran 8 Lembar Kartu Konsultasi

Perpustakaan UIN Mataram

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Mata
Pelajaran Biologi Kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat**

**Riva Afina
180104101**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam pembelajaran biologi. Penelitian ini menggunakan model four-D. Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu : *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia untuk tingkat MTsN 2 Sumbawa Barat kelas VIII. Konsep yang dibangun dalam media ini adalah berupa penerapan pembelajaran IPA Biologi khususnya pada materi sistem pencernaan manusia yang dibuat menjadi sebuah video pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan video ini menekankan dalam bentuk video, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam memperhatikan pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil sebagai berikut; Uji validasi terhadap media video pembelajaran (*video scribe*) pada materi sistem pencernaan manusia divalidasi oleh dua validator dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,6% dan 64,8% dengan kriteria valid, sehingga produk tersebut dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Respon peserta didik dan

respon guru terhadap media video pembelajaran (*video scribe*) pada materi sistem pencernaan manusia mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,3% dan respon guru 82,1% dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia dikatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran dan *Video Scribe*



Perpustakaan UIN Mataram

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan tidak bisa lepas dari proses belajar mengajar, bahkan proses tersebut akan menjadi suatu kebiasaan bagi pendidik dan siswanya. Proses belajar berisi kegiatan interaksi antara guru dan siswa dimana siswa sebagai pembelajar dan guru yang membelajarkan. Pada hakikatnya, belajar adalah suatu kegiatan untuk mengubah individu dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Jadi, seseorang belum dapat dikatakan belajar jika belum terjadi perubahan yang berarti pada dirinya, baik perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya.¹

Proses pembelajaran menuntut siswa untuk memahami konsep-konsep sebuah materi, begitu pula pada proses pembelajaran IPA. Menurut Ihsan N. dkk. (2013), guru sangat perlu menciptakan suasana belajar yang akan membantu siswa dalam memahami konsep dari materi pelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan

¹ Wahyuni, dkk. Kelayakan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII di SMP. Vol. 4. No. 03. Tahun 2016.

menggunakan media agar mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.²

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media dalam belajar merupakan alat bantu dalam pembelajaran dengan maksud untuk menyampaikan informasi dari guru atau sumber lain. Menurut Sudjana dan Rivai (2005), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajarannya yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.³

Media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Tersedianya media dalam pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kesan dibenak siswa bahwa guru sebagai satu-satunya sumber informasi bagi siswa. Media yang digunakan dapat berupa orang (narasumber), alat dan bahan, ataupun lingkungan yang ada di sekitar siswa. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses kegiatan

²Ihsan, N. dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Video Eksperimen Listrik Dinamis di SMP. Vol. 2. No. 2 Tahun 2013.

³ Sudjana dan Ahmad Rivai. Media Pengajaran. Bandung. Tahun 2005.

belajar dapat membantu mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 02 Sumbawa Barat, guru IPA belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA, di sekolah tersebut guru masih monoton yaitu dengan metode ceramah yang membuat siswa mudah bosan, mengantuk dan guru terkadang memberikan tugas ke siswa hanya mencatat saja. Apalagi dalam pelajaran IPA yang seharusnya adanya kegiatan praktik atau guru yang membuat keadaan kelas lebih menyenangkan. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka menurut peneliti perlu untuk dilakukannya usaha pengembangan media pembelajaran di MTSN 2 Sumbawa Barat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *video scribe*. Hal ini dikarenakan agar siswa mampu memahami beberapa konsep yang abstrak dan kompleks dalam sains melalui media animasi video. *Video scribe* adalah *software* yang dapat menciptakan sesuatu animasi berupa papan tulis yang dapat menjelaskan suatu konsep tertentu. Keunggulan dari *video scribe* diantaranya memiliki animasi visual yang beragam, tampilan yang menarik dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi,

menjelaskan serta menarik kesimpulan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *video scribe* diharapkan siswa dapat menyerap materi biologi secara utuh serta dapat menemukan pengetahuannya melalui pengamatan dan mencoba memberi makna materi yang dipelajari dengan seperti itu pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan penguasaan konsep.⁴

Pemanfaatan media pembelajaran menurut Arsyad (2013) pada tahapan pembelajaran bisa menunjang peminat serta keinginan baru yang memicu motivasi, memberikan stimulus lancarnya aktivitas pembelajaran, serta memberikan beberapa pengaruh biologis kepada peserta didik.⁵ *Video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan menggunakan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran khususnya pada pelajaran biologi.

Diharapkan dengan media pembelajaran berbasis *video scribe* ini dapat mempermudah penyampaian materi

⁴ Ilvi Triyani, dkk. "Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* tema pertumbuhan si Hijau yang berorientasi pada literasi sains siswa SMP Kelas VII, Vol. 6, Nomor. 1, PENDIPA Journal of Science Education 2022, hlm. 270

⁵ Rega Widya Parastri, "Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol video scribe* pada mata pelajaran penatann produk kelas XII BDP di SMKN 1 Boyolangu Tulungagung, Vol. 9, Nomor. 3, Tahun 2021

ajar IPA oleh guru kepada peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang diharapkan. Melihat paparan latar belakang, dari sini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTSN 2 Sumbawa Barat”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam pembelajaran biologi ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam pembelajaran biologi ?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam pembelajaran biologi.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam pembelajaran biologi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* dalam pembelajaran berbentuk video dan terciptanya pembelajaran yang efektif, karena media persentasi yang paling canggih adalah media yang menyampaikan lima bentuk informasi berupa : gambar, symbol, suara, garis dan gerakan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran di MTSN 02 Sumbawa Barat.

b. Bagi Pendidik dan Peserta Didik

Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran dan penelitian ini menjadi tolak ukur penggunaan media dalam pembelajaran Biologi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai. Pembuatan media pembelajaran yang harus dilakukan pertama kali adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan, menurut Sadiman dalam Sukiman (2012:54) perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut⁶:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan
5. Menulis naskah media,
6. Mengadakan tes dan revisi

Setelah proses perencanaan, tahap selanjutnya adalah penulisan naskah berisi tentang materi-materi instruksional yang kemudian disajikan kepada siswa. Sadiman dalam bukunya (2007:116) naskah program

⁶ Sadiman, Arief S. dkk. Media Pendidikan ; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers. 2007.

media bermacam-macam. Tiap jenis media mempunyai bentuk naskah yang berbeda. Dalam menuliskan naskah semua informasi yang tidak akan disuarakan (dibaca bersuara) oleh pelaku harus ditulis dengan huruf besar, sedangkan narasi dan percakapan yang akan dibaca oleh pelaku ditulis dengan huruf kecil. Seperti halnya penulisan pada umumnya, penulisan naskah video juga dimulai dengan identifikasi topic atau gagasan. Dalam pengembangan instruksional, topik maupun gagasan dirumuskan dalam tujuan khusus kegiatan intruksional atau pembelajaran.⁷

Rangkaian kegiatan untuk mewujudkan topic atau gagasan menjadi program video dilakukan secara bertahap melalui pembuatan synopsis, treatment, storyboard atau perangkat gambar bercerita, naskah program dan scenario atau naskah produksi. Naskah merupakan persyaratan yang harus ada untuk suatu program yang terkontrol isi dan bentuk sajiannya.

Tahap selanjutnya adalah proses produksi. Kegiatan produksi menurut Sadiman dalam Sukiman (2012:77) adalah proses pengambilan gambar, merekam suara, memadukan gambar dan suara, memasukkan music dan FX, serta dengan naskah, menarik dan mudah

⁷ Sadiman AS., Rahardjo R., Haryono, & Rahardjito. *Media pendidikan pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. 2010. 4 (1); hal.1-12.

diterima sasaran. Produksi media memiliki tingkat kerumitan yang berbeda antara media yang satu dengan media yang lain.

Tahap setelah melalui proses pencernaan dan proses produksi yaitu evaluasi, menurut Sadiman dalam Sukiman (2012:79) ada dua macam bentuk evaluasi media yang dikenal yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Sedangkan evaluasi sumatif adalah kegiatan untuk mengumpulkan data dalam rangka untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi tertentu. Tujuan evaluasi sumatif adalah untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dimulai dengan analisi pembelajaran kemudian, medesign bagaimana media yang cocok dan dibutuhkan untuk pembelajaran, setelah itu mulai membuat media yang cocok kemudian diimplementasikan dan dievaluasi. Selanjutnya setelah

dievaluasi dilakukan perbaikan kemudian diproduksi dalam jumlah besar untuk kebutuhan pembelajaran.

B. Pengembangan Model 4D (*Four-D*)

Pengembangan perangkat pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan atau menciptakan suatu kondisi tertentu yang menyebabkan siswa dapat berinteraksi sedemikian sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Dalam pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Salah satu model yang sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran adalah model pembelajaran 4D.

Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Berikut penjelasannya :

1. Tahap *define* (pendefinisian)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan deskripsi pembelajaran yang dianggap ideal. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis,

analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis awal-akhir

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis awal-akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternative penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan.

b. Analisis peserta didik

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik itu meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa yang dipilih.

c. Analisis konsep

Analisis konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan.

d. Analisis tugas

Analisis tugas menurut Thiagarajan, dkk (1974) bertujuan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran menurut Thiagarajan, dkk (1974) berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat

pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- a) Penyusunan standar tes
- b) Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran
- c) Pemilihan format, yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan
- d) Membuat rancangan awal sesuai format yang dipilih.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni:

- a. Penilaian ahli yang diikuti dengan revisi
- b. Uji coba pengembangan

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli/praktisi dan data hasil uji coba.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Proses penyebaran merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap pengembangan dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem.⁸

Menurut Arwiantari, Agung, dan Tastra (2015) “salah satu kelebihan 4D yaitu lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran”. Adapun kelebihan model 4D menurut Agustina dan Vahlia (2016) “Pemilihan model pengembangan 4D ini mempunyai kelebihan yaitu dalam menentukan tujuan pembelajaran khusus akan melibatkan analisis materi dan analisis tugas, sehingga dapat mempermudah dalam menjabarkan tujuan pembelajaran umum ke khusus”.⁹

Dasar pertimbangan pemilihan model 4D ini adalah karena setiap langkah-langkah tahap prosedur pengembangan dijelaskan dengan detail, apa saja yang

⁸ Bustangbuhari. Model Pengembangan Perangkat Four-D. <http://www.anypdfools.com/buy/buy-pdf-to-word.html>. Diakses tanggal 12 September 2023, pukul 22.40.

⁹ Arywiantari, D. Agung. G.A.A., Tastra. D.K. *Pengembangan multimedia interaktif pada materi pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII*. Indonesian journal of curriculum and educational technology studies. Vol 1 (1). 2014. Hal. 1-12.

akan dilakukan peneliti bila mengembangkan produk berupa bahan ajar, buku, ataupun bahan ajar lainnya.

C. Dasar Berpikir Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran perlu diperhatikan. Ali (2009) dalam Widodo dan Wahyudi (2018) menyatakan bahwa :

“Good learning planning, well-designed learning strategies, and learning materials adapted to the level of cognitive understanding to be meaningless in learning if the media used is not appropriate. The success of learning is determined by two main components namely teaching methods and learning media”¹⁰

Pemilihan sebagaimana cara menyampaikan informasi kepada siswa perlu menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan.

Dalam Azhar Arsyad (2011:75), beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada satu atau

¹⁰ Widodo, Sri Adi, dan Wahyudi. *Selection of learning media mathematics for junior school students. The Turkish online journal of educational technology.* 17 (1). 2018. 154-160.

gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan symbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya
3. Praktis, luwes dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana
4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokkan sasaran. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan peorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.¹¹

¹¹ Arsyad, Azhar. Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk mengungkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹²

Dari beberapa uraian diatas, media pembelajaran dibagi menjadi 4 jenis media. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang umum digunakan sebagai berikut :

a. Media berbasis manusia

¹² Wina Sanjaya, "Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan", (Jakarta: Prenadamedia Group), hlm. 163.

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan serta mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini juga bermanfaat khususnya saat tujuan kita adalah mengubah sikap secara langsung terlibat dengan mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar.

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan paling umum digunakan atau dikenal adalah buku teks, buku penuntun jurnal, majalah, serta lembaran lepas. Untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan ini biasanya adalah warna, huruf, dan gambar yang dibuat atau di desain sedemikian mungkin untuk merespon konsentrasi siswa.

c. Media berbasis audio visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis atau elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan. Media berbasis audio visual ini menggabungkan anatara media pendengaran (audio) dengan media visual, media ini dapat menjelaskan pesan yang sangat gambalang, dan memaparkan suatu proses

atau prosedur sehingga mudah dipahami dengan menampilkan gambar gerak dan suara, yang termasuk dalam kategori media ini adalah video, film, animasi, dan lain-lain.

d. Media berbasis computer

Media berbasis komputer merupakan cara memproduksi serta menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Menurut Arsyad (2016) computer memiliki dua peran penting dalam kegiatan pembelajaran, pertama adalah sebagai manajer dalam pembelajaran yang dikenal dengan *Computer Managed Instruksion (XMI)* dan yang kedua adalah sebagai pembantu tambahan dalam belajar yang pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran, latihan atau keduanya yang disebut dengan *Computer Assisted Intruksion (CAI)*.

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran menurut Sanaky (2013), diantaranya:

- a. Mempermudah proses pembelajaran kelas
- b. Meningkatkan efesiensi proses pembelajaran

- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.¹³

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran media sangat berperan penting untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan menunjang kemajuan pendidikan di Indonesia. Menurut Rusman, *dkk.*(2011:172), manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah :¹⁴

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran

¹³ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, "Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya, (Bandung: Rosdakarya, 2018), hlm.8

¹⁴ Rusman, Kurniawan. D. dan Riyana. C. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

E. *Video Scribe*

Video scribe adalah sebuah *software* (perangkat lunak) untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) secara otomatis. *Video scribe* diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan *sparkol United Kingdom* (UK) di Inggris. *Video scribe* ini dikembangkan oleh *Adobe Flash* dan *Flash Video*. *Video scribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Konsep *video scribe*/gambaran tangan tersebut bisa digunakan sebagai video prestasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain.

Sparkol video scribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar, yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran

yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan oleh *software* pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di import ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Pembuatan video scribe juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol video scribe*. Pengguna hanya perlu mendownload *software* dan di *install* pada PC yang dimiliki.

a) Kelebihan dan kelemahan *video scribe*:

1) Kelebihan *video scribe*

Video scribe dapat digunakan untuk keperluan bisnis *online*, *ide marketing*, dapat digunakan untuk keperluan prestasi, menunjukkan kemampuan berpikir yang dikombinasikan oleh *video scribe*, serta dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik.

Muhammad Novan juga menuliskan bahwa media *video scribe* dapat digunakan

sebagai sarana promosi, prestasi, bisnis online dan media pembelajaran. Media *video scribe* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran hal ini dikarenakan aplikasi dalam *video scribe* memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Selain itu jika dilihat dari karakteristiknya media video scribe dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan diantaranya: mampu memusatkan perhatian-perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Mayer dalam Air dkk, (2014:23) dalam penelitiannya mengemukakan kelebihan penggunaan media *video scribe* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut :

- a) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan dengan bersamaan.
- b) Seorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan daripada hanya animasi dan teks.
- c) Seorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

2) Kelemahan *video scribe*

Dalam pembelajaran media *video scribe* memiliki kelemahan diantaranya : dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik, dan memberikan keterampilan khusus dalam pembuatan *video scribe*.

b) Langkah-langkah membuat *video scribe*

Berikut dijelaskan langkah-langkah dalam membuat media video pembelajaran menggunakan aplikasi *video scribe* :

- a. Tampilan awal aplikasi *video scribe*, ketika akan memulai mendesain video, harus melakukan login terlebih dahulu



Gambar 1.1 Membuka Aplikasi

- b. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, silahkan klik tanda centang untuk melanjutkannya.



Gambar 1.2 Tampilan Petunjuk Masuk Aplikasi

- c. Selanjutnya akan muncul halaman untuk membuat video, klik tanda (+) untuk menambah halaman baru.



Gambar 1.3 Mendesain Video

- d. Tampilan halaman kosong pada aplikasi *video scribe*



Gambar 1.4 Tampilan Halaman Baru

- e. Tampilan memasukkan tulisan pada *video scribe* ditengah ada symbol T.



Gambar 1.5 Tampilan Memasukkan Tulisan

- f. Tampilan memasukkan gambar pada *video scribe*, pada fitur nomor dua yang ada seperti fitur mata.



Gambar 1.6 Tampilan Memasukkan Gambar

- g. Tampilan memasukkan *dubbing* suara pada *video scribe*



Gambar 1.7 Tampilan Memasukkan Suara

- h. Tampilan proses penyimpanan pada *video scribe*



Gambar 1.8 Tampilan Penyimpanan

F. Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Video Scribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di

SMPN 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”.¹⁵ Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol video scribe* terbukti mampu meningkatkan semangat siswa untuk memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga proses pembelajaran berjalan dengan kondusif.

2. Berdasarkan penelitian Wahyu Nurwidayati (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media menggunakan *Sparkol Videoscribe* akan membuat peserta didik mengikuti pembelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga, materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati serta dapat diingat kembali oleh peserta didik.¹⁶

¹⁵ Dyah Ayu Wulandari, Pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi cahaya kelas VIII di SMPN 01 Kerjo tahun ajaran 2015/2016, (*Skripsi*, FIP Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2016), hlm. 116

¹⁶ Wahyu Nurwidayati. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *sparkol videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV. (*Skripsi*.FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung, 2022). hlm.91.

3. Penelitian oleh Ilimiah, dkk (2017) yang berjudul “ pengembangan media *touch and play images* materi panca indera kelas IV sekolah dasar berbasis adobe flash”. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan pengembangan *Touch and Play 3D Images Media Pembelajaran Berbasis adobe flash* pada subjek five senses pada kelas IV sekolah dasar, dan untuk mendeskripsikan respon siswa dalam implementasi sentuhan dan bermain media pembelajaran gambar 3D berdasarkan adobe flash dalam subjek lima senses di kelas 4 sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; pengembangan media pembelajaran *touch and play 3D images* berbasis adobe flash pada subjek lima sense pada 4 sekolah dasar menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang dinyatakan oleh borg and gall. Media sentuhan dan mainkan gambar 3D dalam media pelajaran sains, panca indera subjek siswa kelas 4 adalah bagian yang layak untuk digunakan.

