



**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 3  
ANGGERAJA KABUPATEN ENREKANG**

**MASWAN**

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 3  
ANGGERAJA KABUPATEN ENREKANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan  
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar

**Oleh:  
MASWAN  
1541041008**

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2022**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Alamat: Kampus UNM Tidung Ji, Tamalate I Makassar  
Telepon (0411) 883076 - (0411) 884457 Laman: www.unm.ac.id

#### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang"

Atas nama:

Nama : Maswan

NIM :154104104100

Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa, diteliti, dan dipertahankan di depan dewan penguji skripsi pada tanggal 11 Oktober 2021 naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dinyatakan LULUS.

Makassar, 19 Januari 2022

Pembimbing I

**Dr. Nurhikmah B. S.Pd., M.Si**  
NIP. 197311106 200501 2 006

Pembimbing II

**Prof. Dr. H. Amir, M.Pd**  
NIP. 19601231 198602 1 006

Disahkan:

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM

**Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si**  
NIP. 19730702 200801 1 007

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama/NIM : Maswan / 1541041008

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang

Nomor SK : 5909/UN.36.4/PP/2021

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Selasa, 11 Oktober 2021 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Srata Satu ) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Disahkan oleh: Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Universitas Negeri Makassar

Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons  
208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji : Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons

Sekretaris Penguji : Dr. Abdul Hakim, S.Pd. M.Si.

Pembimbing I : Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si

Pembimbing II : Prof. Dr. H. Amir, M.Pd

Penguji I : Dr. Pattaufi, S.Pd. M.Si.

Penguji II : Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd.

()

()

()

()

()

()

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maswan  
Nim : 1541041008  
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 15 Juni 2021

Yang membuat pernyataan

**MASWAN**

## **MOTTO**

“Hatiku tenang karena, apa yang melewatkan ku.

Tidak pernah menjadi takdir ku, Dan apa yang di takdirkan untukku.

Tidak pernah akan melewatkan ku”

Umar Bin Khattab

**Dengan rendah hati kupersembahkan karya ini untuk,  
Kedua orang tuaku tercinta, keluargaku, dan sahabatku.**

## ABSTRAK

**Maswan**, 2021, Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas VII Di Smp Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang. Skripsi Dibimbing oleh Dr. Nurhikmah H, S.Pd, M.Si dan Prof. Dr. H. Amir, M.Pd Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: Kurangnya pemamfaatan Media Pembelajaran, Guru masi sangat bergantung pada Buku dan Media Konvensional lainnya sehingga siswa cenderung pasif, pembelajaran menjadi kurang maksimal adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis kebutuhan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, Bagaimana desain atau model hipotetik Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang. Tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui analisis kebutuhan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, Untuk mengetahui desain atau model hipotetik Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang, Untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang. Model peneliti dan pengembangan yang digunakan yaitu mengacu pada langkah-langkah model pengembangan Alessi dan Trolip yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media atau desain media pembelajaran, ahli isi atau materi media pembelajaran, siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Anggeraja dan guru IPA Terpadu. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Berdasarkan analisis hasil evaluasi dari ahli media atau desain, ahli isi atau materi tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA. Hasil dari uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar, dan hasil tanggapan guru IPA, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan ini praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

## **PRAKATA**

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmatNya penulis diberikan kekuatan dan kesabaran dalam menghasilkan karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 3 Anggeraja”** yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan hasil penelitian begitu banyak perjuangan, begitu banyak rintangan yang saya hadapi, dalam proses penyusunan skripsi ini penulis sedang di rundung duka yang begitu dalam sehingga sangat menghambat segala proses penyelesaiannya, namun kerja keras, pengorbanan dan Doa yang tak pernah henti, Alhamdulillah penulis mampu menyelesaikan karya tulis ini, semua itu berkat Allah Swt, juga do'a dan dukungan dari kedua orang tuaku tercinta Hamansi dan Hasni yang sudah memberikan segeloh hidupnya untukku, sehingga penulis mampu bangkit dan menyelesaikan skripsi ini.

Demikian penulis haturkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Nurhikmah H,S.Pd, M.Si selaku pembimbing I dan bapak Prof. Dr. H. Amir, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk



memberikan arahan dan petunjuk serta koreksi dalam penyusunan skripsi, dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Penulis juga banyak menyampaikan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, MTP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Teknologi Pendidikan.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons sebagai Dekan, Dr. Mustafa, M.Si selaku Wakil Dekan I, Dr. Pattaufi M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Dr. H. Ansar, M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. Abdul Hakim. S. Pd., M. Pd sebagai Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM, dan juga selaku Validator Ahli Media, yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Dr. Erma S Sahabuddin, M.Si selaku Validator Ahli Materi IPA Terpadu yang telah membantu dan membimbing dalam pengembangan Media Video Pembelajaran.
5. Dosen dan staf Prodi Teknologi Pendidikan pada khususnya dan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan inspirasi kepada penulis.

6. Kepada sahabat-sahabatku, terima kasih sudah memberikan begitu banyak inspirasi dan motivasi hidup.
7. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Anggeraja Bapak Drs. Zainuddin dan Guru IPA Ibu Ratni, S.Pd. Terima Kasih sudah memfasilitasi dalam proses penelitian ini walaupun dalam kondisi pandemi tetap mengizinkan penelitian dilakukan di sekolah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.
8. Teknologi Pendidikan Angkatan 2015 “INTELIGENSIA” terimakasih atas dorongan dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran untuk menjadi bahan perbaikan karya ini. Dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT, penulis berharap semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini diberikan kesehatan, berkat yang setimpal dan juga cepat menyusul menyelesaikan tugas akhirnya, Amin.

Makassar, 15 Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTO DAN PERUNTUKAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKARTA	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR</b>	<b>12</b>
A. Kajian Pustaka	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Software Pendukung	19
3. Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu	21
4. Penelitian yang relevan	21
B. Kerangka Pikir	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian	24
B. Tahap-tahap Penelitian	25
C. Uji Coba Produk	28

D. Lokasi Penelitian	29
E. Subjek	29
F. Definisi Operasional	29
G. Sumber Data	30
H. Jenis Data	31
I. Tehnik Dan Instrumen Pengumpulan Data	32
J. Analisis Data	33
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	51
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	<b>59</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	<b>137</b>

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3.1</b> Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	35
<b>Tabel 4.1</b> Uraian Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran Ipa Terpadu	37
<b>Tabel 4.2</b> Identifikasi Kebutuhan Media	39
<b>Tabel 4.3</b> Identifikasi Kebutuhan Materi	40
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	43
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	45
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Rerata Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	47
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Rerata Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	49
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Penilaian Tanggapan Guru Ipa Terpadu	50

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1</b> Kerangka Pikir	23
<b>Gambar 3.1</b> Proses Pengembangan Alessi dan trollip	25
<b>Gambar 5.1</b> Pembagian Angket Identifikasi Kebutuhan Siswa	134
<b>Gambar 5.2</b> Pemabagian Angket Validasi Media Video	134
<b>Gambar 5.3</b> Penyampaian Materi Menggunakan Media Video	135
<b>Gambar 5.4</b> Uji Kelompok Kecil	135
<b>Gambar 5.5</b> Uji Kelompok besar	136

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Identifikasi Kebutuhan Siswa	60
Lampiran 2 Data Hasil Identifikasi Kebutuhan Siswa	68
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan pembelajaran	71
Lampiran 4 <i>Storyboard</i>	100
Lampiran 5 Data Hasil Penilaian Ahli Media	104
Lampiran 6 Data Hasil Penilaian Ahli Isi	106
Lampiran 7 Data Hasil Tanggapan Guru	108
Lampiran 8 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	110
Lampiran 9 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	121
Lampiran 10 Rekapitulasi Angket Uji Kelompok Kecil	126
Lampiran 11 Rekapitulasi Angket Uji Kelompok Besar	127
Lampiran 12 Persuratan	128
Lampiran 13 Dokumentasi	134

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, membuat peran media semakin dibutuhkan dalam kinerja pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi dampak besar dalam komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video serta mengembangkan proses belajar ke arah yang lebih dinamis. Salah satu bukti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini adalah penemuan dan inovasi baru baik itu perangkat lunak (Software) maupun perangkat keras (Hardware) pada alat elektronik.

Bukti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini juga menjadi salah satu solusi dari munculnya berbagai masalah belajar dalam dunia pendidikan. Pada hakikatnya seorang guru memegang peranan penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, membutuhkan berbagai macam inovasi agar meningkatkan kualitas pendidikan untuk lebih baik dalam hal kualitas guru/pendidik, pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kualitas maupun kelengkapan sarana dan prasarana. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan motivasi agar siswa dapat belajar secara optimal, baik dalam belajar mandiri maupun pembelajaran dalam kelas.



Hal tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang berbunyi:

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik..

Berdasarkan peraturan di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah proses pembelajaran perlu mengoptimalkan berbagai komponen pembelajaran agar peserta didik mampu mengasah kemampuan yang dimilikinya. Salah satu komponen pembelajaran yang perlu diperhatikan ialah pemanfaatan media yang menarik agar mampu memotivasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Kemampuan ini yang membuat manusia terus membuat perubahan untuk mengembangkan hidup dan kehidupan dirinya sebagai manusia. Menurut Suparlan Suhartono (2009 : 79) mengatakan bahwa "Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan". Pendidikan berlangsung disegala jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada didalam diri individu . Di sisi lain, pendidikan dipercayai sebagai wahana perluasan akses.

Pendidikan ada berbagai macam wujudnya, ada pendidikan formal dan informal. Pendidikan pun memiliki cara yang beraneka dalam menyampaikan ilmu, ada berbagai strategi atau metode. Dewasa ini pun bermunculan pendidikan yang variatif karena pendidikan diperkaya dengan alat dan media yang serba canggih.

Kemajuan teknologi yang dialami oleh dunia pun mempengaruhi pendidikan. Tidak sedikit pendidikan yang memanfaatkan media elektronik dalam proses belajar mengajar. Ada yang memanfaatkan media dari segi pendengarannya saja atau lebih akrab disebut audio, ada pula yang memanfaatkan untuk melatih dan menarik pandangan siswa disebut visual, dan ada yang memanfaatkan keduanya yakni media audio visual.

Masalah lemahnya pendidikan kita ialah proses pembelajaran di kelas masih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Pendidikan di sekolah terlalu fokus terhadap konsep bahwa bahan ajar yang diajarkan guru harus dihafal oleh pesertadidik. Pendidikan tidak diarahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki peserta didik

Mencapai tujuan pendidikan serta mengimbangi perkembangan-perkembangan dalam dunia pendidikan guru diharuskan mengembangkan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan mengikut sertakan perkembangan teknologi pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, contohnya seperti pemanfaatan media. Hal ini sesuai dengan pernyataan Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2007 dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa: "menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain".

Menurut Pattaufi dan Sumartini (2011: 5) mengemukakan bahwa "proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, dimana dalam proses

tersebut ada komunikator (guru/ siswa) yang menyampaikan pesan kepada komunikan (siswa)"

Sejalan dengan itu Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa:

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali pada suatu lingkungan belajar.

Tujuan pokok dalam pembelajaran di sekolah secara operasional adalah membelajarkan peserta didik agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap berdiri sendiri. Hal-hal pokok yang seharusnya menjadi pengalaman peserta didik adalah berupa cara-cara penting untuk memproses atau memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi kebutuhannya.

Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur, dan unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik (peserta didik), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat atau media), pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan

pelajaran, guru, peserta didik, metode, media/alat pendidikan, situasi lingkungan belajar dan evaluasi.

Nurdin dan Adriantoni (2016:119) memberikan pengertian mengenai media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar tersebut, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014:15) mengungkapkan media pembelajaran yang baik pada umumnya memiliki 3 ciri utama, yaitu:

Bersifat fiksatif, manipulatif dan distributif. Ciri fiksatif ditandai dengan kemampuan media untuk menyimpan, melestarikan atau merekonstruksi suatu peristiwa. Ciri manipulatif ditandai dengan kemampuannya untuk mentransfer beragam peristiwa dalam konteks atau waktu yang beragam dalam satu alur yang menarik dan tidak bertele-tele. Sedangkan ciri distributif ditandai dengan kemampuan media untuk menampilkan suatu hal atau peristiwa secara merata kepada peserta didik tanpa pengecualian dan dapat disajikan secara berulang-ulang tanpa kehilangan esensi dari hal yang hendak disampaikan

Berdasarkan pendapat tersebut jelas bahwa media pembelajaran yang baik dimiliki oleh media video. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat sesuai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Augman Baugh, Edgar Dale dan Geofery Wilson (1976) dalam Karim (2007: 9) tentang media mengenai penggunaan indera dan memperoleh pengalaman bahwa:

Pengalaman belajar manusia sebanyak 75 persen diperoleh melalui indera lihat, 13 persen melalui indera dengar, dan 12 persen melalui indera lainnya. Augman Baugh, mengemukakan anteori yang menyatakan bahwa semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang: 90 persen diperoleh melalui indera lihat, 5 persen diperoleh melalui indera dengar, dan 5 persen melalui indera lainnya. Geofery Wilson, mengemukakan angka-angka yang perbandingannya hampir sama dengan angka-angka yang dikemukakan para ahli di atas. Ia mengatakan sekitar kurang lebih 82 persen pengetahuan seseorang masuk melalui indera lihat, 12 persen melalui indera dengar, dan 6 persen melalui indera lainnya.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa media visual dipandang penting dalam proses pembelajaran (memperoleh pengalaman). Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran. Hal ini berarti demi optimalnya kegiatan pembelajaran, maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Achsin (Amin, 2016: 4) bahwa "media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan". Hal senada dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (Amin, 2016: 4) bahwa:

Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan

media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 April 2019 di SMPN 3 Anggeraja, ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Guru masih sangat mengandalkan media konvensional seperti buku dan papan tulis, padahal dalam mata pelajaran IPA membutuhkan banyak visualisasi. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga hanya sebagai penerima informasi dari guru. Teknik pembelajaran IPA yang monoton, menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa bosan. Penerapan metode pembelajaran konvensional menyebabkan proses pembelajaran siswa kurang mendapat kesempatan secara luas untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan, mengembangkan pengalaman, dan potensi yang dimiliki.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang berdampak dalam proses pembelajaran siswa merasa kesulitan memahami materi yang di ajarkan, sehingga hasil belajar peserta didik banyak yang belum dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA kurang interaktif dan berinovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran, padahal saran dan prasarana komputer sudah di fasilitasi oleh sekolah.

Salah satu jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media video pembelajaran. Adapun Manfaat media video dalam

pendidikan menurut Bustamil (2016: 22) yaitu "mampu menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar".

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Arsyad (Amin,2016: 7) menyatakan bahwa :

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pendapat diatas penggunaan media video pembelajaran, akan sangat membantu mengatasi berbagai macam kendala yang di alami oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan Software Wondershare Filmora dikarenakan dapat mengolah video, gambar dan animasi menjadi satu kesatuan. sehingga kita dapat mendesain media di fitur yang tersedia. Software Wondershare Filmora mempunyai fasilitas yang simple yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti, efek, musik, suara, font, transisi, filter, overlay dan berbagai elemen yang dapat menghasilkan hasil video yang menarik. pengoperasiannya pun relatif mudah dan sederhana sehingga mudah digunakan ataupun dipelajari oleh guru, dan tampilannya sangat menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk lebih memerhatikan proses pembelajaran yang diberikan.

