



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
ANIMASI PADA MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN  
LINGKUNGAN DI KELAS VII SMP TAHFIZ  
AL-BATTHAWI NW KERONGKONG**

*Development of Animation-Based Learning Media on the Topic of Interactions Between Living Organisms and Their Environment for Grade VII Students at SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong*

**Siti Wardatul Jannah<sup>1\*</sup>, Maya Ekaningtias<sup>2</sup>, Ahmad Fadli<sup>3</sup>**

*Universitas Nahdlatul Wathan Mataram<sup>1</sup>, Universitas Mataram<sup>2</sup>, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram<sup>3</sup>*

\*Corresponding Author: [wardatul22@gmail.com](mailto:wardatul22@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Interactive learning media are utilized to facilitate the achievement of educational goals. With the rapid advancement of technology, numerous innovations have been introduced to enhance the learning process. The objective of this study is to assess the feasibility of animation-based video learning media for the topic "Interaction between Living Things and Their Environment" in Grade VII at SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong. This research falls under the category of development research. The development model employed in this study is the 4D model by Thiagarajan, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of the study indicate that the material expert validation shows the media to be highly feasible, with an average feasibility percentage of 91% across three assessment aspects. Similarly, media expert validation also categorized the media as highly feasible, with an average feasibility percentage of 97%. Furthermore, based on validation by subject teachers, the learning media was deemed highly feasible across four assessment aspects, with an average feasibility percentage of 100%.*

**Keywords:** Animation Video, Interactive Learning Media, Science Education

**ABSTRAK**

Media pembelajaran interaktif digunakan untuk mempermudah tercapainya tujuan pendidikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, banyak inovasi yang dikembangkan guna menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi *Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya* di kelas VII SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong. Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D dari Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan validasi ahli materi,

media dinyatakan sangat layak dengan persentase rata-rata kelayakan sebesar 91% pada tiga aspek penilaian. Hasil validasi oleh ahli media juga menunjukkan bahwa media sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 97%. Sementara itu, berdasarkan validasi oleh guru mata pelajaran, media dinyatakan sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 100% pada empat aspek penilaian.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan IPA, Video Animasi

## PENDAHULUAN

Biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan makhluk hidup dan kehidupan. Salah satu materi yang dipelajari dalam ilmu biologi adalah tentang interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Materi ini membahas tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup yang satu dengan makhluk hidup yang lain serta hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Keterikatan makhluk hidup dalam lingkungan akan membentuk sebuah pola yang saling menguntungkan antara satu dengan yang lainnya (Sutowijoyo, dkk. 2020). Kondisi yang saling mempengaruhi ini membuat lingkungan bersifat dinamis atau selalu berubah-ubah.

Konsep interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya ini juga telah diatur di dalam agama Islam. Agama disini mengambil peran dalam konservasi dan manajemen sumber daya alam yang mengajarkan keseimbangan antara kebutuhan manusia dan keberlangsungan hidup makhluk lainnya. Pada bidang pendidikan, proses pembelajaran diidentikkan dengan proses penyampaian informasi atau komunikasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan (Nurrita, T. 2018). Namun pembelajaran tentang interaksi makhluk hidup dengan lingkungan ini masih banyak dilakukan dengan cara konvensional menggunakan papan tulis dan buku-buku pembelajaran biologi. Penggunaan buku teks dalam pembelajaran saat ini dapat menyebabkan kebosanan terhadap peserta didik. Karena di dalam buku teks hanya berupa tulisan dan kurangnya gambar sehingga kurang menarik perhatian. Selain itu juga guru masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran, peserta didik lebih sering disuruh mencatat materi kemudian mengerjakan soal.

Terlebih untuk materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan ini diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Karena pada saat ini kurangnya minat baca pada siswa membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan survei UNESCO pada tahun 2011 bahwa rendahnya minat baca dibuktikan dengan indeks membaca masyarakat Indonesia hanya 0.001 (dari 100 penduduk hanya 1 orang yang memiliki minat baca tinggi). Sedangkan berdasarkan

penilaian Indeks Pembangunan Manusia pada tahun 2012 bahwa Indonesia menduduki peringkat 124 dari 187 negara mengenai tingkat baca penduduknya ( Septiana, F. E, dkk 2015). Melihat dari permasalahan yang terjadi, maka sudah saatnya media konvensional ditingkatkan kualitasnya atau bahkan diganti dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik.