Uji validitas yang dilakukan oleh ahli mata pelajaran diperoleh persentase 87,5% dalam kategori valid. Uji validitas oleh ahli pembelajaran persentase 97,2% termasuk dalam kategori yang valid. Hasil rata-rata respon siswa menunjukkan persentase 97,61% termasuk dalam kategori baik. Kesimpulannya *touch*

and play 3D images berdasarkan adobe flash dalam subjek panca indra dari siswa SD Kelas 4 dapat dianggap sebagai valid sebagai media pembelajaran.



Perpustakaan UIN Mataram

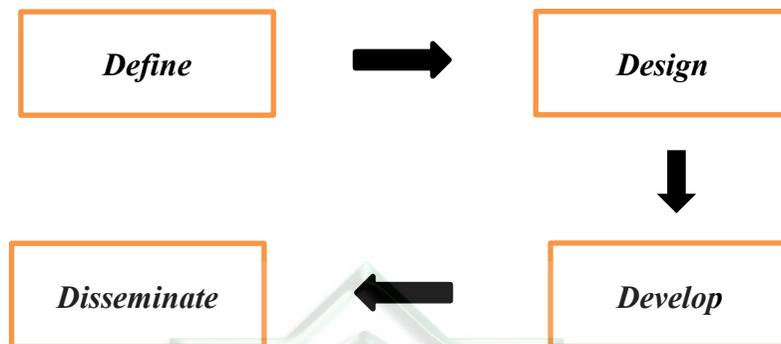
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*research and development*), yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar IPA terpadu yang berorientasi pada produk. Bahan ajar yang akan dikembangkan diharapkan dapat mempermudah pembelajaran IPA terpadu.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*). Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu : *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Kelebihan dari penggunaan model 4D ini adalah karena setiap langkah-langkah tahap prosedur pengembangan dijelaskan dengan detail, apa saja yang akan dilakukan peneliti bila mengembangkan produk berupa bahan ajar. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan 4D dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan *Four-D*

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media berbasis *video scribe* yang digunakan, ada empat tahapan yaitu :

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini informasi yang didapatkan yaitu analisis awal dengan wawancara guru dan siswa di kelas kemudian dilanjutkan analisis konsep sebagai pertimbangan isi materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah itu, dilakukan analisis tugas dengan tujuan menganalisis KI dan KD terkait materi yang akan dikembangkan dan terakhir

yaitu analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan pencapaian kelulusan.

a. Analisis awal (*Front end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk menentukan masalah-masalah yang ditemukan di awal sehingga diperlukan adanya suatu pengembangan produk yang menunjang tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Analisis awal dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan bahan ajar. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternative penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa.

b. Analisis siswa (*Leaner analysis*)

Analisis siswa sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis siswa dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok maupun individu. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa

perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi bahan ajar yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi :

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes acuan menghubungkan tahapan antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Jenis tes acuan yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah menggunakan angket validasi dan angket respon siswa.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang ditunjuk yaitu bahan ajar berbasis *video scribe*.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan mendesain isi pembelajaran yang meliputi desain materi, gambar, dan tulisan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal yaitu bahan ajar dan media yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki bahan ajar sebelum menjadi produk. Kemudian melakukan revisi setelah

mendapatkan saran perbaikan dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Berikut ini adalah rancangan awal media bahan ajar:

- 1) Tampilan awal (judul, nama pembuat video dan pernyataan tentang materi sistem pencernaan manusia)
 - 2) Isi produk (materi sistem pencernaan secara berurutan)
 - 3) Tampilan penutup (ucapan terimakasih)
3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan yaitu hasil dari rancangan desain sebelumnya, kemudian dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah produk tersebut valid atau tidak valid.

Setelah dinyatakan valid selanjutnya akan diujikan kepada siswa dalam tahap uji coba lapangan dengan syarat yang sudah ditentukan. Apabila produk coba mencapai minimal ketentuan maka produk tersebut dapat dinyatakan praktis digunakan dan apabila produk dibawah minimal ketentuan maka dapat dilakukan revisi produk dan dapat diujikan kembali sampai dinyatakan praktis.

Jika produk sudah valid dan praktis tidak mengalami uji coba ulang kembali, maka bahan ajar siap digunakan disekolah tersebut.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Setelah uji coba semua selesai dan instrument telah direvisi, tahap terakhir adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan produk media pembelajaran berbasis *video scribe* dengan mengupload produk di aplikasi Youtube. Pada penelitian ini hanya dilakukan kepada guru IPA Biologi dan 15 peserta didik.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah validator yang terdiri dari dua validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media memberikan penilaian untuk media dan materi video pembelajaran berbasis *video scribe*, guru dan peserta didik kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat, yang terdiri dari 15 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Adapun dari berbagai teknik diatas, dapat dijelaskan pengertiannya sebagai berikut :

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi di MTsN 02 Sumbawa Barat. Seperti melihat kondisi sekolah dari segi kelengkapan media pembelajaran yang digunakan seperti *LCD*, kurikulum, guru dan peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab secara lisan antara peneliti dengan responden. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis. Wawancara dilakukan kepada guru terkait kurikulum, materi, media pembelajarannya yang digunakan selama pembelajaran, dan terhadap peserta didik.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

a) Angket validasi

Angket digunakan untuk mengetahui memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai media yang telah dibuat, yaitu ahli

media dan ahli materi. Setelah itu angket dianalisis untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *video scribe* serta digunakan dalam perbaikan produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

b) Angket respon

Ditujukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *video scribe*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen - dokumen yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan data yang telah diperoleh. Dokumen tersebut berupa foto, daftar siswa dan buku sumber belajar.

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Validasi

Lembar ini digunakan untuk memperoleh validasi terhadap media, materi dan memperoleh masukan validator sebagai acuan dalam memperbaiki penyusunan materi dan pengembangan media. Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dari perangkat media pembelajaran.

Lembar validasi media dan materi pembelajaran ini diberikan kepada ahli validator. Angket ini

dimaksudkan untuk mengevaluasi kualitas media dan materi pembelajaran yang sedang dikembangkan. Angket penilaian ini disusun berdasarkan aspek kriteria kualitas media dan materi pembelajaran menggunakan skala likert dengan skor 5, 4, 3, 2, dan 1 dengan alternative jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Lembar penilaian ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran, yaitu berupa masukan dan saran untuk perbaikan/revisi media yang dilihat dari berbagai aspek terkait dengan kualitas media sehingga tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis video dapat diketahui.

Lembar validasi media pembelajaran ini diberikan kepada ahli materi dan media. Angket ini dimaksudkan untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang telah dibuat sebelum di uji cobakan.

2. Angket

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru IPA pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis *video scribe*. Angket respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran mencakup daya tarik media yang dikembangkan, kemudahan penggunaan dan

pemahaman dalam media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *video scribe*.

Respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran digunakan untuk mengetahui atau mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diisi oleh guru IPA dan peserta didik kelas VIII.

Data respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan makanan dianalisis menggunakan skala likert. Peserta didik dan guru memberikan respon terhadap suatu pernyataan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan yang tersedia yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data kualitatif ditinjau dari beberapa data yaitu data hasil validasi, data angket setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *video scribe*.

a. Analisis validasi produk

Data lembar dari validasi diambil dan dihitung persentasenya. Rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item menurut Sugiyono (2017:95) yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut tabel kualifikasi tingkat pencapaian untuk ahli validasi :

Tabel 2.1 Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61 – 80 %	Valid	Layak, tidak perlu direvisi
41 – 60 %	Cukup Valid	Kurang layak, perlu direvisi
21 – 40 %	Tidak Valid	Tidak layak, perlu direvisi
≤ 20	Sangat tidak valid	Sangat tidak Layak, perlu direvisi

(Arikunto, 2010 : 35)

b. Analisis Kepraktisan Produk

Untuk menilai kepraktisan produk, siswa yang sudah diambil sampel sebanyak 15 siswa dan 1 guru IPA Biologi diberi angket respon. Rumus

untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item menurut Sugiyono (2017) yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jumlah keseluruhan skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian angket respon peserta didik dan guru disajikan dalam table berikut ini :

Tabel 2.2 Kategori Kualifikasi Kepraktisan Bahan Ajar

Penilaian (%)	Kualifikasi
81 – 100	Sangat Praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
21 - 40	Tidak Praktis
≤ 20	Sangat Tidak Praktis

(Riduwan dan Akdon, 2013)

2. Analisis data kualitatif

Data kualitatif berisikan deskripsi dari tahapan prosedur pengembangan yaitu tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate* pada media pembelajaran berbasis *video scribe* dan dapat diperoleh dari saran dan kritik oleh validator sebagai bahan perbaikan media yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia untuk tingkat MTsN 2 Sumbawa Barat kelas VIII. Konsep yang dibangun dalam media ini adalah berupa penerapan pembelajaran IPA Biologi khususnya pada materi sistem pencernaan manusia yang dibuat menjadi sebuah video pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan video ini menekankan dalam bentuk video, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam memperhatikan pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran IPA Biologi berbasis *video scribe* ini dikembangkan dengan model pengembangan sistem 4D (*Four-D*) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Sedangkan media pembelajaran berbasis video dikembangkan dengan *software* yang digunakan adalah *video scribe*. Berikut uraian dari tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dilakukan :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan *define* ini merupakan tahap awal pengembangan media. Pada tahapan ini digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan menganalisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan siswa. Sehingga siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mengobservasi siswa dikelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan salah seorang guru IPA Biologi di sekolah tersebut, ditemukan beberapa masalah yaitu :

