

Desain dan Uji Coba Video Pembelajaran dengan Bantuan *Software Wondershare Filmora* pada Materi Asam Basa

Rizqi Ridhona¹, Arif Yasthophi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Jl. HR. Soebrantas No 155, Tampan 28293, Pekanbaru, Indonesia

Corresponding author: rizqiridhona@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa dalam membaca buku sehingga dibutuhkan suatu media yaitu video pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain video pembelajaran dengan bantuan software wondershare filmora pada materi asam basa yang valid berdasarkan validitas ahli materi, ahli media, uji praktikalitas guru dan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang meliputi tahapan (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk. Uji lapangan awal dilakukan di SMA IT Al-Fityah Pekanbaru terhadap peserta didik kelas X IPA Ikhwan. Hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh nilai sebesar 91,25% dengan kriteria sangat valid. Uji praktikalitas guru mendapatkan hasil sebesar 95,13% dengan kategori sangat praktis, dan uji praktikalitas peserta didik mendapatkan hasil sebesar 82,7% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci

Video Pembelajaran, Wondershare Filmora, Asam Basa.

Abstract

This research was instigated by the lack of student interest in reading books, so it was needed a media such a tutorial video that could help students understand the lesson. This research aimed at designing a valid tutorial video with Wondershare Filmora software on Acid Base lesson based on validation by the experts of material and media, and the practicality test by teachers and students. It was Research and Development (R&D) with Borg and Gall development model. The steps in this research were 1) researching and collecting information, 2) planning, 3) developing the initial form of the product, and 4) preliminary field testing, 5) revising the product. Preliminary field testing was conducted at the tenth-grade students of Natural Science Ikhwan of Islamic Integrated Senior High School of Al-Fityah Pekanbaru. The validation result by the experts of media and material was 91.25% and it was on very valid criterion. The result of teacher practicality test was 95.13%, and it was on very practical category. The result of student practicality test was 82.7%, and it was on very practical category.

Keywords

Tutorial Video, Wondershare Filmora, Acid Base.

1. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Teknologi diciptakan dan dikembangkan sesuai dengan bidangnya dalam rangka membantu kegiatan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak bisa dihindari dan berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan senantiasa mengikuti perkembangan teknologi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi. Teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap manusia dalam melaksanakan proses pembelajaran dan memperoleh informasi [1].

Teknologi mempunyai dampak positif dan negatif dalam bidang pendidikan. Dampak positif dari teknologi adalah, munculnya metode-metode pembelajaran yang baru untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka, dan adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan teknologi. Sedangkan dampak negatifnya adalah seringnya mengakses internet dikhawatirkan siswa mengakses hal-hal yang tidak baik, menimbulkan sikap yang apatis pada masing-masing individu, serta rendahnya minat baca [2].

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah multimedia. Menurut Arsyad, multimedia merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Salah satu contoh multimedia adalah video yang merupakan media yang bersifat audio-visual yang dapat membantu siswa dalam menangkap informasi. Video sesuai digunakan untuk menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Hal tersebut karena video memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks serta sulit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata. Media pembelajaran video meliputi gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio yang dapat memberikan kesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran [3].

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup

sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik [4].

Media video ini dapat menggantikan guru ketika para siswa ingin mengulang kembali materi yang telah dipelajari di sekolah kapanpun sesuai keinginan para siswa. *Software* yang dapat digunakan untuk merancang video pembelajaran ini adalah *software Wondershare Filmora*. Perangkat lunak (*software*) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna [5].

Salah satu contoh *software* pengolah video adalah *wondershare filmora*. *Wondershare Filmora* merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan profesional [6].

Video pembelajaran ini dapat memuat berbagai macam materi pembelajaran, salah satunya yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA). Ilmu pengetahuan alam (IPA) berisi fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan proses penemuan seperti halnya pada ilmu kimia. Ilmu kimia merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam (IPA) yang mempelajari tentang sifat struktur materi, komposisi materi, perubahan, dan energi yang menyertai perubahannya. Ilmu kimia tidak dapat dipahami secara parsial karena semuanya saling terhubung satu sama lainnya, oleh karena itu ilmu kimia ini sangat baik dimuat dalam media pembelajaran dalam bentuk video.

Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran kimia di SMA adalah asam basa. Materi asam basa merupakan salah satu materi yang cenderung sulit dipahami siswa. Menurut

Sheppard yang dikutip dalam Putu Indrayani mengungkapkan bahwa topik asam basa merupakan materi yang padat secara konseptual dan membutuhkan pemahaman yang diintegrasikan pada banyak konsep pengantar kimia seperti karakteristik partikel dalam materi, sifat dan komposisi larutan, struktur atom, ikatan ionik dan kovalen, simbol, formula dan persamaan reaksi, ionisasi, serta kesetimbangan. Disamping padat secara konseptual materi asam basa juga bersifat abstrak sehingga siswa cenderung sulit memahaminya [7]. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang mampu mengatasi kesulitan tersebut.

Menurut Meryansumayeka, dan Purwanti bahwa pengembangan video pembelajaran dapat mendukung keefektifan pembelajaran di kelas. Video pembelajaran adalah suatu media yang menampilkan audio serta visual yang berisikan pesan-pesan pembelajaran baik berupa konsep, prinsip, prosedur, maupun teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran [8].

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan). *Research and Development* merupakan salah satu jenis penelitian pragmatik yang menawarkan suatu cara untuk menguji teori dan memvalidasi praktik yang terus menerus dilakukan secara esensial melalui tradisi yang tidak menentang. Suatu cara untuk menetapkan prosedur-prosedur, teknik-teknik, dan peralatan-peralatan baru yang didasarkan kepada suatu analisis tentang kasus-kasus spesifik.

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak yang melakukan validasi terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan yang meliputi ahli media pendidikan, ahli materi pembelajaran, dan sampel uji praktikalitas. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah video pembelajaran asam basa.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg dan Gall. Desain ini mempunyai sepuluh tahapan dalam mengembangkan model yaitu, (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk, (4) Uji

lapangan awal, (5) Revisi produk, (6) Uji lapangan utama, (7) Revisi produk operasional, (8) Uji lapangan operasional, (9) Revisi produk akhir, (10) Diseminasi dan implementasi. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap kelima, yaitu revisi produk.

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
- b. Perencanaan, termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
- c. Pengembangan bentuk awal produk, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
- d. Uji lapangan awal, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
- e. Revisi produk, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh produk utama yang siap diuji coba lebih luas [9].

Dalam penulisan ini dibutuhkan data-data pendukung yang diperoleh dengan suatu metode pengumpulan data yang relevan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan di amati dan diteliti [10]. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan [11].

b. Wawancara

Wawancara atau *interview* dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dasar mengenai data kurikulum sekolah, serta hal-hal yang berkaitan dengan mata pelajaran kimia yang dipelajari.

c. Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya [12]. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada penelitian pengembangan, yaitu dengan mengukur kelayakan dari media berdasarkan sisi materi maupun teknisnya [13].

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang mendiskripsikan hasil uji validitas dan uji praktikalitas.

Menentukan presentase kevalidan:

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

| No | Interval | Kriteria |
|----|-----------|--------------|
| 1 | 81%-100% | Sangat Valid |
| 2 | 61% - 80% | Valid |
| 3 | 41% - 60% | Cukup Valid |
| 4 | 21% - 40% | Kurang Valid |
| 5 | 0% - 20% | Tidak Valid |

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran dan mengetahui respon siswa serta guru terhadap media pembelajaran yang didesain. Langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu dibatasi hanya sampai pada tahap kelima. Alasan peneliti membatasi hanya pada tahap ke lima adalah karena pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan serta respon siswa atau uji coba skala terbatas.

Validasi video pembelajaran dibagi menjadi 2 bagian, yaitu validasi media oleh ahli media pembelajaran dan validasi materi oleh ahli materi kimia. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk berupa video pembelajaran beserta angket. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran dan ahli materi kimia nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media video pembelajaran ini.

Validasi media meliputi 2 aspek yaitu aspek visual dan audio, dan aspek rekayasa perangkat lunak. Indikator pertanyaan pada aspek visual dan audio diantaranya ialah penggunaan huruf dan teks. Penggunaan huruf dan teks sudah tepat dan sesuai ukuran serta tidak menggunakan jenis huruf yang berlebihan, sehingga pada butir pertanyaan ini diperoleh nilai 75% yang dikategorikan valid. Sejalan dengan Retno Dian dan Rudy yang menyatakan bahwa huruf yang digunakan di dalam media tidak hanya indah namun juga harus jelas dan mudah dibaca [14].