Pembelajaran dalam hal ini adalah pembelajaran IPA. Pembelajaran dalam mata pelajaran IPA dianggap cocok untuk menggunakan media video pembelajaran karena video akan mencakup materi, gambar, animasi dan disertai dengan penjelasan narator tentu akan memudahkan peserta didik memahami pembelajaran. Sehingga media video pembelajaran sangatlah relevan dengan materi dan pembelajaran yang akan digunakan.

Penelitian menggunakan video pembelajaran dilakukan di SMP Negeri 3 Anggeraja, karena peneliti beranggapan sekolah tersebut cukup memadai dalam hal fasilitas namun kurang di mamfaatkan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di sekolah SMP Negeri 3 Angggeraja pada pembelajaran IPA masih minim penggunaan video sebagai media pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kab. Enrekang?
2. Bagaimana desain atau model hipotetik Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kab. Enrekang?



3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kab. Enrekang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat maka pengembangan media memiliki tujuan :

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kab. Enrekang.
2. Untuk mengetahui desain atau model hipotetik Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kab. Enrekang
3. Untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kab. Enrekang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang di harapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis :
  - a. Bagi akademisi penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.
  - b. Bagi peneliti untuk mengetahui dampak positif penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA Terpadu.

2. Manfaat praktis
  - a. Bagi sekolah, akan memiliki acuan ilmiah guna pengembangan inovasi pendidikan di masa mendatang.
  - b. Bagi guru, memberikan terobosan dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
  - c. Bagi siswa, hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

#### **E. Sfesifikasi Produk**

Adapun sfesifikasi produk media vido pembelajaran yang di kembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan penggabungan audio visual dalam bentuk teks dan gambar.
2. Media pembelajaran berupa video dapat dengan mudah di share di berbagai platfrom populer contohnya seperti Youtube, Instagram, Whatsapp, Facebook dan lain sebagainya yang tentunya familiar digunakan oleh semua orang.
3. Media ini pembuatannya tidak terlalu rumit sehingga bisa di pelajari oleh guru atau pendidik.
4. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar Aplikasi Wondershare Filmora pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik relatif ringan dan tidak memerlukan komputer dengan sfesifikasi yang lebih tinggi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Guru harus mampu menguasai alat bantu yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar sehingga melalui penggunaan media pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2013:4) bahwa “Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”.

Menurut Rusman (2012:60) mengemukakan bahwa "Media berasal dari kata "medius" yang artinya tengah, perantara atau pengantar” maksud dari perantara dan pengantar pada kutipan tersebut ialah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) ke peserta didik. Sementara Karim (2007: 6) memberikan pemahaman tentang media pembelajaran sebagai berikut :

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaanperhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang berisi pesan-pesan atau informasi yang menyangkut pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Menurut Arsil (2013:19) bahwa "belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan". Memperjelas tentang definisi belajar, menurut Sahabuddin (2007:82) mengemukakan bahwa :

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Teori perkembangan Piaget dalam Hamzah (2010:104) menjelaskan bahwa proses belajar sebenarnya terdiri atas tiga tahap, yaitu :

(1) asimilasi, proses penyesuaian pengetahuan baru dengan struktur kognitif seseorang, (2) ukomodasi, proses kognitif seseorang dengan pengetahuan yang baru, dan (3) ekuilibrasi, proses penyeimbangan mental setelah terjadi proses asimilasi dan akomodasi

Pembelajaran sebagai salah satu sistem instruksional yang mengacu pada pengertian seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Agar tujuan itu tercapai semua komponen tersebut harus diorganisasi sehingga antar sesama komponen terjadi kerja sama. Diorganisasi sehingga antar sesama komponen terjadi kerja sama. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Demikian proses belajar mengajar dan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain untuk membuat peserta didik aktif dalam rangka mencapai tujuan peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta didik.

Menurut Tirtaraharja & Parumbuan (2012: 5) bahwa:

Proses pembelajaran itu bukanlah proses pengoperan benda, bahkan juga ilmu melainkan proses rohaniah yang berlangsung pada diri pengajar dan yang diharapkan) beresonansi dengan terjadinya proses rohaniah yang berlangsung pada diri pebelajar.

Sedangkan, menurut Pattaufi & Sumartini (2011:5) mengemukakan bahwa "Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, dimana dalam proses tersebut ada komunikator (guru/peserta didik) yang menyampaikan pesan kepada komunikan (peserta didik)". Tujuan pokok dalam pembelajaran di sekolah secara operasional adalah membelajarkan peserta didik agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap berdiri sendiri. Hal-hal pokok yang seharusnya menjadi pengalaman peserta didik adalah berupa cara-cara penting untuk memproses atau memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi kebutuhannya. Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur, dan unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik (peserta didik), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat atau media), pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan salingberpengaruh dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang meliputi tujuan,

bahan pelajaran, guru, peserta didik, metode, media/alat pendidikan, situasi lingkungan belajar dan evaluasi.

Tipe pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen pembelajaran. Pada intinya bagaimana guru dapat mengelola dan mengembangkan komponen pembelajaran dalam suatu desain instruksional yang terencana dengan memerhatikan kondisi aktual dari unsur-unsur.

Menurut Edgar Dale untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik dapat digambarkan dalam sebuah kerucut kemudian dinamakan *cone of experient*.

Demikian media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat besar dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **b. Karakteristik dan kelayakan media pembelajaran.**

Karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar.

Kelayakan Media Pembelajaran, Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) dalam Hidayati (2013:6), kriteria kelayakan media yang baik dapat ditinjau dari: "(1) kelayakan isi, (2) kelayakan kebahasaan, (3) kelayakan penyajian". Dapat disimpulkan bahwa kelayakan suatu media pembelajaran yaitu mengandung isi/materi sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan, bahasa yang digunakan dapat

dimengerti sesuai kaidah kebahasaan yang tepat dan benar, serta penyajiannya yang tidak menyulitkan guru/pengajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

### **c. Pemilihan media pembelajaran**

Adanya berbagai media pembelajaran yang kesemuanya dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran, maka pada saat guru akan menggunakannya harus memilih media mana yang paling tepat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sebagai pedoman pemilihan media pembelajaran, menurut Karim (2007:15) dapat mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Sebelum memilih media pembelajaran, guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk semua tujuan. Tiap media tentu mempunyai kebaikan dan kelemahan, serta keserasian tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
- 2) Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif. Artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan keefektifan belajar peserta didik, bukan karena kesenangan guru atau sekedar selingan.

Sedangkan menurut Heinich (1992) dalam Mulyatiningsih (2014:190) mengusulkan proses perencanaan, seleksi, dan penggunaan media dengan menggunakan model ASSURE, yaitu Analyze learner characteristics (menganalisis karakteristik pebelajar), State objective (menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran), Selector modify media (memilih memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat), Utilize (menggunakan materi dan media), Require learner response (meminta tanggapan dari peserta didik), and Evaluate (mengevaluasi proses pembelajaran)

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pemilihan media pada proses pembelajaran di kelas dibutuhkan perencanaan yang baik agar

peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

#### **d. Jenis-jenis media pembelajaran**

Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, menurut Arsyad (2013:31) yaitu: "(1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer". Sedangkan menurut Rusman, dkk. (2012:63) mengemukakan ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu: (a) media visual, (b) media audio, (c) media audio visual, (d) kelompok media penyaji, (e) media objek dan media interaktif berbasis komputer".

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa bagian: media berbasis manusia (dimana media tersebut langsung dibawakan oleh manusia, seperti guru, tutor, dll); berbasis cetakan (dimana media yang kita gunakan diperoleh dari majalah, koran, dll); berbasis komputer (yang menggunakan langsung komputer sebagai media).

#### **e. Pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran**

Penggunaan multimedia oleh pendidik dalam pembelajaran, meskipun tidak mutlak, namun sebaiknya di pergunakan karena tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran.

Menurut Munir (2013:150-151) manfaat atau multimedia dalam pembelajaran antara lain, yaitu:



- 1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata)
- 2) Memberikan pengalaman nyata atau langsung
- 3) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
- 4) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
- 5) Menarik perhatian peserta didik.
- 6) Membantu peserta didik belajar secara individual, kelompok, atau klasikal
- 7) Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
- 8) Mempermudah dan mepercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 9) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

Sedangkan menurut Ariani & Haryanto (2010:10) ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia yaitu:

- 1) Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun peserta didik,
- 3) Mengejar ketertinggalan pengetahuan Iptek dibidang pendidikan.
- 4) Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan hasil belajar para pembelajaran, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran lebih menarik.
- 5) Multimedia dapat digunakan membantu pembelajaran membentuk model mental yang akan memudahkan memahami suatu konsep
- 6) Mengikuti perkembangan Iptek.

Jadi, secara tidak langsung manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran multimedia, yaitu dapat menambah pengalaman baru dalam belajar mengkonkretkan pembelajaran, proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja (sangat fleksibel), serta sikap dan perhatian belajar peserta didik dapat di tingkatkan dan di pusatkan.

## **2. Software Pendukung**

Pengembangan media video pembelajaran peneliti menggunakan beberapa software, yaitu Wondershare Filmora sebagai software utama untuk mengedit video, Microsoft Power Point untuk pembuatan video explainer (animasi), dan software Audacity untuk mengedit suara narator pada video pembelajaran. Berikut adalah penjelasan lebih lengkap dari software Wondershare Filmora.

### **a. Aplikasi Wondershare Filmora**

Wondershare Filmora merupakan merupakan salah satu dari sekian banyak editor editor video yang berkembang di seluruh dunia, fitur-fiturnya juga terus berkembang sebagai bentuk pengembangan dari software tersebut. Wondershare Filmora cukup mudah digunakan, sangat cocok digunakan oleh para pemula atau sedang belajar mengedit video.

Wondershare Filmora tergolong software editor yang cukup mudah digunakan, terlepas dari tingkat keahlian pengguna yang memberikan fitur untuk memulai dengan setiap proyek film yang baru dengan mengimpor dan mengedit mengedit video, menambahkan menambahkan transisi transisi dan efek khusus pada video.

Wondershare Filmora dilengkapi dilengkapi dengan 2 video editing editing mode yang berbeda, mode mudah (EASY MODE) dan penuh fitur mode (FULL FEATURE MODE) untuk memenuhi kebutuhan editing video Anda. Bagi Anda yang masih pemula bisa menggunakan fitur 'Easy Mode'. Sedangkan untuk Anda yang sudah cukup ahli dalam editor video, bisa menggunakan fitur 'Full Feature Mode' dengan kualitas dan resolusi yang lebih bagus tentunya

Software Video Editing ini sangat cocok bagi anda yang memiliki perangkat komputer dengan spesifikasi standar, namun tetap memiliki ratusan fitur menarik tidak kalah dengan aplikasi sejenis yang membutuhkan perangkat dengan spesifikasi yang lebih tinggi.

#### **b. Kelebihan dan kekurangan Software Wondershare Filmora**

Berikut kelebihan dan kekurangan Wondershare Filmora Video Editor.

##### 1. Kelebihan Software Wondershare Filmora

- a) Aplikasi ringan, sehingga dapat di jalankan di PC dengan spesifikasi standar.
- b) Pengoperasiannya sangat mudah dengan tampilan sederhana, berbagai tool mudah dikenali, sehingga sangat cocok bagi pemula yang ingin belajar mengedit video, hal ini sangat relevan digunakan bagi pendidik untuk mendesain video pembelajaran.
- c) Proses editing dapat lebih cepat, karena software ini sangat ringan sehingga proses Export video juga tentu lebih cepat di banding software editing video lainnya yang lebih berat.

##### 2. Kekurangan Software Wondershare Filmora

- a) Karena software ringan sehingga tidak seflexible mengedit video memakai Adobe Premiere yang mempunyai fitur lebih lengkap.
- b) Pengguna masi perlu mengunduh terlebih dahulu fitur-fitur yang diinginkan pada situs resminya.

### **3. Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu**

Trianto (2007), menyatakan pembelajaran IPA terpadu merupakan pendekatan yang mencoba menggabungkan antara berbagai bidang kajian IPA, yaitu fisika, biologi, kimia serta IPBA, maka dalam pelaksanaannya tidak lagi terpisah-pisah melainkan menjadi satu kesatuan. Sedangkan Puskur sebagaimana dikutip Trianto (2007), menyebutkan bahwa pada dasarnya tujuan pembelajaran IPA terpadu sebagai suatu kerangka model dalam proses pembelajaran, tidak jauh berbeda dengan tujuan pokok pembelajaran terpadu itu sendiri, yaitu : 1)meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; 2) meningkatkan minat dan motivasi; dan 3) beberapa kompetensi dasar dapat dicapai sekaligus.

Media video memiliki beberapa kelebihan, jika digunakan dalam pembelajaran IPA Terpadu antara lain: (1) materi yang disampaikan dapat diterima secara rata oleh siswa, (2) bagus dalam menjelaskan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan, (5) mempengaruhi sikap siswa dengan memberikan kesan mendalam (Rusman,2013:220).

### **4. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Video Pembelajaran Software Camtasia* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas XII SMA negeri 12 Makassar yang ditulis oleh Dian Ismidiati Idil (2016), penelitian Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Menggunakan *Software Camtasia* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Kelas XII Kompetensi Keahlian

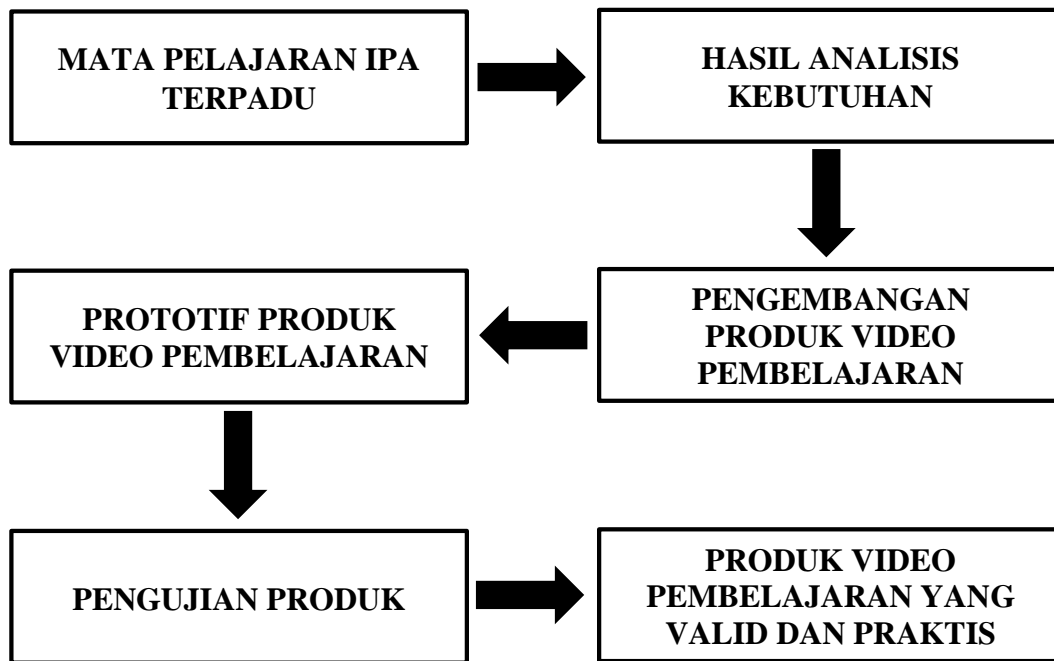
Multimedia di SMK Negeri 1 Parepare oleh Tanil Bustamil (2016). Dan penelitian Pengaruh media *video pembelajaran camtasia* terhadap hasil belajarpada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 Bangakala oleh Novia (2018). Ketiga penelitian di atas menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni meningkatkan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kegiatan yang menyenangkan baik melalui media video pembelajaran.