- a. Peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dan kurang memahami dalam materi sistem pencernaan manusia yang dianggap sulit, susah dipahami, serta terdapat istilah-istilah tertentu pada materi tersebut.
- b. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku teks, sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru dan buku teks.
- c. Guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Penggunaan berbantuan media pembelajaran berbasis *video scribe* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan manusia yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berbasis *video scribe* dapat membantu menjelaskan lebih detail tentang sistem pencernaan manusia karena tersedia animasi, gambar, teks, video, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil *define*, maka hal ini dijadikan dasar untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *video scribe* agar peserta didik tidak bosan untuk belajar dengan pembelajaran yang hanya berpedoman pada guru dan buku teks.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan ini media video pembelajaran didesain menggunakan perangkat *software* berbasis *video scribe*. Media video berbasis *video scribe* digunakan untuk mendesain *dubbing*, gambar animasi bergerak, *background* dan memilih animasi lainnya pada fitur yang telah disediakan pada aplikasi *video scribe*.

Video yang disusun untuk peserta didik dan guru kelas VIII materi sistem pencernaan manusia berdasarkan standar isi dan memperhatikan karakteristik peserta didik. Materi ini diambil dari buku Ilmu Pengetahuan Alam Edisi Revisi 2017 Kelas

VIII Semester 1. Dalam video pembelajaran diberikan musik dan penjelasan materi sehingga peserta didik dapat mendengarkan penjelasan tersebut dengan diiringi audio musik agar peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum dilakukannya tahap penyusunan video, terlebih dahulu dilaksanakan rancangan desain pada video pembelajaran tersebut. Adapun desain video pada materi sistem pencernaan manusia meliputi:

a. Bagian pendahuluan

Pada bagian pendahuluan dari media ini adalah membuat judul dan membahas materi yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia yaitu: sistem pencernaan mekanis dan sistem pencernaan kimiawi. Pada bagian awal siswa disuruh mengamati tentang” apa yang terjadi didalam tubuh ketika kita sedang makan ?”. Ini bertujuan agar siswa dapat memahami bagaimana proses yang terjadi ketika sedang makan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah gambar tampilan awal media pembelajaran *video scribe* :



Gambar 3.1 Tampilan Awal

Setelah tampilan pembuka yaitu berupa judul besar materi sistem pencernaan manusia, nama pembuat video dan pernyataan. Kemudian tampilan berikutnya yaitu penjelasan ke subbab dari materi pembagian dari sistem pencernaan manusia yaitu sistem pencernaan mekanis dan sistem pencernaan secara kimiawi.

b. Bagian inti

Pada tampilan video, dijelaskan bahwa materi sistem pencernaan manusia terdiri dari 2 submateri; sistem pencernaan mekanis dan sistem pencernaan kimiawi. Berikut adalah tampilan dari menu materi yang akan ditampilkan :



Gambar 3.2 Bagian inti materi sistem pencernaan manusia

Pada setiap submateri akan ada penjelasan materi dari organ-organ sistem pencernaan manusia, Berikut ini adalah tampilan berturut-turut dari penjelasan materi :



Gambar 3.3 Organ-organ Sistem Pencernaan Manusia

Pada tampilan video dijelaskan organ-organ sistem pencernaan terdapat 6 bagian organ-organ sistem pencernaan (mulut, tenggorokan, lambung, usus halus, usus besar dan anus), tampilan video dapat dilihat pada gambar 3.3. yang tertera diatas. Pada bagian tampilan selanjutnya di setiap submateri akan ada penjelasan materi dari organ-organ sistem pencernaan manusia, tampilan video dapat dilihat pada gambar 4.1. :

1) Mulut

Pada bagian mulut dijelaskan ada 3 bagian yaitu gigi, lidah dan kelenjar ludah.

2) Kerongkongan

Pada bagian kerongkongan dijelaskan tentang gerakan peristaltik dan fungsinya pada kerongkongan.

3) Lambung

Pada bagian lambung ditampilkan penjelasan bahwa didalam lambung terdapat getah lambung yang mengandung; HCL, Enzim Pepsin dan Enzim Renin.

4) Usus Halus

Pada bagian usus halus ditampilkan tentang usus halus memiliki 3 bagian yaitu, duodenum, jejunum, dan ileum.

5) Usus Besar

Pada bagian usus besar di video menampilkan penjelasan tentang fungsi dan bakteri yang terdapat pada usus

c. Bagian penutup

Pada bagian penutup ini berisi tentang ucapan terimakasih karena telah menonton dan memperhatikan video pembelajaran ini. Berikut adalah tampilan dari bagian penutup.



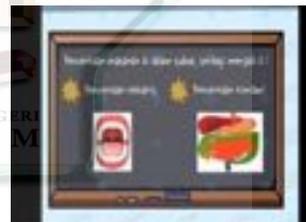
Gambar 3.4 Tampilan Penutup

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, segala kegiatan yang dilakukan pada tahap desain disusun dan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran. Berikut adalah hasil rancangan pengembangan media berbasis *video scribe* sebagai produk awal. :



(a)



(b)



(c)



(d)

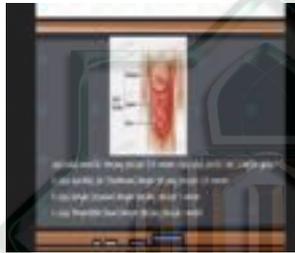
Perpustakaan UIN Mataram



(e)



(f)



(g)



(h)



(i)



(j)

Gambar 3.5 Produk Video Berbasis *Video Scribe*
 (a) Tampilan awal; (b) bagian-bagian dari sistem pencernaan; (c) organ-organ sistem pencernaan; (d) organ pencernaan mulut; (e) organ pencernaan kerongkongan; (f) organ pencernaan lambung; (g) organ pencernaan usus halus; (h) organ pencernaan usus besar;

(i) *penyakit pada sistem pencernaan makanan pada manusia; (j) Tampilan penutup.*

Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil validator. Setelah dikembangkan produk awal media selesai, maka produk tersebut didiskusikan kepada dosen pembimbing untuk mendapat kritik, saran dan perbaikan terhadap media pembelajaran tersebut. Selanjutnya media pembelajaran yang sudah didiskusikan akan direvisi sesuai dengan saran dosen pembimbing. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing untuk melakukan validasi media dan materi, media tersebut kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, adalah Bapak. Dr. M. Harja Efendi, M.Pd. dan Bapak. Dr. Yusuf, M.Pd.

Tujuan dilakukannya validasi terhadap media pembelajaran berbasis *video scribe* adalah untuk mendapatkan penilaian dan masukan terhadap media yang dikembangkan. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan dan layak atau tidak dilaksanakan di sekolah sebagai media pembelajaran khususnya pelajaran IPA Biologi. Adapun hasil Validasi oleh Ahli Media dan Materi :

Tabel 3.1. Hasil Angket Validasi Video Berbasis *Video Scribe*

Aspek penilaian	Penilaian	
	Validator 1	Validator 2
Mutu Teknis	15	18
Media	30	31
Isi/materi	26	26
Bahasa	6	6
Jumlah	77	81
Persentase Validitas (%)	61,6 %	64,8%
Keterangan	Valid	Valid

Berdasarkan Tabel 3.1. Hasil dari validator 1 oleh bapak Dr. M. Harja Efendi, M.Pd. adalah 61,6% dari jumlah keseluruhan maka hasilnya dikategorikan “Valid” dengan keterangan Layak, tidak perlu direvisi.

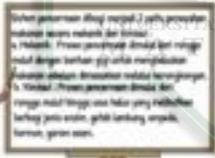
Hasil validator 2 media pembelajaran berbasis *video scribe* oleh bapak Dr. Yusuf, M.Pd. adalah 64,8% dari jumlah keseluruhannya maka dikategorikan “Valid”. Maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dikatakan Layak, tidak perlu direvisi. Adapun hasil masukan dan saran dari validator dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Masukan dan Saran Validator

Validator	Masukan dan Saran	Keterangan
Validator 1	Perbaiki Gambar Tampilan Awal	Diterima, dengan melakukan perbaikan gambar tampilan awal pada video
	Perbaiki Bahasa pada materi sistem pencernaan mekanis dan kimiawi agar lebih singkat dan mudah dipahami	Diterima, dengan melakukan perbaikan bahasa pada materi sistem pencernaan mekanis dan kimiawi agar lebih singkat dan mudah dipahami pada video
Validator 2	Menambahkan penyakit contoh	Diterima, dengan menambahkan contoh penyakit-penyakit pada sistem pencernaan makanan manusia pada video.