Warna yang digunakan sudah sesuai dengan pedoman penggunaan warna yang baik agar terlihat menarik sehingga diperoleh nilai 75% yang dikategorikan valid. Adapun pedoman penggunaan warna dalam membuat sebuah tampilan agar menarik menurut Dwi Agus antara lain, pertama batasi penggunaan warna, kemudian gunakan pengubahan warna sebagai alat untuk menunjukkan pengubahan status, serta gunakan warna pada tampilan grafis untuk kerapatan informasi yang lebih tinggi. Penggunaan warna yang sesuai pedoman memiliki beberapa manfaat yaitu, dapat menyejukkan mata, dapat menarik perhatian dan menambah ketegasan informasi yang diberikan [15].

Backsound dapat didengar dengan jelas, kalimat yang digunakan mudah dipahami dan telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, serta musik yang digunakan juga tidak berbenturan dengan kalimatnya. Maka dari itu diperoleh nilai 100% untuk penilaian *backsound*. Menurut Gunawan penambahan *backsound* ialah untuk mendukung visualisasi menjadi lebih menarik, lebih hidup dan dapat membangkitkan semangat[16].

Media bergerak atau animasi yang digunakan telah memenuhi unsur tujuan pembelajaran dan jelas sehingga menarik untuk digunakan. Nilai yang diberikan pada butir pertanyaan ini ialah 100% sehingga dikategorikan sangat valid. Menurut hasmira, menggunakan video pembelajaran dengan animasi dapat memaksimalkan aktivitas belajar, di antaranya siswa mendengar/ memperhatikan penjelasan dari guru, siswa aktif bertanya dan menjawab, serta berani mengemukakan pendapat saat diskusi [17].

Indikator sederhana dan menarik mendapatkan nilai 75% dengan kategori valid. Video ini didesain dengan tampilan sederhana sehingga bisa menarik perhatian dan kalimat yang digunakan juga mudah untuk dipahami. Kesederhanaan menurut Retno Dian ialah kesesuaian animasi dengan peserta didik dan materi harus diperhatikan dalam pengembangan media. Animasi yang sesuai akan menunjang pemahaman peserta didik.

aspek rekayasa perangkat lunak. Indikator yang digunakan ialah *maintenable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), untuk menggunakan video pembelajaran tidak memerlukan tenaga ahli ataupun kemampuan khusus, dan juga tidak ada biaya perawatan. Maka dari itu video dikategorikan valid dan mendapatkan nilai 75% dari ahli media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi media oleh validator media diperoleh nilai rata-rata untuk aspek tampilan visual dan audio 86,1% dan aspek kelayakan perangkat lunak memperoleh nilai 75%, jadi nilai rata-rata keseluruhannya 85%. Nilai tersebut apabila dikonversi berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif maka produk video pembelajaran yang didesain termasuk dalam kriteria sangat valid. Walaupun

demikian terdapat beberapa masukan dan saran dari dosen ahli media untuk perbaikan. Adapun masukan dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Saran dan Masukan Oleh Ahli Media

| Validator | Saran dan masukan | Tindak lanjut |
|---------------------|--------------------------------|---|
| Ira Mahartika, M.Pd | a. Tambah contoh asam dan basa | Ditindak lanjut sesuai dengan apa yang disarankan |
| | b. Koreksi gambar | |
| | c. Koreksi desain | |
| | d. Koreksi penulisan | |

Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan terhadap media pembelajaran sebagai berikut.



Fig.1 Gambar Sebelum Revisi



Fig.2 Gambar Setelah Revisi

Selanjutnya ialah validasi materi kimia. Validasi materi bertujuan untuk menilai kelengkapan materi, kebenaran materi, dan sistematika materi. Terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan isi dan aspek kebahasaan.

Berdasarkan hasil validasi materi oleh validator materi diperoleh nilai rata-rata untuk

aspek kelayakan penyajian 100%. Materi yang disajikan teratur dan diiringi dengan contoh yang bersifat kontekstual. Materi yang disajikan pada video pembelajaran juga telah runtut, sehingga bisa membantu pemahaman materi pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. Materi telah disajikan dengan tampilan yang menarik, menyenangkan dan dapat digunakan untuk belajar mandiri oleh siswa sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar. Menurut Muhammad Istiqlal media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan motivasi pembelajar dan harus merangsang pembelajar untuk mengingat apa yang sudah dipelajari [18].

Aspek kelayakan isi memperoleh nilai 95,8%. Materi yang disajikan telah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan dinyatakan valid. Depdiknas menyatakan bahwa media pembelajaran harus memenuhi Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik agar media pembelajaran bermakna dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik [19].

kemutakhiran materi yang disajikan dalam video pembelajaran. Menurut Idha Farida kemutakhiran dalam arti substansinya ialah relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan [20]. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran relevan dengan perkembangan ilmu kimia dan contoh yang disajikan bersifat kontekstual.

