

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *videoscribe* pada materi getaran dan gelombang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *research and development (R&D)* dengan model rancangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) namun disederhanakan menjadi model 3D yaitu dengan tidak melakukan tahapan penyebaran (*disseminate*). Subjek dalam penelitian ini terdiri atas masing-masing tiga orang ahli media dan ahli materi sebagai subjek pengembangan atau validator serta peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 13 Pontianak yang beranggotakan 32 orang sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpul data dalam penelitian ini berupa wawancara tidak teratur dan menggunakan angket. Teknik analisis data untuk kelayakan media pembelajaran menggunakan persentase skor pada angket penilaian dari aspek media dan materi serta respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi uji kelayakan oleh ahli media memperoleh persentase skor rata-rata 91,3 % dengan kategori Sangat Layak (SL) dan berdasarkan hasil validasi uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh persentase skor rata-rata 89,3 % dengan kategori Sangat Layak (SL). Sedangkan untuk hasil respon peserta didik diperoleh persentase skor rata-rata skor 93,2 % dengan kategori Sangat Setuju (SS). Maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *videoscribe* sangat cocok digunakan khususnya pada materi BAB XI getaran dan gelombang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Videoscribe*, Getaran dan Gelombang.

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of the media and students' responses to video-animation-based learning media using the videoscribe application on vibration and wave material for class VIII students of SMP Negeri 13 Pontianak. This research uses the research and development method known as research and development (R&D) with a 4D design model (Define, Design, Develop, and Disseminate) but is simplified into a 3D model, namely by not carrying out the stages of dissemination. The subjects in this study consisted of three media experts and material experts each as development subjects or validators and students in class VIII F of SMP Negeri 13 Pontianak consisting of 32 people as test subjects. Data collection techniques in this study were irregular interviews and using questionnaires. Data analysis techniques for the feasibility of learning media use the percentage of scores on the assessment questionnaire from the media and material aspects as well as student responses. Based on the results of the due diligence validation by media experts, it obtained an average score percentage of 91.3% in the Very Eligible (SL) category and based on the results of the due diligence validation by material experts, it obtained an average score percentage of 89.3% in the Very Eligible (SL) category.). As for the results of student responses, the percentage score obtained by an average score was 93.2% in the Strongly Agree (SS) category. So it can be concluded that animated video-based learning media using the videoscribe application are very suitable for use, especially in the material of CHAPTER XI vibrations and waves.

Keywords: *Learning Media, Videoscribe, Vibration and Waves.*

RINGKASAN SKRIPSI

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *videoscribe* pada materi getaran dan gelombang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan berdasarkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi serta mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development (R&D)* dengan model pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan terdiri atas 4 tahapan dalam pengembangannya meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develope* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran), namun pada penelitian ini disederhanakan menjadi model 3D yaitu dengan tidak melakukan tahapan penyebaran (*disseminate*) dikarenakan pada tahap ini diperlukan analisa pengguna yang lebih banyak, strategi dan tema yang lebih luas, pemilihan waktu penyebaran serta pemilihan media penyebaran sehingga akan memerlukan periode penelitian yang cukup lama dan proses yang lebih panjang. Dengan demikian maka peneliti hanya sebatas menguji tingkat kelayakan dari produk atau media pembelajaran yang dibuat berdasarkan validasi oleh uji ahli dan respon peserta didik.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *videoscribe* yang diuji oleh tiga orang ahli media diperoleh persentase skor rata-rata 91,3 % dengan kategori Sangat Layak (SL) dan tiga orang ahli materi diperoleh memperoleh persentase skor rata-rata 89,3 % dengan kategori Sangat Layak (SL). Sedangkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *videoscribe* diperoleh persentase skor rata-rata skor 93,2 % dengan kategori Sangat Setuju (SS).