Masukan dan saran dari validator diterima dengan melakukan perbaikan gambar dalam video, perbaikan bahasa pada materi sistem pencernaan secara mekanis dan kimiawi agar mudah dipahami yang digunakan dalam media dan menambahkan contoh-contoh penyakit pada saluran sistem pencernaan pada video:

Tabel 3.3 Perbaikan Media Video

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
	
	
<p>Didalam video tidak tercantum penyakit sistem pencernaan makanan manusia</p>	

Berdasarkan uji kevalidan yang dilakukan, maka produk media video berbasis *video scribe* memenuhi kriteria valid dalam penggunaan, segi tampilan, dan isi/materi tentang sistem pencernaan makanan manusia sehingga tidak dilakukan revisi lagi terhadap media video berbasis *video scribe*.

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid digunakan selanjutnya produk siap untuk diberikan kepada kepada guru dan peserta didik kelas VIII MTsN Sumbawa Barat. Pada saat diterapkan video, diberikan angket respon kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *video scribe*.

Berikut hasil angket respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah diterapkan:

Tabel 3.4 Hasil Respon Angket Siswa

No.	Jumlah Skor Siswa	Jumlah Persentase (%)
1.	47	85,4
2.	45	81,8
3.	49	89
4.	55	100
5.	41	74,5
6.	50	90,9
7.	46	83,6
8.	55	100
9.	51	92,7
10.	55	100
11.	50	90,9
12.	50	90,9
13.	50	90,9
14.	49	89

15.	50	90,9
Persentase		90,3%
Kriteria	Sangat Praktis	

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *software video scribe* adalah 90,3 % dan pada kategori “ Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil angket respon siswa diatas maka dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia yang dikembangkan dinyatakan Sangat Praktis. Hasil dari angket respon siswa akan dilampirkan didalam lampiran yang telah disediakan. Sedangkan hasil respon guru IPA Biologi yang bernama Ibu Suryani Syamsul, S.Pd mendapatkan jumlah skor yaitu :

Nama	Jumlah Skor	Masukan dan Saran
Suryani Syamsul S.Pd	78	Mohon dilain waktu apabila menggunakan video, lengkapi dengan narasi dengan demikian lebih mudah dipahami peserta didik. Lebih memberi ruang bagi siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat.

Persentase	82,1 %
Kriteria	Sangat Praktis

Tabel 3.5. Hasil Angket Respon Guru

Dari hasil jumlah persentase 82,1 % tersebut dapat dikualifikasikan dengan kategori Sangat Praktis untuk diberikan kepada peserta didik terutama dalam materi sistem pencernaan manusia.

4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia disebarluaskan dengan cara mengupload produk di aplikasi Youtube, hal ini bertujuan agar guru, peserta didik, masyarakat umum dapat dengan mudah mengakses dan mendownload video kapan saja dan video ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan di MTsN 02 Sumbawa Barat, berikut link youtube: <https://youtu.be/ToQHLlnFZWk>.

Setelah dilakukannya beberapa tahapan diatas maka penelitian mengenai video pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia selesai. Didapatlah produk berupa video pembelajaran yang valid dan praktis. Dimana video pembelajaran ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran pada materi

sistem pencernaan manusia, baik untuk pelajaran dikelas, daring, maupun siswa belajar mandiri.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Four-D (4D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan dan mengetahui respon guru dan siswa terhadap kualitas media yang dikembangkan.

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi yaitu dapat dilihat dari hasil *define* dengan menganalisis kebutuhan yakni berasal dari potensi dan masalah yang ada disekolah, mengumpulkan informasi, mendesain produk, validasi produk, revisi produk sesuai dengan saran perbaikan hasil dari validator dan ujitobakan produk.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Four-D (4D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan dan mengetahui respon guru dan siswa terhadap kualitas media yang dikembangkan.

Hasil dari observasi di MTsN 02 Sumbawa Barat yaitu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan terhadap mata pelajaran IPA Biologi dengan tujuan menarik peserta didik agar lebih tertarik untuk mempelajari mata pelajaran IPA Biologi.

Informasi diperoleh di MTsN 02 Sumbawa Barat dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA Biologi serta melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran IPA Biologi di kelas VIII maka hal ini menjadi acuan mengenai media pembelajaran yang tepat digunakan untuk proses pembelajaran.

Setelah mengumpulkan informasi di MTsN 02 Sumbawa Barat, maka hal ini menjadi dasar untuk mendesain produk berupa media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi. Produk dibuat dengan menggunakan program aplikasi *video scribe*, selain itu juga menggunakan program pendukung seperti *inshout*. Media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi dilengkapi dengan tulisan, gambar, animasi, video, dan audio.

Selanjutnya adalah tahap *design*, pada tahap ini dilakukan format perencanaan video pembelajaran. Dalam rancangan yang telah ditentukan maka perencanaan dari

kerangka meliputi video pembelajaran, desain tampilan video dan isi media.

Tahap *development* yaitu tahap pengembangan media mulai dari dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap desain. Media video pembelajaran dibuat dari rancangan yang sudah dirancang sebelumnya dan kemudian dilakukan validasi oleh para validator. Validasi bertujuan untuk mendapatkan saran maupun komentar guna memperbaiki video pembelajaran. Penilaian ahli media dan materi terhadap media video pembelajaran berbasis *video scribe* ini termasuk dalam kriteria Valid dengan persentase validator I 61,6 % dan persentase validator II 64,8%. Validasi tersebut telah melalui perbaikan dari validator sampai produk yang dikembangkan layak dan valid untuk digunakan.

Kualitas pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* dilihat dari aspek penilaian tersebut diketahui bahwa media layak/valid. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013) bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Media pembelajaran dapat dikatakan layak/valid apabila media

memperoleh skor lebih dari 60%, apabila skor kurang dari 60% maka media harus direvisi dan divalidasi kembali.¹⁷

Setelah media diperbaiki dan dinyatakan baik untuk ditampilkan kepada peserta didik dan guru, kemudian ke tahap *disseminate*, pada tahap ini akan diberikan angket respon yang bertujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran ini.

Hasil dari angket respon peserta didik yaitu dengan persentase 90,3% kriteria Sangat Praktis media pembelajaran ini untuk peserta didik. Sedangkan hasil angket respon guru yaitu dengan nilai 82,1% dikategorikan sangat praktis untuk diberikan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Dwijayani (2017) bahwa kepraktisan media pembelajaran tergambar dari pengaplikasian media pembelajaran yang memberikan manfaat yang baik bagi pengguna. Media pembelajaran yang paraktis dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran IPA berbasis *video scribe* dinilai paraktis karena siswa merasa nyaman dan senang dalam belajar.¹⁸

¹⁷ Arikunto dan Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta. 2013.hal. 26

¹⁸ Meilia Tika Ayu Ningrum, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Android* Materi Kerajaan dan Peninggalan Hindu-Budha. *JINoP* (Jurnal Inovasi Pembelajaran). Volume 7. Nomor 1. Mei 2021.hal. 26.

Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti, produk pengembangan media pembelajaran berbasis video ini dapat dikatakan mampu memenuhi beberapa tujuan pembuatan media pembelajaran:

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan. Hal ini terlihat ketika siswa mampu mengerjakan tugas secara mandiri dari sesi Tanya jawab yang diberikan peneliti yang telah ada dalam media pembelajaran.
2. Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Hal ini dikarenakan di dalam media pembelajaran sebagian besar membantu siswa membangun pemahaman mengenai suatu materi yang diajarkan.

Setelah proses pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* dilakukan, maka diperoleh media pembelajaran yang memenuhi kualitas media pembelajaran. Manfaat dikembangkannya media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

2. Media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
3. Media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi tidak membosankan karena mengandung tulisan, gambar, audio dan video yang dapat menarik ketertarikan peserta didik dalam mempelajari IPA Biologi.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut, antara lain :

- 1) Berdasarkan hasil validasi ahli media, setelah direvisi tampilan multimedia pembelajaran menarik dan sangat *komunikatif* karena banyak kombinasi warna yang sesuai, penyajian gambar yang beragam, dan video yang mudah dipahami oleh siswa.
- 2) *Video scribe* ini bisa di *upload* ke *youtube* sehingga bisa dibuka berulang-ulang, dan kapan pun kita mau melihatnya.

Produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata pelajaran IPA Biologi memiliki beberapa kekurangan yaitu dalam proses *export* yang membutuhkan waktu sedikit lama.

Adapun perbedaan produk yang peneliti kembangkan dengan penelitian terdahulu diatas adalah materi soal yang peneliti kembangkan berupa sistem pencernaan manusia pada kelas VIII yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan pada penelitian terdahulu “Dyah Ayu Wulandari” adalah berupa materi cahaya kelas VIII untuk meningkatkan minat belajar.