Gambar bergerak yang digunakan dalam video pembelajaran telah sesuai dengan materi pelajaran, dapat membantu siswa memahami materi yang disajikan dan tidak menimbulkan miskonsepsi pada siswa. Menurut Retno Dian animasi yang sesuai akan menunjang pemahaman peserta didik. Jadi kesesuaian animasi dengan peserta didik dan materi harus diperhatikan dalam pengembangan media.

Aspek kebahasaan memperoleh nilai 100%. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran telah benar karena sederhana, tidak menimbulkan penafsiran ganda, dapat mewakili pesan atau informasi yang ingin disampaikan dan mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar. Menurut Anisa Ulfah pemakaian bahasa berdasarkan kaidah yang dianggap baku akan melahirkan bahasa yang benar [21].

Nilai Rata-rata dari seluruh aspek ialah 97,5%. Nilai tersebut apabila dikonversi berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif maka produk video pembelajaran yang didesain termasuk dalam kriteria sangat valid. Walaupun demikian masih ada masukan dan saran dari dosen ahli materi untuk perbaikan.

Adapun masukan dan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Saran dan Masukan Oleh Ahli Materi

| Validator | Saran dan masukan | Tindak lanjut |
|--------------------------|---|---|
| Dra.Fitri Refelita, M.Si | Tambahkan contoh asam basa agar siswa dapat membandingkan antar contoh-contoh dari asam dan basa. | Ditindak lanjut sesuai dengan apa yang disarankan |

Adapun perbaikan yang dilakukan terhadap video pembelajaran sebagai berikut.



Fig. 3 Gambar Sebelum Revisi



Fig. 4 Gambar Setelah Revisi

Secara umum dari kedua validasi diperoleh persentase sebesar 91,25%. Dari skor tersebut, dapat diartikan bahwa validasi menghasilkan nilai sangat valid.

Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya video pembelajaran diuji kepraktisannya oleh guru kimia dan uji respon siswa di SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

a. Uji praktikalitas

Media video pembelajaran diuji kepraktisannya kepada guru kimia di SMA IT Al-Fityah Pekanbaru. Uji praktikalitas guru ini dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Responden pada uji praktikalitas guru ini berjumlah 2 orang yaitu ibu Elsa Magara, S.Pd sebagai responden 1 dan bapak Syamsul Mubaroq, S.Kom, sebagai responden 2. Hasil penilaian uji praktikalitas media pembelajaran oleh guru dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Analisis Data Uji Praktikalitas

| Aspek | Persentase Validasi | Kriteria |
|----------------------------------|---------------------|----------------|
| Tampilan Visual dan Audio Visual | 94,44% | Sangat praktis |
| Kelayakan Perangkat Lunak | 100% | Sangat praktis |
| Kelayakan Penyajian | 100% | Sangat praktis |
| Kelayakan Isi | 93,75% | Sangat praktis |
| Kebahasaan | 93,75% | Sangat praktis |
| Total | 95,13% | Sangat praktis |

Selanjutnya data hasil uji praktikalitas dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari video pembelajaran asam basa. Persentase praktikalitas guru dari aspek Tampilan visual dan audio visual, kelayakan perangkat lunak, kelayakan penyajian, kelayakan isi, kebahasaan adalah 95,13 % dengan kriteria sangat praktis karena terletak pada rentang 81%-100%.

b. Uji Respon Siswa

Tahap ini adalah tahap akhir dari uji coba terbatas yang dilakukan peneliti untuk menguji kepraktisan media pembelajaran yang telah divalidasi. Uji respon siswa terhadap media pembelajaran dilakukan oleh 10 orang siswa kelas X IPA Ikhwan SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Pemilihan sampel 10 orang tersebut dilakukan dengan mengikuti saran dari guru kimia di SMA tersebut. Berikut hasil keseluruhan dari respon siswa.