## **B. Kerangka Pikir**

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media, dalam hal ini termasuk penggunaan video yang mendukung proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan dan memberikan pengertian kepada peserta didik terhadap materi yang diajarkan, selain itu dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik yang terlalu jenuh dengan model pembelajaran konvensional yang dilakukan guru dalam hal ini metode ceramah. Sebagian besar lembaga sekolah telah memanfaatkan media untuk mendukung pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia bermutu tinggi serta terampil dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Dalam penelitian ini, yang utama peneliti pahami yaitu karakteristik peserta didik terhadap hasil belajar dengan menggunakan angket identifikasi kebutuhan siswa. Selanjutnya peneliti memanfaatkan video dalam hal ini pengembangan media video pembelajaran agar peserta didik dapat belajar mandiri maupun kelompok serta memahami materi yang diajarkan dengan cepat dan mudah, tetapi pengembangan media video Pembelajaran ini harus diuji kelayakannya oleh para

ahli. Sehingga setelah itu, media video Pembelajaran dapat digunakan dalam mata pelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu produk yang berupa media video pembelajaran, produk ini akan dikembangkan menjadi suatu media video pembelajaran pada mata pelajaran Ipa Terpadu. Peneliti akan menggunakan metode penelitian pengembangan atau dikenal *Research and Development (R&D)*. Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah mengembangkan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

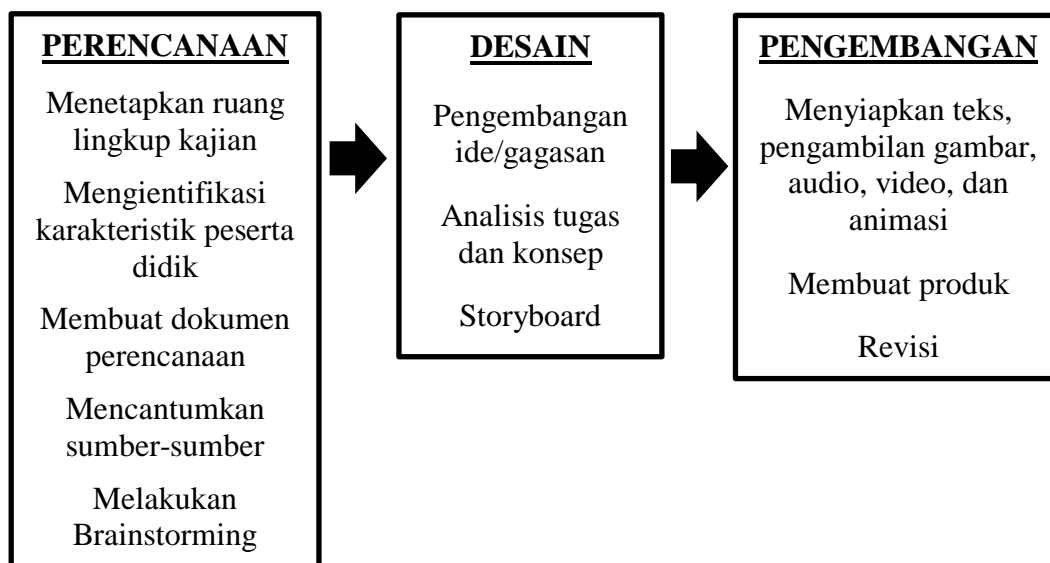
Menurut Gay, Mills, dan Airasian (Emzir, 2017: 263) bahwa dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah”.

Model pengembangan ini berlandaskan pada model yang dikembangkan oleh media Alessi dan Trollip (2001) dalam Nugroho, dkk. (2013:3). Model ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Adapun kesesuaian tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).

Pada tahap perencanaan, langkah-langkah yang dilakukan meliputi (1) Menetapkan ruang lingkup kajian, (2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik, (3) Membuat dokumen perencanaan, (4) Mengumpulkan sumber, (5) Melakukan *brainstorming* dengan guru mata pelajaran IPA dalam membuat konsep desain media video pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap desain, langkah-langkah yang dilakukan meliputi (1) Pengembangan ide/gagasan, (2) Analisis tugas dan konsep. Pada tahap pengembangan, langkah-langkah yang dilakukan meliputi (1) Penggunaan Teks, Pengambilan Gambar, Audio, video, dan Animasi, (2) Pembuatan Produk, (3) Tes dan revisi (4) Melakukan uji alpha pada dua orang ahli media dan ahli materi, dan melakukan uji betha kepada 20 siswa kelas VII.

## **B. Tahap – Tahap Penelitian**

Tahapan penelitian pengembangan mengikuti tahapan yang telah dijelaskan di atas, seperti prosedur model pengembangan Menurut Alessi Dan Trollip (2001) dalam Nugroho, dkk (2013:3) yang terdapat pada gambar berikut:





### **Gambar 3.1 Proses Pengembangan Multimedia oleh Alessi & Trollip**

Berikut prosedur model pengembangan Alessi dan Trollip sesuai gambar

1. *Planning* (perencanaan)
  - a. Mendefinisikan bidang/ruang lingkup yakni menganalisis Kurikulum, Silabus, RPP guru Mata Pelajaran dan menentukan Mata Pelajaran serta materi pokoknya.
  - b. Mengidentifikasi karakteristik siswa dengan angket kebutuhan siswa.
  - c. Membuat dokumen perencanaan, mengenai materi, hal-hal yang diperlukan dalam membuat produk seperti materi dll.
  - d. Mengumpulkan dan menentukan sumber-sumber untuk mata pelajaran IPA, misalnya dari buku, internet, dll.
  - e. Melakukan brainstorming yaitu melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran IPA
2. *Design* (desain)
  - a. Pengembangan ide/gagasan, yaitu mendesain konten awal yang akan ada dalam produk media video pembelajaran, misalnya animasi video, teknik pengambilan gambar, jenis, warna, dan ukuran teks, serta ukuran resolusi grafis/gambar yang ada dalam media video pembelajaran.
  - b. Melakukan analisis konsep, yaitu mengorganisasikan materi yang dibutuhkan dalam bentuk video pembelajaran beserta sumber referensi sebelum dikolaborasikan dengan secara keseluruhan

- c. *Storyboard*, langkah terakhir dalam desain adalah membuat sebuah storyboard yang dilihat dari aspek tampilan, pemrograman, dan materi. Storyboard dijadikan acuan dalam pengembangan media video pembelajaran.

### 3. Development (pengembangan)

- a. Penggunaan teks, mengumpulkan data-data atau materi IPA bentuk editing.
- b. Pengumpulan Gambar, untuk membuat sebuah media video pembelajaran karena dari sudut pengambilan gambarnya siswa mampu memahami isi materi.
- c. Menyiapkan audio, video, dan animasi yaitu, Konten media video pembelajaran dilengkapi dengan audio, video, dan gambar sehingga siswa tidak bosan melihat tampilan media video pembelajaran tersebut.
- d. Pembuatan produk yaitu, menyusun dan menyatukan unsur teks, grafis/gambar, audio dan video yang sudah disiapkan sebelumnya serta menambahkan unsur animasi pada media video pembelajaran. Pembuatan produk diolah menggunakan software camtasia hingga menghasilkan output produk media video pembelajaran.
- e. Revisi

Revisi terdiri dari tahap :

- 1) Melakukan uji alpha, yaitu memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli isi/materi.
- 2) Revisi yang pertama terhadap produk yang telah dibuat.

- 3) Melakukan uji betha, dilakukan dengan mengujikan produk kepada 6 siswa sebagai kelompok kecil, dan 20 peserta sebagai kelompok besar dan 1 tanggapan guru mata pelajaran IPA.
- 4) Revisi akhir.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk merupakan hal terpenting dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, yang dilakukan setelah produk selesai, pada uji coba produk ini kita dapat mengetahui apakah media yang dibuat layak digunakan atau tidak, kelayakannya dapat dilihat dari sejauhmana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Tahap yang dilakukan dalam uji coba produk

1. Uji ahli atau validasi, dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk serta ahli isi/materi. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan perbaikan dari hasil validasi oleh validator yaitu ahli media dan ahli isi/materi.
2. Analisis konseptual
3. Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, yaitu uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk serta tanggapan guru mata pelajaran.
4. Produk Akhir

#### **D. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Anggeraja, yang beralamat di Jln. Indo Rallo No.3 Kotu, Kecamatan Anggeraja, Kabupaten Enrekang. Sekolah tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena upaya peneliti agar dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **E. Subjek dan Objek Penelitian**

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran, siswa kelas VII yang berjumlah 20 orang dan 1 orang guru mata pelajaran IPA Terpadu. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan media pembelajaran video.

#### **F. Defenisi Operasional**

Istilah-istilah dalam penelitian ini yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media video pembelajaran yaitu pembuatan media video dengan mengkombinasikan beberapa software pendukung sehingga menghasilkan media belajar pada mata pelajaran IPA.
2. Multimedia dapat di artikan sebagai lebih dari satu media, karena kata multi menunjukkan hal yang bersifat jamak. Multimedia adalah kombinasi dari macam-macam media yang dijadikan dalam satu kesatuan berupa video pembelajaran.

3. Software Wondershare Filmora merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengelola file dalam bentuk video yang lebih menarik, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas.

## **G. Sumber Data**

Sumber data adalah sumber-sumber yang memungkinkan seorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian, baik data primer maupun data sekunder. Sumber data dapat diperoleh dari lembaga, situasi sosial, subjek/informan, dokumentasi, atau historis.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dimana informasi diperoleh.

Adapun sumber data yang dimanfaatkan adalah :

### **1. Data primer**

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk yang teratur ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang kita jadikan obyek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data.

Secara lebih spesifik, sumber data pada penelitian ini adalah informan. Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang situasi dan kondisi (lokasi atau tempat) penelitian di SMP Negeri 3 Anggeraja. Jadi, dia harus mempunyai banyak pengetahuan dan pengalaman tentang lokasi penelitian. Sedangkan, kewajibannya adalah secara sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat

informal. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah data wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Ipa Terpadu.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat, atau mendengarkan, misalnya data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan berupa data-data sekolah dan berbagai literatur yang relevan dengan pembahasan atau permasalahan yang sedang diteliti. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa dokumen-dokumen perangkat pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang terdapat pada lampiran 2.

## **H. Jenis Data**

Jenis data menurut Mulyatiningsih (2014:37) terbagi menjadi dua yaitu "data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kuantitatif yang telah diberi skor/nilai. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar". Dalam penelitian ini seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kuantitatif dan kualitatif.

Data kualitatif diperoleh melalui angket tanggapan hasil review ahli media pembelajaran (format A), hasil review ahli isi/materi media pembelajaran melalui (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil review uji coba kelompok besar melalui angket tanggapan (format D), hasil review guru pada mata pelajaran IPA melalui angket tanggapan (format E). Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil akumulasi nilai yang telah dikonversi dengan

skala 5 dan tingkat pencapaian rerata persentase dari masing-masing format (A, B, C, D dan E).

### **I. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Observasi**

Emzir (2016:37) “observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu”. Observasi dilakukan guna mengumpulkan data awal agar peneliti dapat memperhatikan secara langsung mengenai fenomena yang terjadi.

Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti secara langsung mengamati ke sekolah-sekolah untuk melihat bagaimana keadaan sekolah, mengetahui karakter peserta didik dan teknologi yang digunakan dengan demikian peneliti akan mengembangkan produk sesuai dengan hasil observasi.

#### **2. Kuisisioner (Angket)**

Maolani dan Cahyana (2015:153) “Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (sumber data)”. Dalam penelitian ini angket yang digunakan terdiri atas angket validasi materi, validasi media, dan angket uji coba peserta didik. Angket validasi materi berisi tentang aspek penilaian yang terdiri dari aspek isi dan keterbacaan materi. Sedangkan angket validasi media berisikan aspek penilaian

terhadap tampilan, dan unsur media. Angket peserta didik meliputi perspektif peserta didik terhadap poster digital yang sudah dibuat.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada guru, peserta didik, dan ahli media dan ahli materi/isi untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari angket ini untuk mengetahui kelayakan dan menarik atau tidaknya media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan peserta didik, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar dan angket penilaian/tanggapan guru IPA Terpadu SMP Negeri 3 Anggeraja terhadap produk Media Video Pembelajaran.

#### **J. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang terpenting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data ditentukan oleh pendekatan penelitian masing-masing, dapat dilakukan dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif atau pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis data statistik.



Setelah data terkumpul maka proses selanjutnya adalah menganalisis data yang telah peneliti peroleh setelah penelitian. Analisis data dilakukan selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskriptif mengenai subjek penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu: teknik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

#### 1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi/materi pembelajaran, ahli media dan desain pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Data kualitatif tersebut selanjutnya akan dianalisis kemudian hasilnya digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

#### 2. Analisis statistik deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan :

$\Sigma$  = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

Persentase =  $F : N$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

Hasil pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap pengembangan yang ada dalam model Alesi & Trollip yakni: (1) perencanaan, (2) desain, (3) pengembangan. Ketiga tahapan tersebut disajikan secara sistematis di antaranya: identifikasi kebutuhan, validasi ahli isi/materi, validasi ahli media pembelajaran, respon/tanggapan peserta didik kelompok kecil, respon/tanggapan peserta didik kelompok besar, dan respon/tanggapan guru mata pelajaran. Isi setiap paparan meliputi penyajian data, analisis data dan revisi produk pengembangan.

##### **1. Tahap-Tahap Perencanaan (*Planning*)**

###### **a. Mendefenisikan bidang/ruang lingkup**

Tahap awal proses pengembangan adalah identifikasi kebutuhan. Dalam identifikasi ditemukan bahwa SMP Negeri 3 Anggeraja, salah satu sekolah negeri di Kabupaten Enrekang. Dilihat dari segi fasilitas sekolah ini cukup baik dan memadai, namun belum di mamfaatkan secara optimal. Dari pengamatan menunjukkan bahwa penggunaanya masi belum maksimal, guru lebih cenderung menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan papan tulis. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, seharusnya turut dimamfaatkan dengan baik agar proses pembelajaran lebih efektif.

Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013. Adapun Mata Pelajaran yang di analisis yaitu IPA Terpadu.

b. Mengidentifikasi karakter peserta didik

Identifikasi kebutuhan siswa dilakukan dengan pemberian angket yang diberikan kepada 23 orang siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPA SMP Negeri 3 Anggeraja.

1) Penyajian data

**Tabel 4.1. Uraian identitas kebutuhan peserta didik bagian I (Kondisi Belajar)**

No.	Pertanyaan	Jumlah peserta didik yang menjawab		
		Y	K	T
1.	Apakah materi yang diajarkan guru, di peroleh dari sumber belajar/buku yang beragam?	16	7	0
2.	Apakah materi yang diajarkan guru, di peroleh dari sumber belajar/buku yang beragam?	18	4	1
3.	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda?	16	7	0
4.	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis di akhir kegiatan pembelajaran?	10	12	1
5.	Apakah mata pelajaran IPA tergolong sulit di pelajari?	4	17	2
<b>Jumlah</b>		64	47	4

Skala yang digunakan pada angket ini yaitu skala Gutman yang bertujuan untuk mendapatkan data dari para responden yang bersifat jelas (tegas) dengan keterangan pada angket yaitu = 2, kadang-kadang = 1, dan tidak = 0. Berdasarkan hasil dari angket

identifikasi kebutuhan siswa tabel 4.1 yaitu sebanyak 115 jawaban dari 5 pertanyaan yang diisi oleh 23 orang siswa kelas VII diperoleh hasil untuk pertanyaan nomor 1-5 sebanyak 64 jawaban ya, 47 jawaban kadang-kadang, dan 4 jawaban tidak. Hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk mengetahui kondisi proses belajar pada mata pelajaran IPA yaitu 76% berada pada kualifikasi baik, adapun hasil analisis dapat dilihat pada lampiran 2.

**Tabel 4.2. Uraian identifikasi kebutuhan peserta didik bagian II**

No.	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab		
		Ya	Kadang-kadang	Tidak
6.	Apakah media presentasi yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran?	19	3	1
7.	Menurut anda, apakah media Presentasi yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan?	15	8	0
8.	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/video?	15	2	6
9.	Apakah guru pernah menggunakan Media Presentasi berbasis video pembelajaran Pada mata pelajaran IPA?	16	3	4
10.	Menurut anda, apakah media presentasi lebih menarik dan menyenangkan?	13	10	0
11.	Apakah media video pembelajaran perlu digunakan dalam mata pelajaran IPA?	15	5	3
12.	Apakah anda setuju jika dikembangkan media Presentasi yang memuat teks, gambar, video dan animasi?	18	2	3
13.	Apakah anda setuju jika mata pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran?	17	4	2
<b>Total</b>		128	37	19

Berdasarkan angket identifikasi kebutuhan media video pembelajaran tabel 4.2 yaitu sebanyak 184 jawaban dari 8 pertanyaan yang diisi oleh 23 orang siswa diperoleh hasil untuk pertanyaan nomor 6-13 sebanyak 128 jawaban ya, 37 jawaban kadang-kadang, dan 19 jawaban tidak. Hasil rerata presentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data identifikasi kebutuhan pengembangan produk media video sebesar 80% berada pada kualifikasi setuju untuk pengembangan Media Video Pembelajaran. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 2.

**Tabel 4.3 Hasil identifikasi kebutuhan materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.**

NO.	Pokok-Pokok Materi pelajaran IPA	Jumlah siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
1.	Konsep Lingkungan	7	16
2.	Satuan-satuan dalam suatu ekosistem	5	18
3.	Komponen-komponen dalam ekosistem	5	18
4.	Interaksi dalam Ekosistem membentuk suatu pola	8	15
5.	Pola Interaksi manusia mempengaruhi Ekosistem	4	19
<b>Total</b>		29	86

Berdasarkan hasil identifikasi materi kebutuhan belajar pada tabel 4.3 yaitu sebanyak 115 jawaban dari 5 pertanyaan yang diisi oleh 23 siswa diperoleh hasil untuk pertanyaan nomor 1-5 sebanyak 29 jawaban ya dan 86 jawaban tidak. Hasil rerata

presentasi yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan sebesar 25% berada pada kualifikasi sangat kurang sehingga hal ini menjadi perhatian khusus bagi pengembang untuk merancang dan mendesain media video pembelajaran pokok bahasan interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 2.

Setelah memperoleh data awal sebagai dasar untuk mengembangkan produk media video dapat diketahui juga bahwa siswa menginginkan perlu adanya media video yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran khusus pada mata pelajaran IPA sekaligus dapat membimbing siswa belajar secara mandiri.

c. Membuat perencanaan dan menentukan sumber-sumber

Pada Tahap ini peneliti melakukan perencanaan dokumen dan studi pustaka yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku IPA Terpadu, Artikel di Internet dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan pokok bahasan terkait yang akan digunakan sebagai rujukan pengembangan Media Video.

d. Melakukan Brainstorming (curah pendapat)

Untuk memaksimalkan perencanaan, pada tahap ini dilakukan diskusi bebas antara peneliti dengan guru Mata Pelajaran IPA untuk merumuskan pencapaian pembelajaran dari produk media video yang di kembangkan nantinya.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

a. Pengembangan ide/gagasan

Pada tahap ini pengembang dengan berdasarkan informasi yang telah didapatkan yaitu menentukan objek-objek yang di kembangkan pada media video



pembelajaran berupa penggunaan teks, pengambilan gambar, audio, video, dan animasi. Semua objek tersebut menjadi urutan tampilan yang saling berhubungan dan menjadi patokan tampilan dasar dalam media video pembelajaran.

b. Analisis tugas dan konsep

Pada tahap analisis tugas yang dilakukan peneliti yaitu dengan lebih menitik beratkan pada keterampilan prosedural media video dan analisis konsep lebih fokus pada cara mengorganisasikan materi agar mudah dilihat dan dipahami.

c. Membuat *story board*

Pada tahapan ini pemilihan format dilakukan pengembang dengan menggambarkan *story board*. *Story board* sendiri berisi papan cerita, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita, fungsinya untuk memvisualisasikan naskah / cerita dan pokok tampilan agar lebih terstruktur.

Pembuatan *story board* dibuat sedetail mungkin, dimulai dengan sketsa pembuka video pembelajaran, identitas mata pelajaran, konten video pembelajaran hingga sampai pada penutup video pembelajaran. Untuk lebih detailnya, *Story board* dapat dilihat pada lampiran 4.

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

a. Membuat program media video

Tahapan ini dilakukan pengembang dengan berpedoman pada *story board* yang telah dibuat dan disusun sebelumnya sehingga mempermudah pembuatan program media video.

b. Uji alpha dan revisi produk

Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan juga ahli isi atau materi pembelajaran.

1) Validasi media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran

Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan video *pembelajaran* ini adalah Bapak Dr. Abdul Hakim S.Pd, M.Si yang merupakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

a) Penyajian data

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah Media Video Pembelajaran dan *Storyboard*

**Tabel 4.4. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media video pembelajaran.**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas tampilan/desain	5
2.	Ketepatan jenis huruf	4
3.	Ketepatan ukuran huruf	5
4.	Kesesuaian antara warna latar dengan warna tulisan	5
5.	Kesesuaian penggunaan warna	5
6.	Daya tarik dan visualisasi desain	4
7.	Kesesuaian antara video dengan materi	4
8.	Kesesuaian kecepatan dan tempo tampilan video	5
9.	Ketepatan tata letak tulisan	5
10.	Kemudahan dalam pengoperasian	4
11.	Kejernihan dan kejelasan suara yang ada pada video	5
<b>Jumlah</b>		<b>51</b>

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 maka dapat di hitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentasi} = \frac{51}{11 \times 5} \times 100 \% = 93\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 93%, berada pada kualifikasi sangat baik.

c) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli desain media video pembelajaran (angket tanggapan format A) media tersebut tidak perlu divalidasi kembali karena berada pada kualifikasi sangat baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai komentar dan saran ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan media video pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

2) Validasi isi atau materi pembelajaran oleh ahli isi atau materi pembelajaran

Ahli isi atau materi pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan media video adalah Dr. Erma S Sahabuddin, M.Si yang merupakan Dosen pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Makassar.

a) Penyajian data

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi atau materi pembelajaran adalah media video pembelajaran dan Renvana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

**Tabel 4.5. Hasil validasi oleh ahli isi atau materi terhadap media video pembelajaran.**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Kesesuaian antara materi dengan video pembelajaran	5
3.	Uraian materi disajikan dengan jelas	4
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik	5
5.	Kejelasan penyajian materi	4
6.	Kesesuaian animasi dengan materi yang disajikan	4
7.	Ketetapan isi narasi dengan materi yang disajikan	4
8.	Kalimat yang digunakan dalam video mudah dipahami	5
9.	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	4
10.	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	4
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>

Masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi media pembelajaran yang berkenaan dengan media video pembelajaran yaitu, Video yang sangat kreatif, perlu di perdalam konten materi dengan tujuan pembelajaran yang di terapkan dan kesesuaian animasi dengan materi dapat di tingkatkan.

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada lampiran 4 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentasi} = \frac{44}{10 \times 5} \times 100 \% = 88\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88%, berada pada kualifikasi baik.

c) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran (angket tanggapan format B) isi atau materi media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi media pembelajaran yang berkenaan dengan media video sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

d) Uji coba pengembangan (uji betha)

1) Uji coba kelompok kecil

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan komentar dan saran ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran selanjutnya media video diuji cobakan kepada 7 orang siswa. Uji coba kelompok kecil ini dimaksudkan untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji cobakan di kelompok yang lebih besar.

a) Penyajian data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Penilaian yang terdapat pada angket penilaian uji coba kelompok kecil mencakup aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 9 pertanyaan. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh siswa dalam pembelajaran sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan.

**Tabel 4.6 Hasil rerata penilaian uji coba kelompok kecil.**

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Kategori
1.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video	77%	Baik
2.	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video	89%	Baik
3.	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video	62%	Cukup
4.	Kejelasan uraian materi	83%	Baik
5.	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran	83%	Baik
6.	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran	80%	Baik
7.	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video	80%	Baik
8.	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video	83%	Baik
9.	Daya tarik tampilan pada video	83%	Baik
<b>Rerata</b>		<b>80%</b>	<b>Baik</b>

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil tentang media video pembelajaran sebagai berikut:

$$\frac{77\% + 89\% + 62\% + 83\% + 83\% + 80\% + 80\% + 83\% + 83\%}{9} = 80\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase media video pada 7 orang siswa sebesar 80% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik.

2) Uji coba kelompok besar

a) Penyajian data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar. Siswa yang terlibat dalam uji coba kelompok besar terdiri dari 20 orang siswa. Aspek penilaian aspek pembelajaran yang terdiri dari 9 pertanyaan.

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok besar tentang media video pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil rerata penilaian uji coba kelompok besar.**

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Kategori
1.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video	79%	Baik
2.	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video	82%	Baik
3.	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video	78%	Cukup
4.	Kejelasan uraian materi	84%	Baik
5.	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran	83%	Baik
6.	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran	80%	Baik
7.	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video	77%	Baik
8.	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video	80%	Baik
9.	Daya tarik tampilan pada video	80%	Baik
<b>Rerata</b>		<b>80%</b>	<b>Baik</b>

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket dapat diketahui persentase uji coba kelompok besar tentang media video pembelajaran sebagai berikut:

$$\frac{79\% + 82\% + 78\% + 84\% + 83\% + 80\% + 77\% + 80\% + 80\%}{9} = 80\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase media video pada 8 orang siswa sebesar 80% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik.



## 3) Tanggapan guru Mata Pelajaran

## a) Penyajian data

Media video pembelajaran kemudian dinilai oleh guru Mata Pelajaran IPA.

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari tanggapan guru Mata Pelajaran IPA kelas

VII SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang oleh Ibu Ratni S.Pd.

**Tabel 4.9. Hasil angket tanggapan guru Mata Pelajaran IPA.**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Proposionalitas tayangan media	5
2.	Kesesuaian gambar dengan materi yang dimuat dalam video	4
3.	Kualitas teks yang dimuat dalam video	4
4.	Kesesuaian narasi dengan materi yang disajikan	4
5.	Kesesuaian penulisan bahasa dalam media	5
6.	Kejelasan pesan/materi yang dimuat dalam video	5
7.	Kesesuaian pengucapan bahasa dalam video	5
8.	Kemudahan memutar video pembelajaran	5
9.	Kemudahan menyajikan video pembelajaran	5
10.	Kemudahan mengajar IPA dengan media video Pembelajaran	5
11.	Media video pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam jam pelajaran	5
12.	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	5
13.	Kejernihan dan kejelasan suara yang ada pada video	5
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>

## b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran IPA

maka dapat di hitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Presentasi} = \frac{62}{13 \times 5} \times 100 \% = 95\%$$

Setelah dikonvensi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 95%

berada pada kualifikasi sangat baik.

## **B. Pembahasan**

Produk media video pembelajaran dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan model Alessi dan Trollip (2001) melalui tahap perencanaan (planning), tahap design, (design), dan tahap pengembangan (development). Proses pengembangan telah dilakukan dengan beberapa faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan media video yang dikumpulkan melalui angket identifikasi kebutuhan yang dibagikan langsung oleh peneliti kepada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Anggeraja dengan pengisian secara manual. Pengembangan media video pembelajaran ini juga berdasarkan pada sejumlah teori dan hasil penelitian yang mendukung sebagai landasan pengembangannya.

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajara, pada Mata Pelajaran IPA Terpadu dengan pokok bahasan Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan. Media video pembelajaran dikatakan valid berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran. Media video pembelajaran telah dinyatakan praktis untuk digunakan setelah melalui uji coba kelompok kecil berjumlah 7 orang peserta didik dengan hasil kualifikasi baik, uji coba kelompok besar berjumlah 20 orang peserta didik dengan hasil kualifikasi baik dan hasil penilaian tanggapan guru Mata Pelajaran IPA Terpadu dengan hasil kualifikasi baik.

Uji validasi Uji validasi oleh ahli media pembelajaran yaitu media video pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli media pembelajaran Dr. Abdul

Hakim, M.Si. setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 93%, berada pada kualifikasi sangat baik.

Pada uji validasi oleh ahli isi atau materi media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli isi atau materi pelajaran Dr. Erma S sahabuddin, M.Si. Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi baik, namun ada sedikit perbaikan seperti perlu di perdalam konten materi dengan tujuan pembelajaran yang di terapkan dan kesesuaian animasi dengan materi dapat di tingkatkan.

Terdapat berbagai alternatif media yang dikembangkan di era digital seperti sekarang ini, salah satunya yaitu media video menurut Hamalik (Arsyad, 2017:19) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dengan demikian penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu menyuguhkan penggabungan beberapa komponen/objek. Media video dinilai sangat cocok untuk mengantarkan materi karena kelebihanannya secara auditif, visual, dan kinetik.

Pada uji coba kelompok kecil yang diambil sebagai subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah peserta didik SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang yang berjumlah 7 orang. Pada uji coba kelompok kecil didapat hasil rerata persentase  $720 : 9 = 80\%$ . Rerata persentase sebesar 80% berada pada kualifikasi baik.