Persamaan dengan penelitian terdahulu “Dyah Ayu Wulandari” dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *video scribe*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *video scribe* terbukti sangat praktis dan layak diberikan kepada peserta didik guna untuk meningkatkan semangat siswa dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga proses pembelajaran berjalan dengan kondusif. Maka daripada itu hal ini dijadikan acuan dasar dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* di MTsN 02 Sumbawa Barat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Uji validasi terhadap media video pembelajaran (*video scribe*) pada materi sistem pencernaan manusia divalidasi oleh dua validator dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,6% dan 64,8% dengan kriteria valid, sehingga produk tersebut dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran
2. Respon peserta didik terhadap media video pembelajaran (*video scribe*) pada materi sistem pencernaan manusia mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,3% dan respon guru 82,1% dengan kriteria sangat praktis, sehingga media pembelajaran pada penelitian ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia dikatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penilaian kepada ahli dan hasil respon dari pengguna, media pembelajaran berbasis *video scribe* dinilai sudah layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPA Biologi dalam materi sistem pencernaan manusia kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat. Oleh karena itu, berikut terdapat implikasi dari penilaian yang telah dilakukan:

1. Media pembelajaran berbasis *video scribe* memudahkan guru dalam penyampain materi sistem pencernaan manusia, karena dilengkapi dengan gambar yang menarik
2. Media pembelajaran berbasis *video scribe* memberikan pengalaman belajar baru, sehingga siswa terlihat lebih antusias dan aktif saat melakukan pembelajaran menggunakan video berbasis *video scribe*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Peneliti hanya mengembangkan media video pembelajaran *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas VIII MTs diharapkan

dapat dikembangkan dikemudian hari oleh pendidik atau peneliti lainnya dengan materi yang berbeda.

2. Media video pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas VIII Mts dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk menambah wawasan materi dan sebagai acuan bahan ajar dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti jika ingin mengembangkan video pembelajaran *video scribe* agar sekiranya lebih baik lagi dari peneliti maupun dari segi materi maupun kualitas tampilan video.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hasan Adtman dan Umi Baroroh, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Video Scribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Lisanuna*, Vol. 9, No. 2, 2019, 148-150.
- Astuti, Lin S, Penguasaan Konsep IPA ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Formatif*, Vol. 7, No. 1, 2017, 40-48.
- Arikunto dan Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2013.
- Bustangbuhari. Model Pengembangan Perangkat Four-D. <http://www.anypdfools.com/buy.buy-pdf-to-word.html>.
Diakses tanggal 12 September 2023, pukul 22.40.
- Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Dewi Seprianingsih, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Biologi Siswa. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 16, No. 2, 2017, 121-128.
- Dyah Ayu Wulandari, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Video Scribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi

Cahaya Kelas VIII di SMPN 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016, (*Skripsi*, FIP Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2016), hlm. 116.

Fitria Hidayat, Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation

and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Vol. 1,

Nomor.1, Desember 2021, 28-37.

Ilvi Triyani, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Tema Pertumbuhan si Hijau yang Berorientasi Pada Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII, *PENDIPA Journal of Science Education* Vol. 6, Nomor. 1, 2022, 269-277.

Lin Suciani Astuti, Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Formatif*, Vol. 7, No. 1, 2017, 40-48.

Muslim, L. Halim, A. & Safitri R, Penerapan Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Elastisitas dan Hukum Hooke di SMA Negeri Unggul Harapan Persada, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 3, No. 2, 2015, 35-40.

Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Rosdakarya, 2018.

Rega Widya Parastri, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XII BDP di SMKN 1 Boyolangu Tulungagung, Jurnal Pendidikan Tata Niaga, Vol. 9, Nomor. 3, 2021.

Supriyadi, Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) Pada Konsep Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa di Kelas XI SMA Suraneggala Kabupaten Cirebon, (*Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, IAIN Syeikh Nurjati Cirebon), 2012, hlm. 81

Wahyu Nurwidayati. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *sparkol videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV. (*Skripsi*.FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung. 2022).

Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.



Perpustakaan UIN Mataram

DOKUMENTASI



- a. Kegiatan pembelajaran ketika peserta didik menggunakan metode ceramah atau hanya disuruh mencatat materi dan peserta didik kurang memperhatikan



- b. Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Scribe*, peserta didik fokus dan memperhatikan materi yang diajarkan.



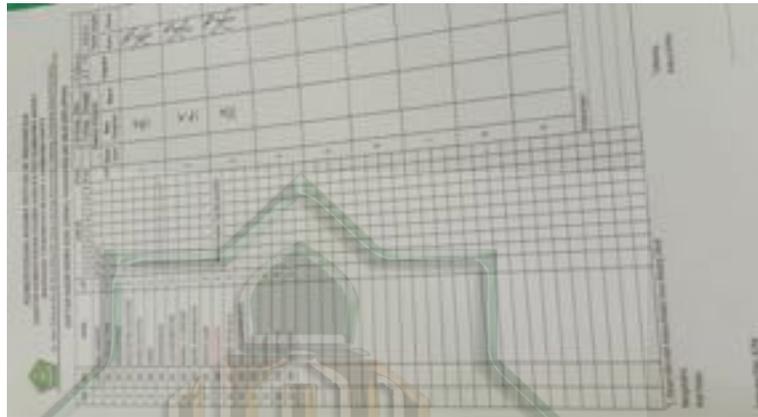
c. Pengisian angket respon peserta didik



d. Pengisian respon angket guru IPA Biologi



- e. Buku IPA yang digunakan untuk mengambil materi tentang sistem pencernaan manusia yang didesain pada pembuatan video



- f. Absen siswa kelas VIII MTsN 02 Sumbawa Barat yang berjumlah 15 oran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

LEMBAR VALIDASI

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII MTSN 2 SUMBAWA BARAT"

Penunjuk :

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap skor jawaban memiliki kriteria penilaian tertentu yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu hanya dibenarkan untuk memilih satu jawaban saja atas alternatif skor yang diberikan. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan :

Pertanyaan Sikap	Skor
SS (Sangat sangat)	5
S (Sangat)	4
C (Cukup)	3
KS (Kurang sangat)	2
TS (Tidak sangat)	1

3. Apabila bapak/ibu menemukan kekurangan terhadap media pembelajaran berbasis video scribe yang dikembangkan mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran perbaikan pada kolom komentar yang disediakan, sehingga peneliti dapat segera melakukan revisi lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis video scribe yang dikembangkan.
4. Pendapat, saran, kritik atau perbaikan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan dan menyempurnakan kualitas media pembelajaran berbasis video scribe ini.

Perpustakaan UIN Mataram

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	KS	TS
A. Mata Teknis						
1.	Ukuran, warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai.			✓		
2.	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, gambar, grafis, dan lain-lain) sudah sesuai.			✓		
3.	Gambar/animasi mampu memperjelas materi yang disajikan			✓		
4.	Gambar/animasi tidak mengganggu elemen lain yang berhubungan dengan materi			✓		
5.	Music pengiring (background) yang digunakan memiliki volume yang sudah sesuai			✓		
B. Aspek Media						
1.	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas			✓		
2.	Suara yang termuat dalam media dapat dibaca dengan jelas			✓		
3.	Animasi atau gambar yang termuat dalam media memvisualkan materi dengan jelas			✓		
4.	Media yang digunakan menarik sehingga mampu menghibur siswa			✓		
5.	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar			✓		
6.	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SMP/MTS			✓		
7.	Background yang digunakan menarik			✓		
8.	Media yang digunakan dapat dioperasikan dengan mudah			✓		

9.	Media yang digunakan dapat disimpan dengan mudah			✓		
10.	Media yang digunakan mudah diakses			✓		
C. Aspek Isi						
1.	Kesesuaian materi dengan ilustrasi gambar dalam media			✓		
2.	Kedalaman materi yang dibahas dalam media			✓		
3.	Keluasan materi sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa			✓		
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran			✓		
6.	Kesesuaian konten materi dalam video disajikan dengan runtut dan logis			✓		
7.	Kesesuaian contoh-contoh yang diberikan terkait materi disajikan secara up to date dalam media			✓		
8.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap			✓		
D. Aspek Bahasa						
9.	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD			✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan menarik			✓		

Perpustakaan UIN Mataram

Tabel Kriteria Kevalidan :

Skala nilai %	Keterangan
81 - 100	Sangat valid (tidak revisi)
61 - 80	Layak (tidak revisi)
41 - 60	Kurang valid (revisi)
21 - 40	Tidak valid (revisi)
≤ 20	Sangat tidak valid (revisi)

Kesimpulan penilaian secara umum :

1. Sangat tidak layak perlu direvisi
2. Tidak layak, perlu direvisi
3. Kurang layak, perlu direvisi
4. Layak, tidak perlu direvisi
5. Sangat layak, tidak perlu direvisi

Saran dan Perbaikan :

Dibaca sb. Dr. Bahari

Mataram,
Validator I,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Shell
Dr. M. Husein Effendi, M.Pd
NIP.198002272003121002

Perpustakaan UIN Mataram

LEMBAR VALIDASI

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO SCRIBE* PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII MTSN 2 SUMBAWA BARAT"

Petunjuk :

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor jawaban yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu. Setiap skor jawaban memiliki kriteria penilaian tertentu yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu hanya dibenarkan untuk memilih satu jawaban saja atas alternatif skor yang diberikan. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan :

Pernyataan Sikap	Skor
SS (Sangat setuju)	5
S (Setuju)	4
C (Cukup)	3
KS (Kurang Setuju)	2
TS (Tidak Setuju)	1

3. Apabila bapak/ibu menemukan kekurangan terhadap media pembelajaran berbasis *video scribe* yang dikembangkan mohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan saran perbaikan pada kolom komentar yang disediakan, sehingga peneliti dapat segera melakukan revisi lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis *video scribe* yang dikembangkan.
4. Penilaian, saran, koreksi dan perbaikan dari Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan dan menyempurnakan kualitas media pembelajaran berbasis *video scribe* ini.