Tabel 5 Hasil Analisis Angket Uji Respon Siswa

| No | Butir Pernyataan | Persentase | Kriteria |
|----|--|------------|----------------|
| 1 | Apakah penyajian video pembelajaran pada materi asam basa menarik? | 82,5% | Sangat Praktis |
| 2 | Apakah gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran menarik? | 92,5% | Sangat Praktis |
| 3 | Apakah desain pada video pembelajaran menarik? | 80% | Praktis |
| 4 | Apakah pewarnaan pada video pembelajaran menarik? | 87,5% | Sangat praktis |
| 5 | Apakah belajar dengan penggunaan video pembelajaran membuat proses belajar lebih mudah ? | 82,5 % | Sangat praktis |
| 6 | Apakah anda merasa bahwa belajar asam basa dengan menggunakan video pembelajaran bermanfaat? | 85 % | Sangat praktis |
| 7 | Apakah anda senang belajar kimia dengan menggunakan video pembelajaran ? | 82,5% | Sangat praktis |
| 8 | Apakah dengan video pembelajaran anda lebih bersemangat belajar kimia? | 80% | Praktis |

| No | Butir Pernyataan | Persen-tase | Kriteria |
|-------|--|-------------|----------------|
| 9 | Apakah anda dapat memahami materi asam basa yang dipelajari dengan menggunakan video pembelajaran ini? | 80% | Praktis |
| Total | | 82,7% | Sangat praktis |

Dari hasil rata-rata angket respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,7% dengan kriteria sangat praktis. Hasil analisis data respon peserta didik terhadap media video pembelajaran asam basa mendapatkan respon yang positif dan dinilai sangat praktis dan baik oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Desi Julia, dkk bahwa produk hasil pengembangan

dinyatakan baik jika produk mendapatkan respon positif dari peserta didik yang dilihat dari persentase [22].

Setelah dilakukan uji praktikalitas oleh guru dan uji respon siswa, selanjutnya adalah revisi produk, yaitu perbaikan video pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh guru. Adapun saran yang diberikan oleh guru yaitu meningkatkan kualitas suara dari video.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian desain media video pembelajaran asam basa, maka desain dinyatakan sangat valid dengan persentasi kevalidan 91,25%. Kemudian tingkat kepraktisan mendapatkan nilai 95,13% yang berarti termasuk kategori sangat praktis, dan respon siswa memperoleh persentasi kepraktisan 82,7%, maka media video pembelajaran asam basa dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] Rexy DP, Afrizal M, Nyoman R. Pengembangan Desain Media Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Video Pada materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Kumparan Fisika*. 2018;1(1): 48.
- [2] Oos MA. Model Buku Teks Pelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Kwangsan*. 2016;4(1): 19.
- [3] Mustika S, Entin D, Reni M. Kelayakan Video Organ Tumbuhan Di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan*. 2018;16(2): 223.
- [4] Relis A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. 2018;5(1): 20.
- [5] Wilman R. *Mengenal Berbagai Macam Software*. Serpong: Surya University; 2014.
- [6] Raymon RP, Arie SM, Yaulie DY. Pengembangan Desain Media Animasi Sosialisasi Undang - Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Teknik Informatika*. 2017;12(1): 3.
- [7] Putu I, Analisis Pemahaman Makroskopik, Mikroskopik, Dan Simbolik Titrasi Asam Basa Siswa Kelas XI IPA SMA Serta Upaya Perbaikannya dengan Pendekatan Mikroskopik. *Jurnal Pendidikan Sains*. 2013;1(2): 209.
- [8] Meryansumayeka, Yusuf M, Vina AS. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung *Mental Calculation* Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial. *Jurnal Elemen*. 2018;4(2): 120.
- [9] Sri H. *Research And Develompment* (R&D) Sebagai Salah Satu Model penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika*. 2012;37(1): 14-15.
- [10] Tim Redaksi. Teknik Pengumpulan Data. *Jurnal Kependidikan Al-Qur'an*. 2012;9: 40.
- [11] Anas S. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press; 2013.
- [12] Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta; 2013.

- [13] Arif RA. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Flash Topik Bahasan Usaha dan Energi. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*. 2015;3(2): 27.
- [14] Retno DA. Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya*. 2013;3(1): 16.
- [15] Dwi A. Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Informasi Teknologi DINAMIK*. 2008;13(2): 161-162.
- [16] Gunawan. Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D Sebagai Media Pengenalan Planet untuk Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Science and Technology*. 2019;4(1): 16.
- [17] Hasmira, Anwar. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 NGAPA. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*. 2017;1(2): 132.
- [18] Muhammad I. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2017;2(1): 45.
- [19] Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: BP Mitra Usaha Indonesia; 2008.
- [20] Ida F, dkk. Analisis Kualitas dan Tingkat Keterbacaan Materi Bahan Ajar Cetak Melalui Evaluasi Formatif. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. 2013;14(2): 70.
- [21] Anisa U. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastr*. 2017;4(1): 5.
- [22] Desi J. Pengembangan Modul Berbasis Multipel Representasi pada Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. 2016;5(3): 73.