Pada uji coba kelompok besar yang diambil 20 orang peserta didik. Uji coba kelompok besar didapat hasil rerata persentase  $723 : 9 = 80\%$ . Rerata persentase sebesar 80% berada pada kualifikasi baik, sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan merupakan produk yang praktis yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA Terpadu di kelas VII SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang.

Media video pembelajaran kemudian dinilai oleh guru Mata Pelajaran IPA. Aspek penilaian dalam angket adalah proporsionalitas tayangan media, kesesuaian gambar dengan materi yang dimuat dalam video, kualitas teks yang dimuat dalam video, kesesuaian narasi dengan materi yang disajikan, kesesuaian penulisan bahasa dalam media, kejelasan pesan/materi yang dimuat dalam video, kesesuaian pengucapan bahasa dalam video, kemudahan memutar video pembelajaran, kemudahan menyajikan video pembelajaran, kemudahan mengajar IPA dengan media video Pembelajaran, media video pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam jam pelajaran, dan penyajian materi yang sederhana dan kongkrit. Hasil penilaian tanggapan guru Mata Pelajaran IPA persentase tingkat pencapaian 95%, berada pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, produk media video pembelajaran dinyatakan valid dan praktis. Dengan tercapainya media video pembelajaran yang valid dan praktis, tentunya hal ini dapat menjadi sarana yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru. Keberhasilan ini didukung oleh pendapat Munir (2013) mengatakan

media video dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat dari peserta didik sebab media video pembelajaran dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga sangatlah praktis untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Adapun kelebihan media video pembelajaran yang telah dikembangkan antara adalah Media video dapat dengan mudah di unggah melalui sosial media yang tersedia saat ini sehingga dapat di akses oleh siapa saja. Dan tampilan media video pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik tidak mudah bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Adapun kekurangan dari produk media video yang dikembangkan ini antara lain terletak pada penyajiannya dalam proses belajar mengajar di kelas, jika menggunakan LCD diperlukan adanya alat pendukung *Speaker* (pengeras suara) untuk memproyeksikan tampilan media video *pembelajaran*.

Dalam mengembangkan media video pembelajaran ini, peneliti banyak mengalami kendala, namun kendala-kendala tersebut dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah media video pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA.

Pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti mendapatkan perbaikan dari ahli media pembelajaran yaitu menambahkan video yang merealisasikan hal tersebut tidaklah mudah, berhubungan dengan materi. dikarenakan saat mengubah satu komponen dan menambahkan atau mengubah komponen lain berarti harus mengubah komponen lainnya juga.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemamfaatan Media Pembelajaran, Guru masi sangat bergantung pada Buku dan Media Konvensional lainnya, sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami materi yang di ajarkan, oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah media yang mampu mengatasi masalah tersebut.
2. Pengembangan media video pembelajaran telah melalui tahap identifikasi kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan siswa pada mata pelajaran IPA berada pada kualifikasi baik, sedangkan untuk kebutuhan media video berada pada kualifikasi baik, dan identifikasi kebutuhan materi berada pada kualifikasi sangat kurang. Dari hasil identifikasi kebutuhan siswa tersebut, maka peneliti merancang media video pembelajaran IPA Terpadu.
3. Tahap pengembangan media video menunjukkan hasil yang valid digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh ahli isi/materi diperoleh hasil media video berada pada kualifikasi baik, sementara hasil validasi ahli media pembelajaran hasil yang diperoleh media video pembelajaran berada pada kualifikasi baik.

4. Tahap pengembangan media video pembelajaran menunjukkan hasil bahwa media video pembelajaran praktis digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar dan hasil tanggapan guru mata pelajaran IPA kelas VII.

## **B. Saran**

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk media video pembelajaran ini, diantaranya:

1. Bagi siswa, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dan mengembangkan pengetahuan yang lebih luas dengan berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan.
2. Bagi guru, untuk mempertimbangkan dan menerapkan media video dalam proses pembelajaran, maupun media video dari sumber lain, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
3. Bagi kepala sekolah, agar terus meningkatkan dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas Komputer yang perlu adanya pembaharuan.
4. Bagi peneliti selanjutnya perlu mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media video pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat diketahui keefektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amin Andi Suri Indayani. 2016. *Pengembangan Program Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas Xi Smkn 8 Makassar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
- Arsyad, Ashar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Karim, Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2011 *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Maolani, Rukaesih A. & Cahyana, Ucu. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maribe, Robert B. 2009. *Instruksional Design: The Addie Approach*. New York: Springer
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Puskadarya
- Pattaufi & Sumartini. 2011. *Desain Pesan*. Makassar: KTP FIP UNM.
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar)*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur Dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadia Media Group
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media pendidikan, (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan)*. Jakarta: Pt Raja Grafindo.
- Sahabuddin, H. 2007. *Mengajar dan Belajar Dua Aspek dari Suatu Proses yang Disebut Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar



Smaldino, S.E., dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Indonesia: Kencana.

Sudjana, Nana & Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo  
Susilana, Rudi. & Riyana Cepi. 20018. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana  
Prima

Sugiyono, 2015 *Statistik Nonparametris Penelitian*. Bandung, Alfabeta.

Tirtaraharja, Umar. & Parumbuan, M.T. 2012. *Desain Instruksional (Pola Langkah perumusan Tujuan) Acuan Strategi Pembelajaran*. Makassar: Intisari.

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentnag Sitem*

*Pendidikan Nasional* BIDANG DIKBUD KBRI

Uno, B. Hamzah. 2010. *Profesi Kependidikan Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : IPA Terpadu  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Anggeraja  
 Kelas : VII  
 Semester :

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada Mata pelajaran IPA yang di hubungkan dengan Media Video Pembelajaran. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran IPA dan media pembelajaran yang anda butuhkan. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang materi apa yang menjadi kebutuhan belajar anda pada mata pelajaran IPA.

Y : Ya

K : Kadang-Kadang

T : Tidak

**Bagian I**

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang di anggap paling sesuai.

NO	Pertanyaan	Y	K	T
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan?		✓	
2	Apakah Materi yang diajarkan guru, di peroleh dari sumber belajar/buku Yang beragam?	✓		
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda?	✓		
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran?		✓	
5	Apakah mata pelajaran IPA tergolong sulit untuk dipelajari?		✓	
6	Apakah media presentasi yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
7	Menurut anda, apakah media Presentasi yang digunakan guru sudah menarik dan Menyenangkan?		✓	
8	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/video?	✓		
9	Apakah guru pernah menggunakan Media Presentasi berbasis video pembelajaran Pada mata pelajaran IPA?	✓		

10	Menurut anda, apakah media presentasi lebih menarik dan menyenangkan?		✓	
11	Apakah media video pembelajaran perlu digunakan dalam mata pelajaran IPA		✓	
12	Apakah anda setuju jika dikembangkan media Presentasi yang memuat teks, gambar, video dan animasi?	✓		
13	Apakah anda setuju jika mata pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran?			✓

## Bagian II

### Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan ya atau tidak pada pokok-pokok materi pelajaran IPA yang sudah anda pahami/mengerti.

NO	Pokok-Pokok Materi IPA	YA	Tidak
1	Konsep Lingkungan	✓	
2	Satuan-satuan dalam suatu ekosistem		✓
3	Komponen-komponen dalam ekosistem	✓	
4	Interaksi dalam Ekosistem Membentuk suatu Pola		✓
5	Pola Interaksi manusia Mempengaruhi Ekosistem		✓

ENREKANG,  
Siswa

2020



Winda Cinta Pratiwi

### IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : IPA Terpadu  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Anggeraja  
 Kelas : VII  
 Semester : 1

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada Mata pelajaran IPA yang di hubungkan dengan Media Video Pembelajaran. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran IPA dan media pembelajaran yang anda butuhkan. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang materi apa yang menjadi kebutuhan belajar anda pada mata pelajaran IPA.

Y : Ya

K : Kadang-Kadang

T : Tidak

#### Bagian I

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang di anggap paling sesuai.

NO	Pertanyaan	Y	K	T
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan?	✓		
2	Apakah Materi yang diajarkan guru, di peroleh dari sumber belajar/buku Yang beragam?	✓		
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda?	✓		
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran?		✓	
5	Apakah mata pelajaran IPA tergolong sulit untuk dipelajari?			✓
6	Apakah media presentasi yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
7	Menurut anda, apakah media Presentasi yang digunakan guru sudah menarik dan Menyenangkan?	✓		
8	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/video?	✓		
9	Apakah guru pernah menggunakan Media Presentasi berbasis video pembelajaran Pada mata pelajaran IPA?	✓	✓	

10	Menurut anda, apakah media presentasi lebih menarik dan menyenangkan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Apakah media video pembelajaran perlu digunakan dalam mata pelajaran IPA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Apakah anda setuju jika dikembangkan media Presentasi yang memuat teks, gambar, video dan animasi?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Apakah anda setuju jika mata pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Bagian II

### Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan ya atau tidak pada pokok-pokok materi pelajaran IPA yang sudah anda pahami/mengerti.

NO	Pokok-Pokok Materi IPA	YA	Tidak
1	Konsep Lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Satuan-satuan dalam suatu ekosistem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Komponen-komponen dalam ekosistem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Interaksi dalam Ekosistem Membentuk suatu Pola	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Pola Interaksi manusia Mempengaruhi Ekosistem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ENREKANG, 21 - Desember 2020  
Siswa

*N Purp*

Nurpasya purnama

### IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : IPA Terpadu  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Anggeraja  
 Kelas : VII  
 Semester :

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada Mata pelajaran IPA yang di hubungkan dengan Media Video Pembelajaran. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran IPA dan media pembelajaran yang anda butuhkan. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang materi apa yang menjadi kebutuhan belajar anda pada mata pelajaran IPA.

Y : Ya

K : Kadang-Kadang

T : Tidak

#### Bagian I

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang di anggap paling sesuai.

NO	Pertanyaan	Y	K	T
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan?	✓		
2	Apakah Materi yang diajarkan guru, di peroleh dari sumber belajar/buku Yang beragam?	✓		
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda?	✓		
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran?		✓	
5	Apakah mata pelajaran IPA tergolong sulit untuk dipelajari?	✓		
6	Apakah media presentasi yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
7	Menurut anda, apakah media Presentasi yang digunakan guru sudah menarik dan Menyenangkan?	✓		
8	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/video?	✓		
9	Apakah guru pernah menggunakan Media Presentasi berbasis video pembelajaran Pada mata pelajaran IPA?	✓		

10	Menurut anda, apakah media presentasi lebih menarik dan menyenangkan?	<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Apakah media video pembelajaran perlu digunakan dalam mata pelajaran IPA	<input checked="" type="checkbox"/>		
12	Apakah anda setuju jika dikembangkan media Presentasi yang memuat teks, gambar, video dan animasi?	<input checked="" type="checkbox"/>		
13	Apakah anda setuju jika mata pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/>		

### Bagian II

#### Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan ya atau tidak pada pokok-pokok materi pelajaran IPA yang sudah anda pahami/mengerti.

NO	Pokok-Pokok Materi IPA	YA	Tidak
1	Konsep Lingkungan		<input checked="" type="checkbox"/>
2	Satuan-satuan dalam suatu ekosistem	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Komponen-komponen dalam ekosistem		<input checked="" type="checkbox"/>
4	Interaksi dalam Ekosistem Membentuk suatu Pola		<input checked="" type="checkbox"/>
5	Pola Interaksi manusia Mempengaruhi Ekosistem		<input checked="" type="checkbox"/>

ENREKANG,  
Siswa

2020



NURUL JANNA



## IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : IPA Terpadu  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Anggeraja  
 Kelas : VII  
 Semester :

Nur Fadila Natasya  
 7A

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada Mata pelajaran IPA yang di hubungkan dengan Media Video Pembelajaran. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran IPA dan media pembelajaran yang anda butuhkan. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang materi apa yang menjadi kebutuhan belajar anda pada mata pelajaran IPA.

Y : Ya

K : Kadang-Kadang

T : Tidak

**Bagian I**

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang di anggap paling sesuai.

NO	Pertanyaan	Y	K	T
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan?		√	
2	Apakah Materi yang diajarkan guru, di peroleh dari sumber belajar/buku Yang beragam?	√		
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda?	√		
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran?		√	
5	Apakah mata pelajaran IPA tergolong sulit untuk dipelajari?		√	
6	Apakah media presentasi yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		
7	Menurut anda, apakah media Presentasi yang digunakan guru sudah menarik dan Menyenangkan?	√		
8	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/video?		√	
9	Apakah guru pernah menggunakan Media Presentasi berbasis video pembelajaran Pada mata pelajaran IPA?			√

10	Menurut anda, apakah media presentasi lebih menarik dan menyenangkan?	✓		
11	Apakah media video pembelajaran perlu digunakan dalam mata pelajaran IPA		✓	
12	Apakah anda setuju jika dikembangkan media Presentasi yang memuat teks, gambar, video dan animasi?	✓		
13	Apakah anda setuju jika mata pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran?		✓	

## Bagian II

### Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan ya atau tidak pada pokok-pokok materi pelajaran IPA yang sudah anda pahami/mengerti.

NO	Pokok-Pokok Materi IPA	YA	Tidak
1	Konsep Lingkungan	✓	
2	Satuan-satuan dalam suatu ekosistem	✓	
3	Komponen-komponen dalam ekosistem		✓
4	Interaksi dalam Ekosistem Membentuk suatu Pola		✓
5	Pola Interaksi manusia Mempengaruhi Ekosistem		✓

ENREKANG,  
Siswa

2020



Hasil analisis kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran Ipa Terpadu

NO	Butir Soal					Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5		
S1	2	1	2	1	1	7	70%
S2	2	2	2	2	2	10	100%
S3	2	2	2	2	1	9	90%
S4	1	2	2	2	1	6	60%
S5	1	2	2	1	1	7	70%
S6	1	2	1	2	2	8	80%
S7	2	2	2	1	2	9	90%
S8	2	2	2	2	1	9	90%
S9	2	2	1	1	1	7	70%
S10	2	2	2	2	1	9	90%
S11	2	1	2	2	1	8	80%
S12	2	2	1	1	1	7	70%
S13	2	1	2	2	1	8	80%
S14	2	2	1	1	1	7	70%
S15	1	2	2	1	2	8	80%
S16	1	2	2	1	1	7	70%
S17	2	1	2	1	1	7	70%
S18	2	2	2	1	0	7	70%
S19	1	0	2	0	1	4	40%
S20	1	2	2	1	1	7	70%
S21	2	2	1	2	1	8	80%
S22	2	2	1	2	1	8	80%
S23	2	2	2	2	0	8	80%
<b>Rerata Persentasi</b>							<b>76%</b>

Hasil analisis meedia video pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik

NO.	Butir Soal								Jumlah	Skor
	6	7	8	9	10	11	12	13		
S1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%
S2	2	2	0	2	1	2	2	2	13	81%
S3	2	2	2	0	2	2	0	2	12	75%
S4	2	1	2	2	1	2	2	0	12	75%
S5	1	1	2	2	1	0	1	2	10	63%
S6	2	2	1	1	1	2	2	1	12	75%
S7	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%
S8	2	2	2	0	2	2	0	2	12	75%
S9	2	2	0	2	2	1	2	2	13	81%
S10	2	2	0	2	2	2	2	2	14	88%
S11	2	1	2	2	2	2	2	2	15	94%
S12	2	1	2	2	1	1	2	1	12	75%
S13	2	2	0	0	2	2	2	2	12	75%
S14	2	1	2	2	1	1	2	1	12	75%
S15	2	2	1	0	2	1	2	1	11	69%
S16	2	1	2	2	1	1	2	0	11	69%
S17	1	2	2	1	1	2	2	2	13	81%
S18	2	2	2	1	2	2	2	2	15	94%
S19	2	1	0	2	1	0	0	2	8	50%
S20	2	1	2	2	1	0	1	2	11	69%
S21	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%
S22	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%
S23	0	2	0	2	2	2	2	2	12	75%
<b>Rerata Persentasi</b>										<b>80%</b>

Hasil analisis kebutuhan materi belajar Mata Pelajaran Ipa Terpadu kelas VII pokok bahasan Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan.