Perpustakaan UIN Mataram

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	KS	TS
A. Mata Teknis						
1.	Ukuran, warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai.			✓		
2.	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, gambar, grafis, dan lain-lain) sudah sesuai.		✓			
3.	Gambar/animasi mampu memperjelas materi yang disajikan		✓			
4.	Gambar/animasi tidak mengganggu elemen lain yang berhubungan dengan materi		✓			
5.	Music pengiring (background) yang digunakan memiliki volume yang sudah sesuai			✓		
B. Aspek Media						
1.	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas			✓		
2.	Suara yang termuat dalam media dapat dibaca dengan jelas			✓		
3.	Animasi atau gambar yang termuat dalam media memvisualkan materi dengan jelas			✓		
4.	Media yang digunakan menarik sehingga mampu menghibur siswa			✓		
5.	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar			✓		
6.	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SMP/MTS			✓		
7.	Background yang digunakan menarik			✓		
8.	Media yang digunakan dapat dipertasikan dengan mudah			✓		

9.	Media yang digunakan dapat disimpan dengan mudah			✓		
10.	Media yang digunakan mudah diakses			✓		
C. Aspek Isi						
1.	Kesesuaian materi dengan ilustrasi gambar dalam media		✓			
2.	Kedalaman materi yang dibahas dalam media			✓		
3.	Keluasan materi sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa			✓		
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator pembelajaran			✓		
6.	Kesesuaian konten materi dalam video disajikan dengan runtut dan logis		✓			
7.	Kesesuaian contoh-contoh yang diberikan terkait materi disajikan secara <i>up to date</i> dalam media			✓		
8.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap			✓		
D. Aspek Bahasa						
9.	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD			✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan menarik			✓		

Perpustakaan UIN Mataram

Tabel Kriteria Kevalidan :

Skala nilai %	Keterangan
81 – 100	Sangat valid (tidak revisi)
61 – 80	Layak (tidak revisi)
41 – 80	Kurang valid (revisi)
21 – 40	Tidak valid (revisi)
≤ 20	Sangat tidak valid (revisi)

Kesimpulan penilaian secara umum :

6. Sangat tidak layak perlu direvisi
7. Tidak layak, perlu direvisi
8. Kurang layak, perlu direvisi
9. Layak, tidak perlu direvisi
10. Sangat layak, tidak perlu direvisi

Saran dan Perbaikan :

.....
.....
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M
.....

Mataram,

Validator II,

Perpustakaan UIN Mataram


Dr. Yusuf, M.Pd
NIP.197412312003121068

Hasil Uji Validasi:

1. Validator 1

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{77}{125} \times 100\% \\ &= 61,6\% \end{aligned}$$

2. Validator 2

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{81}{125} \times 100\% \\ &= 64,8\% \end{aligned}$$

Perpustakaan UIN Mataram

ANGKET GURU

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN
BIOLOGI KELAS VIII MTSN 2 SUMBAWA BARAT"

A. Identitas Responden

Nama : SURYANI SYAMSUL S Pd
NIP : -
Sekolah : MTs NEGERI 2 SUMBAWA BARAT

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Setiap skor jawaban memiliki kriteria penilaian tertentu yang telah disediakan.
- Bapak/Ibu hanya diberikan onek memilih satu jawaban saja atas alternatif skor yang diberikan. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan:

Pengisian Skala	Skor
SS (Sangat setuju)	5
S (Setuju)	4
C (Cukup)	3
KS (Kurang Setuju)	2
TS (Tidak Setuju)	1

- Agabila bapak/Ibu menemukan kekurangan terhadap media pembelajaran berbasis video scribe yang dikembangkan mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran perbaikan pada kolom komentar yang disediakan, sehingga peneliti dapat segera melakukan revisi lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis video scribe yang dikembangkan.
- Pemilatan, saran, koreksi dan perbaikan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan dan menyempurnakan kualitas media pembelajaran berbasis video scribe ini.

C. Butir-Butir Pernyataan

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman materi						
1.	Media pembelajaran berbasis videoscribe sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang ada dalam silabus mata pelajaran Biologi IPA				✓	
3.	Konsep sistem pencernaan makanan dari isi materi dalam video sesuai dengan tingkat SMP-MTS				✓	
4.	Konsep sistem pencernaan makanan dalam video mudah dipahami peserta didik				✓	
5.	Konsep sistem pencernaan makanan dalam video sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik					✓
6.	Istilah yang digunakan dalam video tepat dan sesuai ruykan materi				✓	
B. Aspek Kebahasaan						
7.	Bahasa yang digunakan dalam videodidak memiliki makna ganda, kemptikatif, sesuai/lempat EYD, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan menarik				✓	
C. Aspek Keterlaksanaan						
9.	Video dapat membantu peserta didik untuk memahami materi					✓
10.	Penyajian materi dalam video pembelajaran menarik pnyuasan konsep peserta didik				✓	
D. Aspek Tampilan Media						
11.	Huruf sangat jelas terbaca, warna huruf kontras dengan background					✓

ANGKET PESERTA DIDIK

A. Identitas Responden

Nama : Zuh Farid
Kelas : VII 3
Sekolah : MTsN 2 Sumbawa Barat

B. Petunjuk Pengisian

- Beri tanda ceklist (✓) pada kolom skor jawaban yang sesuai dengan penilaian anda.
Setiap skor jawaban memiliki kriteria penilaian kriteria yang telah disediakan.

- Anda hanya dibenarkan untuk memilih satu jawaban saja atau alternative skor yang diberikan. Setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Keterangan :

Pernyataan/Item	Skor
SS (Sangat Sesuai)	5
S (Cukup)	4
C (Tidak)	3
KS (Kurang Sesuai)	2
TB (Tidak Sesuai)	1

- Apabila anda menemukan kekurangan terhadap media pembelajaran berbasis video audio, yang dikembangkan melalui kesiapan anda untuk memberikan saran perbaikan pada kolom komentar yang disediakan, sehingga peneliti dapat segera melakukan revisi lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis video audio yang dikembangkan.
- Pembelian, saran, koreksi dan perbaikan dari media akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis video audio.

C. Butir-Butir Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media berupa video pembelajaran menggunakan video scribe sangat menarik					✓
2.	Materi tentang sistem pencernaan dalam media berupa video pembelajaran menggunakan video scribe ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
3.	Kecapatan gerakan gambar pada video pembelajaran menggunakan video scribe ini sudah sesuai					✓
4.	Gambar pada video pembelajaran menggunakan aplikasi video scribe ini dapat terlihat jelas					✓
5.	Suara dan mouse pada video pembelajaran menggunakan video scribe ini dapat terdengar jelas					✓
6.	Ukuran huruf pada video pembelajaran menggunakan video scribe proporsional (dapat terbaca dengan jelas)					✓
7.	Ilustrasi gambar, video dan animasi yang disajikan dalam media berbasis video scribe membantu saya memahami konsep materi sistem pencernaan makanan					✓
8.	Desain video pembelajaran yang menarik membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi khususnya materi sistem pencernaan makanan					✓
9.	Penggunaan media berupa video pembelajaran menggunakan video scribe dapat meningkatkan pemahaman saya pada materi sistem pencernaan makanan					✓

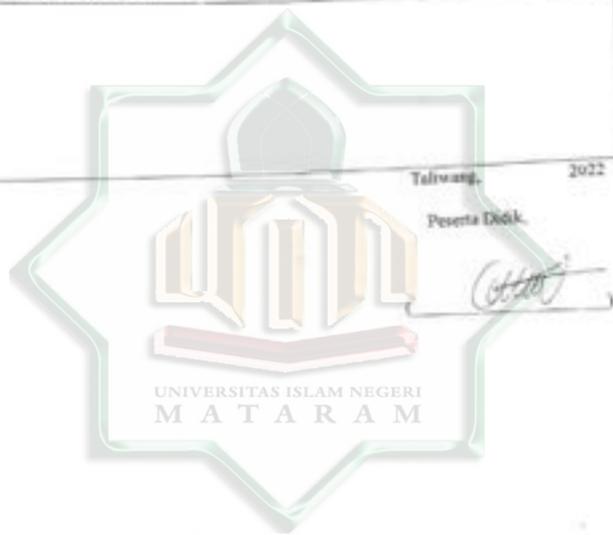
10.	Saya bisa belajar secara mandiri dengan menggunakan media berbasis video scribe dimana saja dan kapan saja.								✓
11.	Secara keseluruhan, saya menilai media berbasis video scribe ini sudah baik dan menarik.								✓

Saran dan Perbaikan

Taliwang, 2022

Peserta Didik

(Handwritten Signature)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

Hasil Respon Angket Siswa :

No.	Nama	Jumlah Seluruh Nilai Respon
1.	Aqli Gufron	47
2.	Wasirna	45
3.	Maikal fyan dani	49
4.	Saputra	55
5.	Alisatul fitri	41
6.	Lusi rahmayani	50
7.	Novita sari	46
8.	Denis saputra	55
9.	Abil hawari	51
10.	Zul fahri	55
11.	Hamzi	50
12.	Zohriyah	50
13.	Risma	50
14.	Salvin darmawan	49
15.	Bq. Ratna agustina	50
	Jumlah Skor	743
	Jumlah Maksimal	825

Analisis Kepraktisan Siswa:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{jumlah keseluruhan skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{743}{820} \times 100\% \\ &= 90,3\% \end{aligned}$$