Media pembelajaran interaktif digunakan untuk mempermudah tercapainya tujuan pendidikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, banyak inovasi-inovasi yang dikeluarkan demi untuk mempermudah di dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran terutama dalam sistem penyampaian melalui pemanfaatan media generasi baru. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga dapat dijadikan salah satu sarana yang bermanfaat sebagai penunjang mutu pendidikan (Titin, & Ega, S. 2021). Media pembelajaran ini dapat difungsikan sebagai alat memperjelas pesan yang ingin disampaikan pengajar. Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi dengan lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah penyampaian materi.

Media yang digunakan dalam pembelajaran beranekaragam seperti media cetak hingga audiovisual. Media audiovisual merupakan sebuah media yang tidak hanya menyajikan suara saja melainkan juga menyajikan gambar. Salah satu contoh media pembelajaran audiovisual yaitu media video animasi *canva*. Video merupakan rekaman gambar hidup untuk ditayangkan yang disertai dengan suara. Sedangkan animasi adalah kumpulan dari gambar yang akan diolah sehingga dapat menghasilkan gerakan. Jadi, video animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Melalui media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dapat memahami serta menguasai materi yang di paparkan. Peserta didik dapat mempelajari materi tersebut tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dapat mengunduhnya melalui aplikasi yang disediakan seperti *youtube* dan dapat di akses melalui laptop ataupun *smartphone*.

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian & Pengembangan

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan. Model

pengembangan ini memiliki 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Berikut tahapan-tahapannya:

#### 1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini terdapat analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis tujuan pembelajaran. Proses-proses tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

##### a) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong adalah K-13. K-13 merupakan kurikulum yang menekankan pada pencapaian kompetensi siswa. Analisis kurikulum ini berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media pembelajaran ini akan dikembangkan. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada kompetensi dasar.

##### b) Analisis Peserta Didik

Peserta didik di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong menginginkan proses pembelajaran yang tidak monoton, yang hanya menggunakan buku dan papan tulis. Hal tersebut disebabkan peserta didik ingin media pembelajaran yang berbeda, yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik, inovatif, dan menyenangkan.

##### c) Analisis Tujuan Pembelajaran

Sebelum membuat bahan ajar, tujuan pembelajaran perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi sejauh mana pengembangan bahan ajar dilakukan.

#### 2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap yang kedua ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran (Dian Kurniawan, Sinta Verawati, 2017).

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

Tahap pengembangan pada model pembelajaran ini berupa:

##### a) Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh dua validator yaitu ahli materi (dosen pendidikan Biologi) dan ahli media (dosen pendidikan Biologi), dengan menggunakan instrument berupa lembar penilaian.

- b) Validasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran setelah validasi ahli.
  - c) Uji coba skala terbatas pada siswa kelas VII di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong.
- 4) Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan langkah akhir dari model pengembangan 4D Thiagarajan. Penyebaran ini dilakukan melalui *platform* aplikasi *youtube* yang bisa diunduh dengan *smartphone*. Dan juga disebarluaskan melalui guru mata pelajaran Biologi di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong.

### 3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan metode angket.

#### 1) Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung dengan masuk ke dalam kelas VII SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong. Sehingga dengan metode ini peneliti dapat dengan bebas dan mudah mencatat hal apa yang diperlukan pada saat proses pembelajaran, seperti kejadian-kejadian dalam proses belajar, perilaku siswa, dan objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan pada saat penelitian.

#### 2) Tahap Wawancara

Dalam tahap wawancara ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada guru mata pelajaran IPA di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong. Pertanyaan yang diajukan berkaitan tentang proses pembelajaran dan materi-materi yang kurang dipahami oleh siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan dan untuk menganalisis hal apa saja yang dibutuhkan dari video pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### 3) Tahap Dokumentasi

Tahap ini merupakan tahap pelengkap dari penggunaan observasi dan wawancara. Dokumentasi yang dihasilkan berupa foto-foto yang akan dijadikan sebagai bukti telah dilakukan observasi maupun wawancara di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong. Selain itu juga, terdapat foto pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

#### 4) Tahap Validasi

Tahap validasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono:2019). Angket ini dibuat dengan menggunakan skala likert

dengan alternatif jawaban 1-5 dalam bentuk *check-list* yang memuat pernyataan. Angket digunakan untuk menilai produk apakah layak atau tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Pada tahap pengembangan video animasi *canva* ini sebagai media pembelajaran, divalidasi oleh ahli media maupun materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini sebelum digunakan untuk di uji coba di lapangan. Hasil validasi dari ahli merupakan produk final dan sebagai bahan revisi supaya media pembelajaran yang dikembangkan lebih baik lagi dengan kritik dan saran dari para ahli.