NO.	Butir Soal					Jumlah	Skor
	14	15	16	17	18		
S1	0	0	0	0	1	1	20%
S2	1	0	0	1	0	2	40%
S3	0	0	0	0	0	0	0%
S4	1	0	1	1	0	3	60%
S5	0	0	0	1	0	1	20%
S6	1	0	0	0	0	1	20%
S7	0	0	0	0	0	0	0%
S8	1	1	1	1	0	4	80%
S9	0	0	0	0	0	0	0%
S10	0	1	0	1	0	2	40%
S11	0	0	0	0	1	1	20%
S12	0	0	0	0	1	1	20%
S13	0	0	0	0	0	0	0%
S14	0	0	1	0	0	1	20%
S15	0	0	0	0	0	0	0%
S16	0	0	0	1	0	1	20%
S17	0	0	0	1	0	1	20%
S18	0	0	0	0	0	0	0%
S19	1	0	0	0	0	1	20%
S20	0	1	0	0	0	1	20%
S21	0	1	1	1	1	4	80%
S22	1	0	1	0	0	2	40%
S23	1	1	0	0	0	2	40%
<b>Rerata Persentasi</b>							<b>25%</b>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SMP NEGERI 3 ANGGERAJA  
**Mata Pelajaran** : IPA  
**Kelas/Semester** : VII/Genap  
**Tahun Pelajaran** :  
**Alokasi Waktu** : 13 JP (3 Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti:**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</b>
3.8 Menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya serta dinamika populasi akibat interaksi	3.8.1 Menjelaskan konsep lingkungan dan konsep-konsepnya. 3.8.2 Menjeleskan pengertian interaksi. 3.8.3 Menjabarkan pola-pola interaksi. 3.8.4 Menjelaskan konsep bentuk saling ketergantungan hidup. 3.8.5 Menyebutkan perbedaan antara rantai makanan dengan jarring-jaring makanan, rantai makanan <i>de tritus</i> dengan rantai makanan perumput. 3.8.6 Peserta didik memilki keterampilan di depan kelas melalui kegiatan presentasi hasil eksplorasi.
4.8 Menyajikan hasil pengamatan terhadap interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya	4.8.1 Mengidentifikasi antara sel, jaringan, organ, dan sistem organ pada hewan dan tumbuhan melalui pengamatan mikroskopik dan Makroskopik 4.8.2 Membuat model hewan atau tumbuhan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar dan mendiskusikan hasilnya

--	--

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan konsep lingkungan dan komponen-komponennya
2. Siswa dapat menjelaskan pengertian intraksi
3. Siswa dapat menjabarkan pola-pola intraksi, bentuk saling ketergantungan makhluk hidup
4. Siswa dapat menyebutkan perbedaan antara rantai makanan dengan jaring-jaring makanan, rantai makanan de tritus dengan rantai makanan perumput.

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Materi pembelajaran regular

- Konsep Lingkungan
- Apa yang kamu temukan dalam suatu lingkungan
- Interaksi dalam Ekosistem Membentuk Suatu Pola
- Bentuk-bentuk saling ketergantungan
- Pola Interaksi Manusia Mempengaruhi Ekosistem

#### 2. Materi pembelajaran remedial


- Peserta didik mengerjakan soal tugas sesuai sesuai buku siswa

#### 3. Materi pembelajaran pengayaan

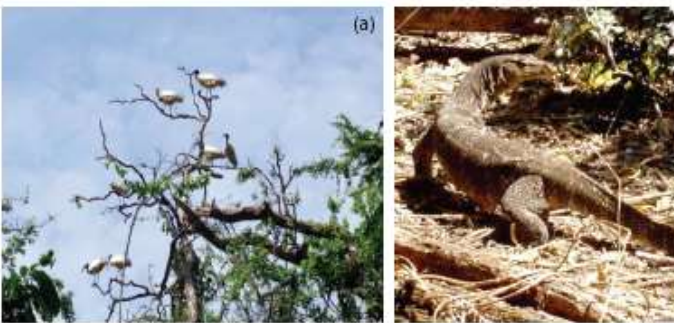
- Mempelajari energi dalam suatu sistem yang terdapat pada materi pengayaan buku siswa.

### E. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 ( 3 x 40 menit )	Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>15</b>
<p><b>Guru :</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>• Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>• Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, pada kelas VI</li> <li>• Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li> </ul>	<b>menit</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apabila materi/tema/ projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Konsep Lingkungan</i></li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Mengajukan pertanyaan.</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>• Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Pembagian kelompok belajar</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul>		
<b>Kegiatan Inti</b>		<b>90 menit</b>
<b>Sintak Model Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic : <i>Konsep Lingkungan</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat)/Menayangkan gambar/foto tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru maupun mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa seperti gambar di bawah ini :</li> </ul> </li> </ul> <div data-bbox="631 1268 963 1491" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Sumber: <a href="http://akuarium.forum.o-fish.com">akuarium.forum.o-fish.com</a> Gambar 2.2. Ekosistem buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar di bawah ini :</li> </ul> </li> </ul>	



3. Pertemuan Ke-3 ( 3 x		Waktu
<p><b>Guru :</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pemb memulai pembel:</li> <li>❖ Memeriksa kecac</li> <li>❖ Menyiapkan fisik pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan mate dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<b>tema/kegiatan</b> sebelumnya. <i>Berdasarkan hasil pengamatan terdapat gambar, peserta didik diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ada di gambar.</i></li> <li>• Mengingatka kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan pembelajaran berlangsung), ➢ Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. <i>yang berhubungan dengan : Konsep Lingkungan</i></li> <li>➢ Apabila ada siswa yang mengajukan pertanyaan, guru harus segera menjawabnya. <i>Apabila ada siswa yang mengajukan pertanyaan, guru harus segera menjawabnya.</i></li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Mengajukan pertanyaan. <i>didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai: Konsep Lingkungan</i></li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b> <i>pelajaran mengenai: Konsep Lingkungan</i></p> <p><b>Pemberian Acuan</b> <i>pelajaran mengenai: Konsep Lingkungan</i></p> <p>Problem Solving: Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kompetensi yang berkaitan (pertanyaan yang diajukan dan jawaban yang dihasilkan, diulangi dan diidentifikasi kembali) yang berlangsung</p> <p>Grouping: Mengajukan pertanyaan tentang : <b>Konsep Lingkungan</b></p> <p>• Mengajukan pertanyaan yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan</p>	 <p>Sumber: Dokumen pribadi Drs. Paskal Sukandar, M.Si Gambar 2.1 (a) Burung bangau yang bertengger pada pohon, (b) Seekor biawak sedang mengendap mencari makan di Suaka Margasatwa Pulau Rambut DKI Ja</p>	<p><b>16</b> <b>menit</b></p>
<p><b>Sintak Model Pembelajaran</b></p>	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p>	<p><b>90</b> <b>menit</b></p>
<p><b>Stimulation Data (stimulasi/ collection pemberian rangsang an data)</b></p>	<p><i>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik : <b>Apersepsi</b> melalui gambar.</i></p> <p><i>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tampa atau dengan alat)</li> <li>❖ <b>Melihat</b> (tampa atau dengan alat)</li> <li>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian</b></li> <li>❖ <b>Wawancara dengan nara sumber</b></li> <li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b></li> </ul>	

Membaca sumber lain selain buku teks seperti gambar

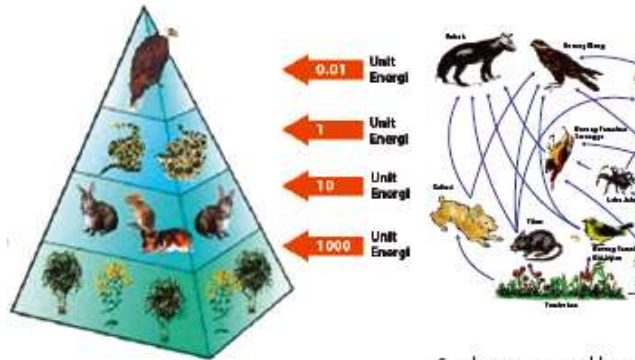


Sumber: Dok. Kemdikbud  
Gambar 2.2. Rantai Makanan

Men



Men



Sumber: idfk.bogor.net.  
Gambar 2.3. Piramida Makanan

Sumber: wanenoor.blogspot  
Gambar 2.4. Jaringan m



Sumber: Dok. Kemdikbud  
Gambar 2.3 Siswa mengamati lingkungan di sekitar sekolah

Men

Men

Men

Men

Men

Men

Men

Men

Men

Men

Men

n terhadap gambar, diskusikan tentang hal-hal yang

yang berkaitan dengan materi

yang berkaitan dengan materi

yang berkaitan dengan materi

yang berkaitan dengan materi

yang berkaitan dengan materi

yang berkaitan dengan materi

yang berkaitan dengan materi



yang berkaitan dengan materi


yang berkaitan dengan materi

yang berkaitan dengan materi

Membaca sumber lain selain buku teks seperti gambar

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melajutkan</b> kebiasaan dan kebiasaan belajar dan beraktivitas sehari-hari</li> <li>❖ <b>Mendengarkan</b> secara garis besar/global tentang materi</li> </ul>	
Data processing (pengolahan)	<p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi menganalisis data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data</li> </ul>	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	<p>Guru sudah dikumpulkan/ terangkan dalam kegiatan sebelumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> </ul>	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	<p>Guru sudah dikumpulkan/ terangkan pada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang akan dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> </ul>	
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> </ul>	
Data collection (pengumpulan data)	<p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan yang berkaitan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> </ul>	
Data collection (pengumpulan)	<p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan yang berkaitan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> </ul>	
Generalizati o (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> <li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan dipresentasikan kelompok yang mempresentasikan</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang : <i>Konsep Lingkungan</i></li> </ul>	



	<p>❖ ] ] ] ] ] ] ] ( ] s ]</p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>Ayo Kita Lakukan</b></p> <p><b>Kegiatan 2.3 Memahami Saling Ketergantungan antara Makhluk Hidup</b></p> <p>Kamu akan melakukan simulasi tentang saling ketergantungan makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Dengan kegiatan ini, kamu diharapkan memahami pentingnya setiap organisme bagi kehidupan.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sumber: Dok. Kemdikbud Gambar 2.8 Benang kasar</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sumber: Dok. Kemdikbud Gambar 2.9 Tali rafia</p> </div> </div> <p><b>Benda yang diperlukan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Benang kasar atau tali rafia.</li> <li>2. Kartu-kartu yang berisi komponen ekosistem.</li> </ol> <p>Kegiatan ini dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas.</p> <p><b>Lakukan langkah-langkah sebagai berikut.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilih salah satu ekosistem.</li> <li>2. Berkumpullah bersama temanmu membentuk lingkaran.</li> <li>3. Bagilah peran temanmu masing-masing. Misalnya, temanmu yang pertama sebagai pohon dan memegang ujung tali.</li> <li>4. Temanmu yang kedua yang berada di seberang teman pertama menyebutkan salah satu komponen ekosistem hutan tropis, selanjutnya menjelaskan keterkaitan dengan komponen sebelumnya. Misalnya burung, hubungannya sebagai tempat hidup.</li> <li>5. Kemudian tali dihubungkan lagi ke teman ketiga yang berada di seberang teman kedua. Hal ini terus dilakukan sampai semua teman sudah memegang tali rafia yang mewakili komponen hutan tropis.</li> </ol> </div>	
<p><b>Catatan :</b> <b>Selama pembelajaran yang jujur, tangguh men lingkungan)</b></p>		
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat res yang muncul</li> <li>• Mengagenda</li> <li>• Mengagenda berikutnya di</li> </ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa p didik yang s diberi nomor</li> <li>• Memberikan pen kerjasama yang</li> </ul>	<p>❖ ] ] ] ] ] ] ] ( ] s ]</p>	<p><b>15 menit</b></p>
	<p>❖ Saling tukar informasi tentang : <i>Apa yang kamu temukan dalam suatu lingkungan</i></p>	
	<p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>	
<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data : <i>Apa yang kamu temukan dalam suatu lingkungan</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya.</li> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan</li> </ul>	

	men seda pad: pad: <b>❖ Peserta</b> <b>yang</b>		
Verification (pembuktian)	Peserta memver pada bul Mer pen; bert sam sika kem indt <b>ant:</b> sam oleh	<p>Sumber: Dok. Kemdikbud Gambar 2.10 Peserta didik bermain simulasi saling ketergantungan pada hutan tropis</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Setiap peserta didik harus memegang tali.</li> <li>Guru menyebutkan salah satu komponen hutan tropis. Peserta didik yang memerankan komponen tersebut menggoyang-goyangkan tali yang dipegangnya, dan semua peserta didik diminta komentarnya apa yang dirasakan? Ternyata, semua peserta didik akan merasakan getaran dari tali rafia tersebut.</li> <li>Selanjutnya, guru menyebutkan salah satu komponen hutan lain, dan meminta melepaskan tali yang dipegangnya. Akibatnya, ada (komponen lain) yang talinya tidak kencang lagi dan komponen tersebut harus melepaskan talinya.</li> <li>Buatlah kesimpulan berdasarkan kegiatan ini yang berkaitan dengan interaksi antarkomponen ekosistem hutan tropis.</li> </ol>	
Generalizati o (menarik kesimpulan)	Peserta c	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan <b>Mendiskusikan</b> secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk <b>Mengulang</b></li> <li>Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpihak sistematis, mengungkap <b>Saling tukar informasi tentang</b> dan penalaran dengan <b>Ekosistem</b></li> <li>Menyampaikan hasil diskusi kelompok secara klasikal dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang tersedia pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menampakkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan berdiskusi dan berkolaborasi peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> </ul>	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi pengolahan data hasil pengamatan dengan beberapa pertanyaan kepada siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdiskusikan tentang kompetensi <b>Interaksi</b> terdapat pada <b>Ekosistem</b></li> <li>Menghargai <b>Peserta Didik</b> atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara kelompok / untuk mengecek dalam kegiatan sebelum adap materi pelajaran</li> </ul>	
<b>Catatan :</b> <b>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang</li> </ul>	



jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)	menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli pada lembar kerja.	
Peserta didik :	❖ <b>Peserta didik</b> Kegiatan Pemutup beberapa soal mengenai : <i>Interaksi dalam Ekosistem Membentuk Suatu Pola</i>	<b>10 menit</b>
Guru :	<p>Verifikasi dan diskusi dengan berdiskusi dan hasil point-point penting dan (pembukaan) mendiskusikan dengan data data atau teori (pembukaan) mendiskusikan dengan data data atau teori</p> <p>• Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya dan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan mengerjakan proyek dengan benar, diberi nomor urut peringkat, untuk pemaparan proyek.</p> <p>• Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</p> <p><b>antara lain dengan :</b> Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>	
Generalisasi (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <p>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</p> <p>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <i>Interaksi dalam Ekosistem Membentuk Suatu Pola</i></p> <p>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</p> <p>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</p> <p>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang : <i>Interaksi dalam Ekosistem Membentuk Suatu Pola</i></p> <p>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</p> <p>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</p> <p>❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</p>	
<p><b>Catatan :</b> Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		