Analisis Kepraktisan Guru:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{jumlah keseluruhan skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{78}{95} \times 100\% \\ &= 82,1\% \end{aligned}$$

Perpustakaan UIN Mataram



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK DALAM NEGERI

Jalan Pendidikan Nomor 2 Tlp. (0370) 7305330 Fax. (0370) 7305330
 Email: bakesbangpolitik@ontgpn.go.id / Website: http://bakesbangpolitik.ontgpn.go.id
MATARAM kode pos 83125

REKOMENDASI PENELITIAN
 NOMOR: 070/A.1.010/KI/K/BKSPDN/2022

1. Dasar :
 - a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian Rekomendasi Penelitian Surat Dan Dalam Wadai Dukon Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram Nomor: 1117/Ln.12/PF.00.5/FTK/12/2022
 - Tanggal: 16 Desember 2022
 - Perihal: Permohonan Rekomendasi Penelitian
2. Menimbang :

Setelah mempelajari Proposal Servis/Plonasi kegiatan Penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan Rekomendasi Penelitian Kepada:

Nama	RIVA AFINA
Alamat	Dusun Batu Putih RT/RW 006/002 Kawases, Kalimantan Kab. Bang. Ene Kab. Sumbawa Barat No. Identitas: 52070710800000001 No. Tlp: 08333267596
Pekerjaan	Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi
Ridang/Judul	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PADA MATA PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS VII MTsN 2 SUMBAWA BARAT
Lokasi	MTsN 2 Sumbawa Barat
Jumlah Peserta	1 (Sap.) Orang
Lampiran	Desember 2022 - Februari 2023
Status Penelitian	Baru
3. Hal-hal yang harus dititik sudi Peneliti:
 - a. Sebelum melakukan kegiatan Penelitian agar melaporkan terlebih dahulu kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
 - b. Penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan jalur beserta data dan berkas pada Surat Permohonan dan apabila melanggar ketentuan, maka Rekomendasi Penelitian akan dicabut sementara dan menghentikan segala kegiatan penelitian;
 - c. Peneliti harus membuat Laporan Penelitian, Laporan Kegiatan dan alat kelengkapan yang berlaku dari penelitian yang dilakukan tidak menyalahi ketentuan di masyarakat, disiplin ilmu, Bangsa atau keutuhan NKRI Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian telah berakhir, maka dapat melanjutkan kegiatan Penelitian tersebut tanpa akses maka Peneliti harus mengajukan pengalangan Rekomendasi Penelitian;
 - d. Melaporkan hasil Kegiatan Penelitian kepada Gubernur Nusa Tenggara Barat melalui Kepala Bakesbangpolitik Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 23 Desember 2022
 s.d. GUBURWAJIBAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK DALAM NEGERI PROVINSI NTB

Perpustakaan UIN Mataram



Terselenggara Disampaikan Kepada Yang:

1. Kepala Badan Penyelenggara dan Inovasi Daerah Provinsi NTB di Tempat
2. Bupati Sumbawa Barat Cq. Ka. Kesbangpol Kab. Sumbawa Barat di Tempat
3. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Sumbawa Barat di Tempat
4. Kepala Sekolah MTsN 2 Sumbawa Barat di Tempat
5. Yang Berhubungan
6. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jalan Bypass ZAMIA 2 - Desa Lelide - Kecamatan Kediri - Kode pos 83362
 Kabupaten Lombok Barat - Provinsi NTB, E-mail: brida@ntbprov.go.id Website : brida.ntbprov.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / 2455 / II – BRIDA / XII / 2022

TENTANG
PENELITIAN

- Dasar :
- Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 14 Tahun 2021 Tentang Perubahan kedua atas perda No 11 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi NTB.
 - Peraturan Gubernur NTB Nomor 49 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ke Empat Atas Peraturan Gubernur Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan-Badan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat.
 - Surat Dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram Nomor : 1117 Perdis / Perencanaan Izin Penelitian .
 - Surat dari BAKESBANGPOLDAGRI Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor : 070 . Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN

Kepada :

Nama : Riva Adina
 NIK / NIM : 52070706606000001 / 180104101
 Instansi : Universitas Islam Negeri Mataram
 Alamat/HP : Dusun Batu Putih Rt/005 Rw/002 Desa Kalerantong Kecamatan
 Brang Eris Kabupaten Sumbawa Barat / 082335267596

Untuk : Melakukan Penelitian dengan Judul : " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTsN 2 Sumbawa Barat"

Lokasi : MTsN 2 Sumbawa Barat
 Waktu : Desember 2022 - Februari 2023

Dengan ketentuan agar yang bersangkutan menyerahkan hasil penelitian selambat lambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai melakukan penelitian kepada Badan Riset Dan Inovasi Daerah Provinsi NTB via email: brida@ntbprov.go.id

Demikian surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Lombok Barat
 Pada tanggal, 26 Desember 2022
 an, Kepala Brida Provinsi NTB
 Kepala Bidang Litbang Inovasi Dan Teknologi

Perpustakaan UIN Mataram



LALU SURYADI, SP, MM
 NIP. 19691231 199803 1 055

- Tambahan: diampikan kepada Yth:
- Gubernur NTB (Sebagai Laporan)
 - Bupati Sumbawa Barat ;
 - Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Sumbawa Barat ;
 - Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram ;
 - Kepala sekolah MTsN 2 Sumbawa Barat ;
 - Yang bersangkutan ;
 - Atas,



Dokumen ini telah diterbitkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSN.
 Untuk memastikan keasliannya, silakan scan QRCode dan pastikan direction ke alamat <https://brida.ntbprov.go.id>



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SUMBAWA BARAT
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 SUMBAWA BARAT
Jalan Abd. Rahikan Nomor 06 Desa Lantunga, Taliwang, Sumbawa Barat 84455
* email : mas2sumbawabar@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No.B-035/MTs-LB.33/PP.00.05/01/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sumbawa Barat menerangkan bahwa

Nama	: Riva Afina
Tempat,tanggal lahir	: Taliwang, 20 Juni 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 160104101
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram
Jurusan	: IPA Biologi

Telah melaksanakan Kegiatan Penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sumbawa Barat dari tanggal 11 s.d 25 Januari 2023 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII MTs Negeri 2 Sumbawa Barat".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Taliwang, 28 Januari 2023
Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2
Sumbawa Barat

Perpustakaan  Mataram

HANZAN WADI, S.Pd
NIP.197712312003121006



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS HIBYAH DAN KEGURUAN
Jln. Pendidikan No. 35 Telp. (0379) 621298-625337 (Fax 625337) Mataram
Jln. Gajah Mada No. Telp (0370) 620783-620784 (Fax 62784) Jempang- Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Riva Afina

Nim : 180104101

Pembimbing I : Dr. Ninong Purwati, M.Pd.

Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
SCRIBE PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII MTsN 02
SUMBAWA BARAT

Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Tanda Tangan
9 Agustus 2023	Data awal penelitian	Data awal penelitian	[Signature]
20 Agustus 2023	Data hasil penelitian	Data hasil penelitian	[Signature]
26 Agustus 2023	Analisa Data	Analisa Data	[Signature]
15 Sep 2023	Perbaikan	Perbaikan	[Signature]
20 Sep 2023	Finalisasi	Finalisasi	[Signature]
22 Sept 2023	Skripsi Lengkap	Skripsi Lengkap	[Signature]

Perpustakaan UIN Mataram

Dr. Ninong Purwati, M.Pd.

NIP.197708162008012016



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jln. Pendidikan No. 35 Telp. (0370) 621298-625337 (Fax 625337) Mataram
Gajah Mada No, Telp (0370) 620783-620784 (Fax 62784) Jempang- Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Riva Afina
Nim : 180104101
Pembimbing II : Dr. H. H. M. S. S.
Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D
SCRIPE PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII MTsN 02
SUMBAWA BARAT

Tanggal	Materi/Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Tanda Tangan
	HASIL	Perbaikan format cover	
	Pembahasan	Perbaikan format cover	
	Ketimpalan	Perbaikan format cover	
	See the pembimbing I		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Dosen Pembimbing II

NIP. 198501072019031009

Perpustakaan UIN Mataram



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM Plagiarism Checker Certificate

No. 2903/Un.12/Perpus/sertifikat/PC/09/2023

Sertifikat ini Diberikan Kepada :

RIVA AFINA

180104101

FTK/IPA

Dengan Judul SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA MATA
PELAJARAN BIOLOGI KELAS VIII MTSN 02 SUMBAWA BARAT**

SKRIPSI tersebut telah Dinyatakan Lulus Uji cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin

Similarity Found : 19 %

Submission Date : 25/09/2023



UPT Perpustakaan
UIN Mataram
M. Hum
NIP. 197608282006042001



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM Sertifikat Bebas Pinjam

No:24730/Jn.12/Perpus/sertifikat/BP/08/2023

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :

RIVA AFINA

180104101

FTK/IIPA BIOLOGI

Mahasiswa/Mahasiswi yang tersebut namanya di atas ketika surat ini dikeluarkan, sudah tidak mempunyai pinjaman, hutang denda ataupun masalah lainnya di Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram.

Sertifikat ini diberikan sebagai syarat **UJIAN SKRIPSI**.



KEREMAHKANDUAN UPT Perpustakaan
UIN Mataram
M. Humaydhy, M. Humaydhy, M. Humaydhy
No. Telp: 0831 282006042001