Data hasil validasi dari para ahli dan guru mata pelajaran dianalisis menggunakan deskriptif presentase. Data hasil validasi dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{ni}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

ni : Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah skor maksimal

Setelah mendapatkan hasil persentase, maka selanjutnya dimasukkan ke dalam kategori berdasarkan table sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria validasi media pembelajaran

Percentase (%)	Tingkat Kelayakan
$81\% < skor \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% < skor \leq 80\%$	Layak
$41\% < skor \leq 60\%$	Cukup Layak
$21\% < skor \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < skor \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Utami, 2021)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Pengembangan Produk Awal

Media pembelajaran menggunakan video animasi canva pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan untuk kelas VII IPA telah dikembangkan oleh peneliti, bertujuan agar siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan juga dapat membantu mempermudah untuk memahami materi pelajaran. Pada pembuatan media pembelajaran video animasi ini terdapat langkah – langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat video animasi tersebut. Yang pertama adalah peneliti mencari refensi aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat video animasi. Setelah itu, peneliti mencari ide atau konsep seperti apa untuk membuat video animasi.

Pada tahap perancangan, peneliti telah membuat rancangan design tampilan video animasi yang akan dibuat. Pada tampilan awal video terdapat salam pembuka dan judul materi yang akan dipelajari. Dalam tampilan selanjutnya terdapat materi-materi pelajaran dan gambar-gambar terkait materi. Berikut deskripsi produk dari video animasi canva pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII IPA yaitu:

1. Slide Awal



Gambar 4.1 Tampilan Kelompok Slide Awal  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tampilan awal video berisi salam pembuka dan pengenalan materi apa yang akan dipelajari. Dengan adanya gambar-gambar hewan yang beraneka ragam jenisnya pada tampilan video tersebut, maka siswa dapat dengan mudah mengetahui apa yang akan dibahas di dalam video animasi ini. Slide awal video ini ditampilkan dengan adanya animasi yang seolah-olah mengucap salam dan menyapa para siswa. Selain itu, perpaduan warna yang digunakan dapat menggambarkan tentang makhluk hidup dengan lingkungannya.

2. Slide Kedua



Gambar 4.2 Tampilan Kelompok Slide Kedua  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tampilan ini berisi materi tentang pengertian lingkungan dan tempat tinggal makhluk hidup dalam lingkungan. Slide kedua ini juga menampilkan animasi yang menggambarkan contoh makhluk hidup yang menempati habitat nya. Selain itu juga terdapat sebuah ayat yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

### 3. Slide Ketiga



Gambar 4.3 Tampilan Kelompok Slide Ketiga

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada slide ini menampilkan materi tentang komponen-komponen yang terdapat dalam lingkungan beserta contohnya. Untuk tampilan contoh dibuat menggunakan animasi yang menarik agar mudah dipahami.

### 4. Slide Keempat



Gambar 4.4 Tampilan Kelompok Slide Keempat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Slide ini berisi tentang pengertian dan komponen ekosistem. Komponen penyusun ekosistem dibuat menarik dengan menggunakan animasi hewan. Penggunaan animasi ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami satuan-satuan makhluk hidup penyusun ekosistem.

## 5. Slide Kelima



Gambar 4.5 Tampilan Kelompok Slide Kelima

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada slide ini menampilkan materi tentang pola interaksi dalam ekosistem. Dalam slide ini juga membahas tentang saling ketergantungan antar komponen. Terdapat juga sebuah ayat yang berkaitan dengan ketergantungan antara komponen biotik dan abiotik. Didalamnya juga terdapat salah satu interaksi yaitu melalui peristiwa makan dan dimakan.

## 6. Slide Keenam





Gambar 4.6 Tampilan Kelompok Slide Keenam

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada slide ini menampilkan pembahasan terakhir pada materi yang dibahas. Disini terdapat materi mengenai simbiosis beserta macam-macamnya, predasi, dan kompetisi. Didalamnya juga terdapat gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

#### 7. Slide ketujuh (Slide Akhir)



Gambar 4.7 Tampilan Slide Akhir

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Slide akhir ini menampilkan ucapan termikasih atas perhatiannya yang sudah mau meluangkan waktunya untuk menyaksikan video pembelajaran ini.