<b>Kegiatan Penutup</b>	<b>15 menit</b>
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>• Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>• Mengagendakan proyek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek.</li> <li>• Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> </ul>	


<b>4. Pertemuan Ke-4 ( 2x 40 menit )</b>	<b>Waktu</b>
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>10 menit</b>
<p><b>Guru :</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya <i>Interaksi dalam Ekosistem Membentuk Suatu Pola</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>❖ Apabila materi/<i>tema/</i> proyek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Bentuk-bentuk Saling Ketergantungan</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Mengajukan pertanyaan.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> </ul>	

5. Pertemuan Ke-5 ( 2 x 40 menit )			Waktu
<p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dan KKM pada per</li> <li>• Kegiatan Pembelajaran</li> <li>• Pembagian kelompok belajar</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan</li> </ul> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya</li> <li>• Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li> <li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>❖ Apabila materi/tema/projek telah dipelajari sebelumnya, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Pola Interaksi yang Mempengaruhi Ekosistem</i></li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Mengajukan pertanyaan.</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>• Memberitahukan tentang ke pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Pembagian kelompok belajar;</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pembelajaran.</li> </ul>	<p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p>  <p>Sumber: Dok. Kemdikbud Gambar 2.11. Rantai makanan detritus</p>	10 menit	
	<p><b>Sintak Model Pembelajaran</b></p> <p>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)</p> <p>Peserta didik diberikan motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik <i>Pola Interaksi yang Mempengaruhi Ekosistem</i> dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan ➢ Peserta disajika buku sis</li> </ul>  <p>Sumber: Dok. Kemdikbud Gambar 2.12. Rantai makanan perumput</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar, peserta didik diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui..</li> <li>❖ <b>Membaca</b> (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),</li> </ul>	60 menit	



			 <p>Sumber: Dok. Kemdikbud Gambar 2.12 Ikan dalam air habitat yang bersih</p> <p>diminta membaca materi dari buku paket ku penunjang lain, dari internet/materi ingan dengan : Bentuk-bentuk Saling in</p> <p>diminta mendengarkan pemberian materi berkaitan dengan kondisi : Bentuk-bentuk untungan</p> <p>reserta anak diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi</p> <p>❖ <b>Mengamati</b> Peserta didik diminta mengamati gambar Bentuk-bentuk Saling in pada buku paket melalui penayangan video yang disajikan oleh Guru seperti gambar kesempatan</p>	
<p>Problem statemen (pertanyaan / identifikasi masalah)</p>			 <p>Sumber: Dok. Kemdikbud Gambar 2.12 Ikan dalam air habitat yang bersih</p> <p>nyaan tentang : ni dari apa yang diamati atau pertanyaan 1 informasi tambahan tentang apa yang dari pertanyaan faktual sampai ke ersifat hipotetik) untuk mengembangkan ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya:</p> <p>❖ <b>Membaca</b> (dilakukan di rumah? sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung)</p> <p>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian</b> Peserta didik diminta mengamati gambar kesempatan pada peserta didik untuk yak mungkin pertanyaan yang berkaitan sajikan dan akan dijawab melalui kegiatan</p>	
<p>Data collection (pengumpulan data)</p>			<p>❖ <b>Mendengar</b> Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guruyang berkaitan dengan kondisi : Pola Interaksi Mempengaruhi Ekosistem</p> <p>❖ <b>Menyimak</b> Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : Pola Interaksi Mempengaruhi Ekosistem</p> <p>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b> Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang : Bentuk-bentuk Saling Ketergantungan</p> <p>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks</b> Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang: Bentuk-bentuk Saling Ketergantungan</p>	
<p>Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)</p>			<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar contohnya:</p> <p>❖ <b>Mempresentasikan ulang</b> Peserta didik melakukan aktivitas sesuai sesuai buku siswa.</p> <p>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang : yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan</p> <p>❖ <b>Mendiskusikan</b></p> <p>❖ <b>Mengulang</b></p>	

		<p>sertanya saling tukar informasi tentang yang diperlukan untuk kehidupan dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengajar Penguji untuk Mepertadidik Hariskomponen lainnya</li> </ul>		
Data collection (pengumpulan data)		<p>Peserta didik mengumpulkan kebutuhan yang dapat menjawab pertanyaan sebagai informasi kelompok kemudian, dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengetahui objek kejadian</li> <li>❖ Wawancara dengan pada lembar kerja yang disediakan dengan</li> <li>❖ Mengumpulkan informasi</li> </ul> <p>➢ Pengalihan pendapat orang dan kemampuan berkolaborasi dari membacakan kemampuan mengumpul informasi melalui Ekosistem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Membaca sumber lain selain buku teks, membangun kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li> </ul> <p>➢ mengeksplor pengetahuannya dengan</p>		
Data processing (pengolahan Data)		<p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah dan hasil penganalisaan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Menyampaikan ulang data</b> : Bentuk-bentuk Saling Ketergantungan</li> <li>➢ Peserta didik melakukan inidns tes yang sudah dilakukan kegiatan sebelumnya.</li> </ul>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ <b>Pesertadidik</b> mengerjakan beberapa soal mengenai : <i>Bentuk-bentuk Saling Ketergantungan</i></li> </ul>		
Verification (pembuktian)		<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <i>Jaringan</i></li> <li>❖ <b>antara lain dengan</b> : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</li> </ul>		
Generalizatio (menarik kesimpulan)		<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <i>Bentuk-bentuk Saling Ketergantungan</i></li> </ul>		

		 <p><b>Ayo Lakukan</b></p> <p><b>Kegiatan 2.5 Mengetahui keadaan Ikan pada air bersih dan tercemar</b></p> <p>Siapkan dua stoples Satu stoples diisi air bersih sedangkan stoples lainnya diisi air tercemar. Masukkan seekor Ikan pada masing-masing stoples. Amati ikan dalam stoples yang telah disiapkan, tulis hasil pengamatanmu. Misalnya, gerakan ikan, berapa kali membuka menutupnya insang selama 1 menit.</p> <p>Dari hasil pengamatanmu, buatlah pertanyaan. Bagaimanakah pengaruh ... terhadap ...</p>	
	<p><b>Catatan :</b>  <b>Selama pembelajaran y</b>  <b>jujur, tangguh</b>  <b>lingkungan)</b></p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membua yang mu</li> <li>• Mengage</li> <li>• Mengage berikutnya</li> </ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta</li> <li>• Memeriksa dan menghargai pekerjaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan</li> </ul>	<p><b>Lakukan percobaan dengan langkah-langkah berikut.</b>  <i>Ikan pada air bersih dan tercemar</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan 4 buah stoples kosong, 4 ekor ikan kecil, dan <i>stopwatch</i></li> <li>2. Isi setiap stoples dengan.             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. air bersih,</li> <li>b. air sabun mandi (2 tetes/250 mL),</li> <li>c. air sabun detergen (2 tetes/250 mL),</li> <li>d. obat nyamuk cair (2 tetes/250 mL),</li> </ol> </li> <li>3. Masukkan ikan-ikan tersebut ke dalam stoples.</li> </ol> <p><b>Lakukan analisis dengan langkah-langkah berikut.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amati ikan dalam waktu 5 menit, 10 menit, dan 15 menit.</li> <li>2. Diskusikan hasil pengamatanmu dengan teman di kelas dan gurumu.</li> </ol> <p>Presentasikan hasil pengamatanmu di depan kelas</p>	<p><b>10</b> <b>meni</b> <b>t</b></p>
<p>Data processing</p>		<p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p>	

(pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data :<i>Pola Interaksi Mempengaruhi Ekosistem</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya.</li> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ <b>Pesertadidik</b> mengerjakan beberapa soal mengenai :<i>Pola Interaksi Mempengaruhi Ekosistem</i></li> </ul>	
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan :<i>Pola Interaksi Mempengaruhi Ekosistem</i></li> <li>❖ <b>antara lain dengan</b> : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</li> </ul>	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang :<i>Pola Interaksi Mempengaruhi Ekosistem</i></li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang :<i>Pola Interaksi Mempengaruhi Ekosistem</i></li> <li>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li> <li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</li> </ul>	
<p><b>Catatan :</b>  <b>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</b></p>		
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Peserta didik :</p>		<p><b>10 menit</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>• Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>• Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek.</li> <li>• Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> </ul>	
---	--

## F. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
  - a) Pilihan ganda
  - b) Uraian/esai
- 2) Tes Lisan
  - ▲ *Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.*

#### b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara'
  - ▲ *Mempelajari buku teks dan sumber lain tentang materi pokok*
  - ▲ *Menyimak tayangan/demo tentang materi pokok*
- 2) Portofolio / unjuk kerja
- 3) Produk,

### 2. Instrumen Penilaian

- a. *Pertemuan Pertama (Terlampir)*
- b. *Pertemuan Kedua (Terlampir)*
- c. *Pertemuan Ketiga (Terlampir)*
- d. *Pertemuan Keempat (Terlampir)*
- e. *Pertemuan Kelima (Terlampir)*

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### a. Remedial

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar

- ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.

❖

**a. Pengayaan**

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas.

**F. Media, Alat, Bahan dan Sumber Pembelajaran**

➤ **Media :**

- ▲ *Worksheet* atau lembar kerja (siswa)
- ▲ Lembar penilaian
- ▲ Laboratorium komputer sekolah atau warnet
- ▲ Perpustakaan sekolah

➤ **Alat/Bahan :**

- ▲ Penggaris, spidol, papan tulis
- ▲ Laptop & infocus
- ▲ Slide presentasi (ppt)

➤ **Sumber Belajar:**

- ▲ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- ▲ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

UPT Kepala Sekolah







Drs. AINUDDIN  
NIP. 19641231 198403 1 111






Enrekang, 25 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran





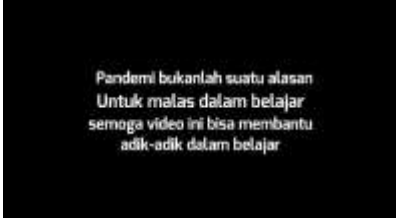
RATNI S.Pd  
NIP. 19821231 200903

No.	Ikon	Audio	Penjelasan
1		Instrumen	Tampilan Identitas Media Video
2		Instrumen	Profil Pengembang Media Video
3		Instrumen	Dosen Pembimbing
4		Instrumen	Tujuan Pembelajaran
5		Narator	Materi

6		Narator	Materi
7		Narator	Materi
8		Instrumen	Tujuan Pembelajaran
9		Narator	Materi
10		Narator	Materi



11		Narator	Materi
12		Narator	Materi
13		Instrumen	Tujuan Pembelajaran
14		Narator	Materi
15		Narator	Materi

16		Narator	Materi
17		Narator	Materi
18		Instrumen	Penutup Media Video

<b>LAMPIRAN 5</b>
-------------------

<b>FORMAT A : UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN</b>
---

**ANGKET VALIDASI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS VII  
DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA**

Mata Pelajaran : IPA TERPADU  
 Sasaran : Siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Anggeraja  
 Validator :  
 Hari/Tanggal :

**A. Petunjuk**

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli media/desain
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran Ipa Terpadu yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**B. Instrumen**

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kualitas tampilan/desain					✓
2	Ketepatan jenis huruf				✓	
3	Ketepatan ukuran huruf					✓

4	Kesesuaian antara warna latar dengan warna tulisan					✓
5	Kesesuaian penggunaan warna					✓
6	Daya tarik dan visualisasi desain				✓	
7	Kesesuaian antara video dengan materi				✓	
8	Kesesuaian kecepatan dan tempo tampilan video					✓
9	Ketepatan tata letak tulisan					✓
10	Kemudahan dalam pengoperasian				✓	
11	Kejernihan dan kejelasan suara yang ada pada video					✓

**Komentar dan saran untuk perbaikan media:**

.....

.....

.....

.....

.....

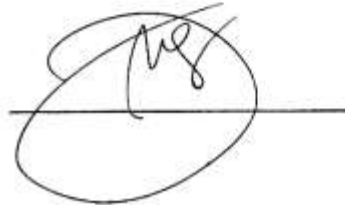
.....

.....

.....

Makassar,  
Validator

2020



FORMAT B : UJI AHLI ISI  
ATAU MATERI MEDIA  
PEMBELAJARAN

ANGKET ISI/MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA  
MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII  
DI SMP NEGERI 3 ANGERAJA KABUPATEN ENREKANG

Mata Pelajaran : IPA TERPADU  
Sasaran : Siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGERAJA  
Validator :  
Hari/Tanggal :

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli isi/materi
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian antara materi dengan video pembelajaran					✓
3	Uraian materi disajikan dengan jelas				✓	

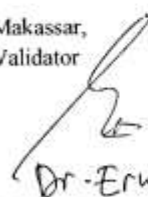
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik				✓
5	Kejelasan penyajian materi			✓	
6	Kesesuaian animasi dengan materi yang disajikan			✓	
7	Ketetapan isi narasi dengan materi yang disajikan			✓	
8	Kalimat yang digunakan dalam video mudah dipahami				✓
9	Keutuhan materi dari awal hingga akhir			✓	
10	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit			✓	

**Komentar dan saran untuk perbaikan media:**

- ① Video yang kreatif  
 ② Perlu penambahan konten materi lain  
 yg tujuannya pembelajaran agar lebih terapan  
 ③ Kesesuaian animasi dengan materi  
 dapat di anggap baik

Makassar,  
Validator

1/10 2020

  
 Dr. Erma S. Sulbessini, M.Psi

FORMAT E :  
TANGGAPAN GURU  
MATA PEMBELAJARAN

ANGKET RESPON/TANGGAPAN GURU

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS VII  
DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA

Nama Guru : RATNI, S. Pd.  
NIP : 19821231 200905 2017  
Hari/Tanggal :

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh guru mata pelajaran IPA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Proposionalitas tayangan media					✓
2	Kesesuaian gambar dengan materi yang dimuat dalam video				✓	
3	Kualitas teks yang dimuat dalam video				✓	
4	Kesesuaian narasi dengan materi yang disajikan				✓	
5	Kesesuaian penulisan bahasa dalam media					✓
6	Kejelasan pesan/materi yang dimuat dalam video					✓

7	Kesesuaian pengucapan bahasa dalam video					✓
8	Kemudahan memutar video pembelajaran					✓
9	Kemudahan menyajikan video pembelajaran					✓
10	Kemudahan mengajar IPA dengan media video Pembelajaran					✓
11	Media video pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam jam pelajaran					✓
12	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit					✓
13	Kejernihan dan kejelasan suara yang ada pada video					✓

**Komentar dan saran untuk perbaikan media:**

Video pembelajarannya sudah sangat baik, semoga kedepannya lebih baik lagi, terus belajar untuk menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik lagi.