## 4.2 Hasil Uji Coba Produk

### 4.2.1 Validasi Ahli dan Guru Bidang Studi

Produk ini diuji oleh ahli materi, ahli media, dan guru bidang studi. Uji ahli ini berguna untuk melihat tingkat kelayakan atau kevalidan dari sebuah media. Uji ahli pada tahap ini ada satu orang ahli materi pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran dan satu orang guru bidang studi. Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Rustam, M.Pd. Beliau adalah Dosen Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Nahdlatul Wathan Mataram. Ahli media pembelajaran yang diminta untuk menilai video pembelajaran ini adalah Bapak Hanafi, M.Pd. Beliau adalah Dosen Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Nahdlatul Wathan Mataram. Validasi guru bidang studi dilakukan oleh Ibu Tamsil Wahyu, S.Pd. Beliau merupakan Guru Mata Pelajaran IPA di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong. Produk pengembangan ini divalidasi oleh ahli materi

pada tanggal 17 Maret 2025, validasi ahli media pada tanggal 23 Maret 2025, sedangkan validasi guru bidang studi pada tanggal 01 April 2025.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi meliputi 3 kriteria penilaian yaitu kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian materi, dan kelayakan kebahasaan. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen program studi pendidikan biologi Universitas Nahdlatul Wathan Mataram yaitu Bapak Rustam, M.Pd. Hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada **Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi** sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Persentase Penilaian	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Isi/Materi	94	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian Materi	92	Sangat Layak
3.	Kelayakan Kebahasaan	86	Sangat Layak
<b>Rata-rata Kelayakan</b>		<b>91</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan **Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi** diatas, diketahui bahwa kriteria kelayakan pada 3 aspek kelayakan diatas adalah **Sangat Layak** dengan persentase rata-rata kelayakan ahli materi sebesar 91% dengan kriteria **Sangat Layak**. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi ini hasil pengembangannya **Sangat Layak** digunakan dalam proses pembelajaran biologi pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII. Penilaian kelayakan ahli materi meliputi 19 indikator penilaian dan mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 91%. Hal tersebut menunjukkan bahwa uraian materi yang disajikan telah mencakup semua materi yang telah ditetapkan. Selain itu, materi yang disajikan disertai dengan gambar, animasi, teks, dan suara yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi. Tanggapan dari validator ahli materi yaitu Bapak Rustam, M.Pd. beliau mengatakan bahwa “Materi yang disampaikan sudah sesuai, tapi mungkin perlu ada tambahan sedikit penjelasan pada bagian rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan piramida makanan.”

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nahdlatul Wathan Mataram yaitu Bapak Hanafi, M.Pd. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada **Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media** sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Kriteria Penilaian	Persentase Penilaian	Kriteria Kelayakan
1.	Tampilan Umum	100	Sangat Layak
2.	Tampilan Khusus	100	Sangat Layak
3.	Penyajian Media	92	Sangat Layak
<b>Rata-rata Kelayakan</b>		<b>97</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan **Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media** diatas, diketahui bahwa kriteria kelayakan pada 3 aspek kelayakan diatas adalah **Sangat Layak** dengan persentase rata-rata kelayakan ahli media sebesar 97% dengan kriteria **Sangat Layak**. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi ini hasil pengembangannya **Sangat Layak** digunakan dalam proses pembelajaran biologi pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII. Penilaian kelayakan ahli media meliputi 15 indikator penilaian dan mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 97%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi yang disajikan sudah sesuai dan juga disertai dengan gambar, animasi, teks, dan suara yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi. Tanggapan dari validator ahli media yaitu Bapak Hanafi, M.Pd. beliau mengatakan bahwa “(1) Produk media pembelajaran berupa video ini layak untuk diujicobakan. (2) Untuk produk pengembangan selanjutnya diusahakan supaya gambar/foto pemateri disertakan dalam video.”

c. Validasi Guru Bidang Studi

Validasi guru bidang studi ini dilakukan oleh guru pelajaran IPA di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong yaitu Ibu Tamsil Wahyu, S.Pd. Hasil penilaian guru bidang studi dapat dilihat pada **Tabel 4.3 Hasil Validasi Guru Bidang Studi** sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Guru Bidang Studi**