Enrekang, 2020  
Guru

RATNI, S.Pd.  
NIP. 19821231 200703 2017



FORMAT C : UJI COBA  
KELOMPOK KECIL

ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS VII  
DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA

Mata Pelajaran : IPA  
Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
Nama Siswa : Nur Fadila Natasya 7A  
Hari/Tanggal : Senin, 21 Desember 2020

A. Petunjuk:

1. Angket respon/tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kesesuaian penyampaian tujuan pembelajaran yang terdapat dalam video			✓		
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video				✓	

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video		✓	
4	Kejelasan uraian materi			✓
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran			✓
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran		✓	
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video			✓
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video		✓	
9	Daya tarik tampilan pada video			✓

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ENREKANGSari, 21 Desember 2020  
Siswa



FORMAT C : UJI COBA  
KELOMPOK KECIL

**ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA**  
**MATA PELAJARAN IPA KELAS VII**  
**DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA**

Mata Pelajaran : IPA  
 Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
 Nama Siswa : Miftah Khaerati  
 Hari/Tanggal : Senin, 21, Desember, 2020

**A. Petunjuk**

1. Angket respon tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**B. Instrumen**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan penyampaian materi pembelajaran yang termuat dalam video				✓	
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video				✓	

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video				✓	
4	Kejelasan uraian materi					✓
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran				✓	
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran					✓
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video					✓
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video				✓	
9	Daya tarik tampilan pada video				✓	

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ENREKANG,  
Siswa

2020

*Tuf*

Miftah Khaerati

FORMAT C : UJI COBA  
KELOMPOK KECIL

**ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA**  
**MATA PELAJARAN IPA KELAS VII**  
**DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA**

Mata Pelajaran : IPA  
 Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
 Nama Siswa :  
 Hari-Tanggal :

**A. Petunjuk**

1. Angket respon tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA.
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon-tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**B. Instrumen**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kesesuaian penyajian materi yang termuat dalam video				✓	
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video				✓	

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video				✓
4	Kejelasan uraian materi				✓
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran				✓
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran				✓
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video				✓
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video				✓
9	Daya tarik tampilan pada video				✓

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

ENREKANG,  
Siswa

2020

  
Rasya

FORMAT C : UJI COBA  
KELOMPOK KECIL

**ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA**  
**MATA PELAJARAN IPA KELAS VII**  
**DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA**

Mata Pelajaran : IPA  
Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
Nama Siswa : *Nabila aihun*  
Hari/Tanggal : *Sab/K2/12/2020*

**A. Petunjuk**

1. Angket respon/tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**B. Instrumen**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video				✓	
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video	✓				✓

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video				✓	
4	Kejelasan uraian materi				✓	
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran				✓	
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran					✓
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video				✓	
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video					✓
9	Daya tarik tampilan pada video				✓	

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ENREKANG,  
Siswa

21/12/2020



Enrekang



FORMAT D : UJI COBA  
KELOMPOK BESAR

ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS VII  
DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA

Mata Pelajaran : IPA  
Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
Nama Siswa : Nurpasya Purnama  
Hari/Tanggal : Selasa Senin (21 -12- 2020)

A. Petunjuk

1. Angket respon/tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video					✓
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video					✓

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video				✓	
4	Kejelasan uraian materi					✓
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran					✓
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran					✓
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video				✓	
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video					✓
9	Daya tarik tampilan pada video					✓

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ENREKANG, 21 Desember 2020  
Siswa

*N Purp*

Nurpasya purnama

FORMAT D : UJI COBA  
KELOMPOK BESAR

**ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA**  
**MATA PELAJARAN IPA KELAS VII**  
**DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA**

Mata Pelajaran : IPA  
 Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
 Nama Siswa : ABDAL MATTA  
 Hari/Tanggal : 21/12/2020  
 KIS : VII A

**A. Petunjuk**

1. Angket respon/tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**B. Instrumen**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video				✓	
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video				✓	

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video				✓	
4	Kejelasan uraian materi				✓	
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran					✓
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran				✓	
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video				✓	
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video				✓	
9	Daya tarik tampilan pada video				✓	

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ENREKANG,  
Siswa

21,12,2020

  
ABDAL MATTA

FORMAT D : UJI COBA  
KELOMPOK BESAR

**ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA**  
**MATA PELAJARAN IPA KELAS VII**  
**DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA**

Mata Pelajaran : IPA  
Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
Nama Siswa : Rasya Ramadhan / ULS: VII B  
Hari/Tanggal : 21.12.2020

**A. Petunjuk**

1. Angket respon/tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

KETERANGAN	SKOR
SD (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

4. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**B. Instrumen**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video				✓	
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video				✓	

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video				✓	
4	Kejelasan uraian materi				✓	
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran				✓	
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran				✓	
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video				✓	
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video				✓	
9	Daya tarik tampilan pada video				✓	

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ENREKANG,  
Siswa

2020

*Rmua*  
Rasya

FORMAT D : UJI COBA  
KELOMPOK BESAR

**ANGKET RESPON/TANGGAPAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA**  
**MATA PELAJARAN IPA KELAS VII**  
**DI SMP NEGERI 3 ANGGERAJA**

Mata Pelajaran : IPA  
 Sasaran : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA  
 Nama Siswa : *Uldan Saqi Nugat*  
 Hari/Tanggal :

**A. Petunjuk**

1. Angket respon/tanggapan ini diisi oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 ANGGERAJA
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan bapak/ibu terhadap media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

4. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

**B. Instrumen**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video				✓	
2	Kesesuaian pemilihan gambar yang termuat dalam video				✓	

3	Kejelasan ukuran font huruf yang termuat dalam video				✓	
4	Kejelasan uraian materi				✓	
5	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran					✓
6	Kemudahan belajar IPA dengan media video pembelajaran				✓	
7	Kejernihan suara narator yang termuat dalam video				✓	
8	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video				✓	
9	Daya tarik tampilan pada video				✓	

**Komentar Keseluruhan:**

.....

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

ENREKANG,  
Siswa

2020

  
Walden Septi Niagrah



Hasil analisis Uji coba kelompok kecil

No.	Butir Soal								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>S1</b>	3	4	3	4	4	3	4	3	4
<b>S2</b>	4	4	3	4	3	3	3	3	5
<b>S3</b>	4	4	4	5	4	5	5	4	4
<b>S4</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4
<b>S5</b>	4	5	4	4	5	4	4	5	4
<b>S6</b>	4	5	4	4	4	5	4	5	4
<b>S7</b>	4	5	4	4	5	4	4	5	4
<b>Rerata Persentase</b>	<b>77%</b>	<b>89%</b>	<b>62%</b>	<b>83%</b>	<b>83%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>83%</b>	<b>83%</b>
<b>80%</b>									

Hasil analisis Uji coba kelompok besar

No.	Butir Soal								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>S1</b>	5	5	4	5	5	5	4	5	5
<b>S2</b>	4	5	4	4	5	4	4	5	4
<b>S3</b>	4	4	4	4	3	3	4	3	4
<b>S4</b>	3	4	3	4	4	3	4	3	4
<b>S5</b>	4	5	4	4	3	4	4	5	4
<b>S6</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4
<b>S7</b>	4	4	4	4	5	4	4	4	4
<b>S8</b>	4	4	4	4	5	4	4	4	4
<b>S9</b>	4	4	4	4	5	4	4	4	4
<b>S10</b>	4	4	4	5	4	5	5	4	4
<b>S11</b>	4	4	3	4	3	3	3	3	4
<b>S12</b>	4	4	3	4	3	3	3	3	5
<b>S13</b>	4	4	5	4	5	4	4	4	5
<b>S14</b>	5	5	4	5	5	5	5	5	5
<b>S15</b>	3	4	4	5	3	5	4	5	3
<b>S16</b>	4	4	3	4	3	3	3	3	4
<b>S17</b>	4	13	4	4	4	3	3	3	3
<b>S18</b>	3	4	4	5	4	4	4	5	3
<b>S19</b>	4	3	5	3	4	5	3	4	3
<b>S20</b>	4	4	4	4	4	5	4	4	4
<b>Rerata Persentase</b>	<b>79%</b>	<b>82%</b>	<b>78%</b>	<b>84%</b>	<b>83%</b>	<b>80%</b>	<b>77%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>
<b>80%</b>									



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)  
 Alamat : Jalan Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222  
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 863076  
 Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 5218/UN36.4/LT/2019 18 Juli 2019  
 Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth :1. Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si  
 2. Prof. Dr. H. Amir, M.Pd

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Nomor : No. 118/UN36.4.1/PP/2019, tanggal 18 Juli 2019, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Maswan	1541041008	Teknologi Pendidikan	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 3 Anggeraja</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Wakil Dekan Bidang Akademik, 

  
 Dr. Mustafa, M.Si  
 NIP 196605251992031002



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Alamat: kampus UNM Tidung JL. Tamalate 1 Makassar  
Telepon (0411) 883076- (0411) 884457 Laman: [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

**PENGESAHAN USULAN PENELITIAN**

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 September 2019, maka usulan penelitian untuk skripsi Saudara:

Nama : Maswan  
Nim : 1541041008  
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usulan/saran pembahas utama dan peserta seminar, maka usulan penelitian untuk skripsi Saudara diperkenankan untuk diteruskan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 28 Oktober 2020

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

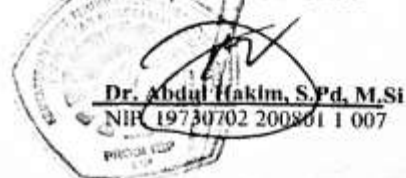
**Dr. Nurhikmah H. S.Pd, M.Si**  
NIP.19731106 200501 2001



Pembimbing II

**Prof. Dr. H. Amir, M.Pd**  
NIP.19601231 198602 1 006

Disahkan oleh,  
Ketua prodi TP FIP UNM





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222  
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457  
 Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: [fip@unm.ac.id](mailto:fip@unm.ac.id)

Nomor : 4906/UN36.4/LT/2020 27 November 2020  
 Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**  
 Cq. Kepala UPT P2T BKPM Pro. Sulawesi Selatan

Di -  
 Makassar

Selubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Maswan  
 NIM : 1541041008  
 Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan  
 Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 3 ANGERAJA KABUPATEN ENREKANG**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



**Tembusan:**

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN**

Nomor : 9030/S.01/PTSP/2020  
 Lampiran :  
 Perihal : **Izin Penelitian**

KepadaYth.  
 Bupati Enrekang

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 4906/UN36.4/LT/2020 tanggal 27 November 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **MASWAN**  
 Nomor Pokok : 1541041008  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 3 ANGERAJAKABUPATEN ENREKANG "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **01 Desember 2020 s/d 01 Januari 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
 Pada tanggal : 01 Desember 2020

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**  
**SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

**Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si**

Pangkat : Pembina Tk.I

Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth  
 1. Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;  
 2. Peringat.

SMAP PTSP 01-12-2020



Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231





**PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jl. Jenderal Sudirman Km. 3 Pinang Enrekang Telp/Fax (0420)-21079*

**ENREKANG**

Enrekang, 11 Desember 2020

Nomor	: 428/DPMPSTSP/IP/XII/2020	Kepada	Yth. Kepala SMP Negeri 3 Anggeraja
Lampiran	: -	Di-	
Perihal	: <u>Izin Penelitian</u>		Kec. Anggeraja

Berdasarkan surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan, Nomor: 9030/S.01/PTSP/2020 tanggal 01 Desember 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **Maswan**  
 Tempat Tanggal Lahir : Sumulluk, 28 Desember 1995  
 Instansi/Pekerjaan : Mahasiswa  
 Alamat : Sumulluk Desa. Tindalun Kec. Anggeraja

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII Di SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang."**

Dilaksanakan mulai, Tanggal 11 Desember 2020 s/d 01 Januari 2021

Pengikut/Anggota : -

Pada Prinsipnya dapat menyetujui kegiatan tersebut diatas dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan harus melaporkan diri kepada Pemerintah/Instansi setempat.
2. Tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan
3. Mentaati semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas fotocopy hasil Skripsi kepada Bupati Enrekang Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Enrekang.

Demikian untuk mendapat perhatian

A.n. BUPATI ENREKANG  
 Kepala DPMPSTSP Kab. Enrekang

  
**Drs. HALENG LAJU, M.Si**  
 Pangkat: Pembina Utama Muda  
 Nip. 19651231 198502 1 002

Tembusan Yth :

1. Bupati Enrekang (Sebagai Laporan)
2. Kepala BAKESBANG POL Kab. Enrekang
3. Kepala DISDIKBUD Kab. Enrekang
4. Camat Anggeraja
5. UNM Makassar
6. Yang Bersangkutan (Maswan)
7. Peringatan



**PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPT SMP NEGERI 3 ANGERAJA**  
*Jl. Indo Rallo No. 3 Telp. 0420- 2313052 Kotu Bamba Puang*



**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 96 /106.16/SMP.12/KP.2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMPN 3 Anggeraja menerangkan bahwa :

N a m a : MASWAN  
No Registrasi : 15410410008  
Prodi : Teknologi Pendidikan

Yang tersebut di atas benar- benar telah melakukan penelitian di SMPN 3 Anggeraja guna penyusunan skripsi pada tanggal 11 Desember s/d 01 Januari 2020 dengan judul

**" PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 3 ANGERAJA KABUPATEN ENREKANG)".**

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Kotu,04 Januari 2021  
UPT Kepala Sekolah



Drs. ZAINUDDIN  
NIP. 19641231 198403 1 111



**DOKUMENTASI**



**Gambar 5.1 Pembagian Angket Identifikasi Kebutuhan Siswa**



**Gambar 5.2 Pemabagian Angket Validasi Media Video**



**Gambar 5.3 Penyampaian Materi Menggunakan Media Video**



**Gambar 5.4 Uji Kelompok kecil**



**Gambar 5.5 Uji Kelompok Besar**

## RIWAYAT HIDUP



**Maswan**, lahir di Sumulluk pada tanggal 28 Desember 1995. Anak pertama dari 4 bersaudara ini lahir dari pasangan ayah bernama Hamansi dan ibu bernama Hasni. Penulis memulai jenjang pendidikan formal di SD Negeri 76 Kasambi dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis menempuh pendidikan di SMP Negeri 3 Anggeraja dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Enrekang dan tamat pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2015 melanjutkan Perguruan Tinggi Negeri (PTN) Universitas Negeri Makassar (UNM) pada Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2015. Pengalaman organisasi selama di perguruan tinggi yakni, Anggota bidang Pengembangan Jaringan Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan (HIMATEP), Aktif juga di Komunitas Mahasiswa Tindalun, Kabupaten Enrekang.