No	Kriteria Penilaian	Persentase Penilaian	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Isi/Materi	100	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian Materi	100	Sangat Layak
3.	Kelayakan Kebahasaan	100	Sangat Layak
4.	Kelayakan Penyajian Media	100	Sangat Layak
<b>Rata-rata Kelayakan</b>		<b>100</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan **Tabel 4.3 Hasil Validasi Guru Bidang studi** diatas, diketahui bahwa kriteria kelayakan pada 4 aspek kelayakan diatas adalah **Sangat Layak** dengan persentase rata-rata kelayakan guru bidang studi sebesar 100% dengan kriteria **Sangat Layak**. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi ini hasil pengembangannya **Sangat Layak** digunakan dalam proses pembelajaran biologi pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII. Penilaian kelayakan ahli materi meliputi 22 indikator penilaian dan mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa uraian materi yang disajikan telah mencakup semua materi yang telah ditetapkan. Selain itu, materi yang disajikan disertai dengan gambar, animasi, teks, dan suara yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi. Tanggapan dari validator guru bidang studi yaitu Ibu Tamsil

Wahyu, S.Pd. beliau mengatakan bahwa “Media pembelajaran berbasis video animasi ini sangat diperlukan untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan didalam kelas selain dengan media yang lain.”

#### 4.2.2 Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Data yang diambil dari hasil penilaian siswa kelas VII SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Siswa diberi angket penilaian dan diminta untuk mengisi angket penilaian yang telah disediakan tersebut. Penilaian dilakukan terhadap tampilan dan isi dari media pembelajaran video animasi.

##### a. Siswa Kelas VII

Berdasarkan hasil uji lapangan yang dilakukan di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong kelas VII yang berjumlah 15 orang, diketahui terdapat 12 indikator penilaian dengan hasil persentase rata-rata media pembelajaran adalah 86% dengan kriteria **Sangat Layak**. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *canva* **Sangat Layak** digunakan dalam proses pembelajaran pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII.

### 4.3 Kajian Produk Akhir

Dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi *canva* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII, peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan media yang sudah di paparkan pada Bab III. Setelah menentukan aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi, peneliti melakukan wawancara kepada guru maupun siswa terkait proses pembelajaran maupun kendala-kendala yang ada. Setelah melakukan wawancara, peneliti mulai mencoba membuat rancangan *design* video animasi yang akan dibuat. Setelah itu, peneliti menyempurnakan design yang sudah dibuat menjadi sebuah video pembelajaran yang diinginkan.

Dari segi isi/materi, dalam video ini materi yang disajikan sudah di rangkum atau di ringkas agar siswa lebih mudah memahami isi dari materi tersebut. Materi yang disajikan juga sudah sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan. Dari segi bahasa yaitu bahasa yang dipakai dalam video tersebut peneliti sudah menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Kalimat yang digunakan juga merupakan kalimat sederhana yang singkat, jelas, dan mudah dimengerti. Dari segi penampilan video, peneliti memilih warna untuk *background* maupun teks nya yang sesuai dan tidak saling menutupi satu sama lain. Pemilihan jenis tulisan juga tidak bermacam-macam agar mudah dibaca dan dipahami.

Berdasarkan hal tersebut, dihasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis video animasi *canva* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII.

Media pembelajaran ini sudah melalui tahap validasi oleh para ahli materi maupun ahli media dan juga guru bidang studi. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran ini pada ahli materi rata-rata persentase kelayakan sebesar 91%, ahli media rata-rata persentase kelayakan sebesar 97%, dan guru bidang studi rata-rata persentase kelayakan sebesar 100%.

Setelah melakukan uji validasi, selanjutnya peneliti melakukan uji skala terbatas pada siswa kelas VII di SMP Tahfiz Al-Batthawi NW Kerongkong. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan peneliti, respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi canva sangat positif dan hasil respon siswa sebesar 86% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sudah sangat baik untuk digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Setiawati dkk (2017) menyatakan bahwa media dikatakan valid jika berada pada rentang  $\geq 61\%$ . Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi canva yang sudah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sutowijoyo, Nani, R., Vivin, N., Nenik., Enik, K., & Gunaryo, S. N. (2020). Modul Pembelajaran IPA Madrasah Tsanawiyah Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia. (online)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah. Volume 03. Nomor 01
- Septiana, F. E. W., Wan, S., & Darmadi. (2015). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas VII SMP Pada Materi Pokok Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- Titin, & Ega, S. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Vol.1, No. 2.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*. 4(1).