

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI PADA MATERI TATANAMA SENYAWA
DI MAN 6 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**SISNA HUMAIRA
NIM. 180208086
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Kimia**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATERI TATANAMA SENYAWA
DI MAN 6 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Kimia

Oleh

SISNA HUMAIRA
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Kimia

Disetujui oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



Nurmalahayati, M.Si, Ph.D
NIP. 197606032008012018



Muhammad Reza, M.Si
NIP. 199402122020121015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATERI TATANAMA SENYAWA DI MAN 6 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dan dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Kimia

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 20 Desember 2022 M
26 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Nurmalahayati, M.Si, Ph.D
NIP. 197606032008012018

Sekretaris

Muhammad Reza, M.Si
NIP. 199402122020121015

Penguji I

Dr. Mujakir, M.Pd.Si
NIP. 197703052009121004

Penguji II

Noviza Rizkia, M.Pd
NIP. 199211162019032009

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saifuddin Mulia, S.Ag, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1978010219997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sisna Humaira
NIM : 180208086
Prodi : Pendidikan Kimia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi
Tata Nama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahawa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan setelah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Sisna Humaira
Sisna Humaira

ABSTRAK

Nama : Sisna Humaira
NIM : 180208086
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Kimia
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Tatanama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar

Tebal Skripsi : 99 Halaman
Pembimbing I : Nurmalahayati, M.Si, Ph.D
Pembimbing II : Muhammad Reza, M.Si
Kata Kunci : ADDIE, Tatanama Senyawa, Video Animasi

Penelitian ini dilakukan di MAN 6 Aceh Besar yang dilatarbelakangi oleh guru belum pernah mengembangkan video animasi pada materi tatanama senyawa dengan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru adalah power point dan sangat jarang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari instrument analisis kebutuhan guru dan peserta didik, instrument lembar validasi yang digunakan untuk mendapatkan saran dan mengukur validitas terhadap produk yang telah dikembangkan yang dinilai oleh tim validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, serta instrument angket respon yang diberikan kepada 31 peserta didik kelas XI MIA 1 MAN 6 Aceh Besar digunakan untuk mengetahui tanggapan, kritikan, ataupun saran terhadap produk yang telah dikembangkan. Data yang telah diperoleh melalui instrumen angket kebutuhan guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus persentase kemudian dideskripsikan. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan oleh ketiga tim validator, diperoleh skor rata-rata keseluruhan dengan jumlah persentase 86,3% dengan kualifikasi “sangat baik”. Hasil uji coba pada peserta didik melalui pembagian angket respon diperoleh skor dengan jumlah persentase 88,2% dengan kualifikasi “sangat baik”. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa sudah dikategori dengan baik.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi 'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan banyak kenikmatan baik berupa kesehatan, rezeki, ketenangan, kemudahan dalam setiap kesukaran, dan banyak memberi pertolongan yang luar biasa. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Tatanama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar dengan baik. Shalawat beriring salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Semoga kita kelak mendapatkan syafa'at dari beliau.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah dari Allah SWT penulis telah selesai menyusun skripsi ini yang merupakan salah satu syarat untuk dapat mengikuti sidang agar memperoleh gelar sarjana. Dari proses awal sampai selesai penulisan skripsi ini, banyak pihak – pihak yang terlibat memberikan dukungan, motivasi dan bimbingan, dan kasih sayang kepada peneliti. Dengan itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Para Wakil Dekan, Karyawan dan Karyawati di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan studi.
2. Ketua Prodi, Sekretaris Prodi, dan para dosen dan seluruh staf Prodi Pendidikan Kimia yang telah mengajarkan banyak ilmu, wawasan dan

pengalaman yang sangat berguna untuk langkah peneliti kedepannya serta telah membantu peneliti untuk menyelesaikan studi.

3. Ibu Nurmalahayati, M.Si., Ph.D, selaku pembimbing I dan sekaligus pembimbing akademik yang selalu mengarahkan, membimbing, dan memotivasi peneliti untuk berproses dengan baik selama proses perkuliahan, bimbingan akademik, hingga sampai selesai proses skripsi.
4. Bapak Muhammad Reza, M.Si, selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing peneliti dari proses bimbingan proposal sampai proses bimbingan skripsi, dan telah banyak memberikan ilmu untuk peneliti bagaimana cara menyusun dan menulis skripsi yang baik dan benar.
5. Bapak Validator yaitu Bapak Teuku Badlisyah, M.Pd, Bapak Muammar Yulian, M.Si dan Bapak Mukhlis, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi validator instrument penelitian ini.
6. Guru Kimia MAN 6 Aceh Besar terutama ibu Ida Wardani, S.Pd dan seluruh peserta didik kelas XI MIA 1 yang telah banyak membantu peneliti dalam proses pengumpulan data penelitian.
7. Ayahanda tercinta A.Isni dan Ibunda Lena Widar yang telah banyak memberikan doa, ridho, keberkahan, dukungan material dan kasih sayang yang tiada henti untuk setiap langkah peneliti sampai sekarang.
8. Untuk diri sendiri, terima kasih sudah berjuang keras, tidak menyerah, dan bertanggung jawab untuk berproses dari awal kuliah sampai selesai proses skripsi.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti. Peneliti berharap agar skripsi ini bermanfaat untuk semua pembaca. dan peneliti menerima kritik dan saran untuk penelitian yang baik lagi kedepannya.

Banda Aceh, 20 Desember 2022

Penulis,

Sisna Humaira



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumus Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II: LANDASAN TEORITIS	
A. Pengembangan	8
B. Media Pembelajaran	9
C. Aplikasi <i>Kinemaster</i>	11
D. Materi Tata Nama Senyawa	18
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	22
B. Tempat dan Subjek Penelitian	31
C. Instrumen Pengumpulan Data	32
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data	35
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
B. Penyajian Data	50
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

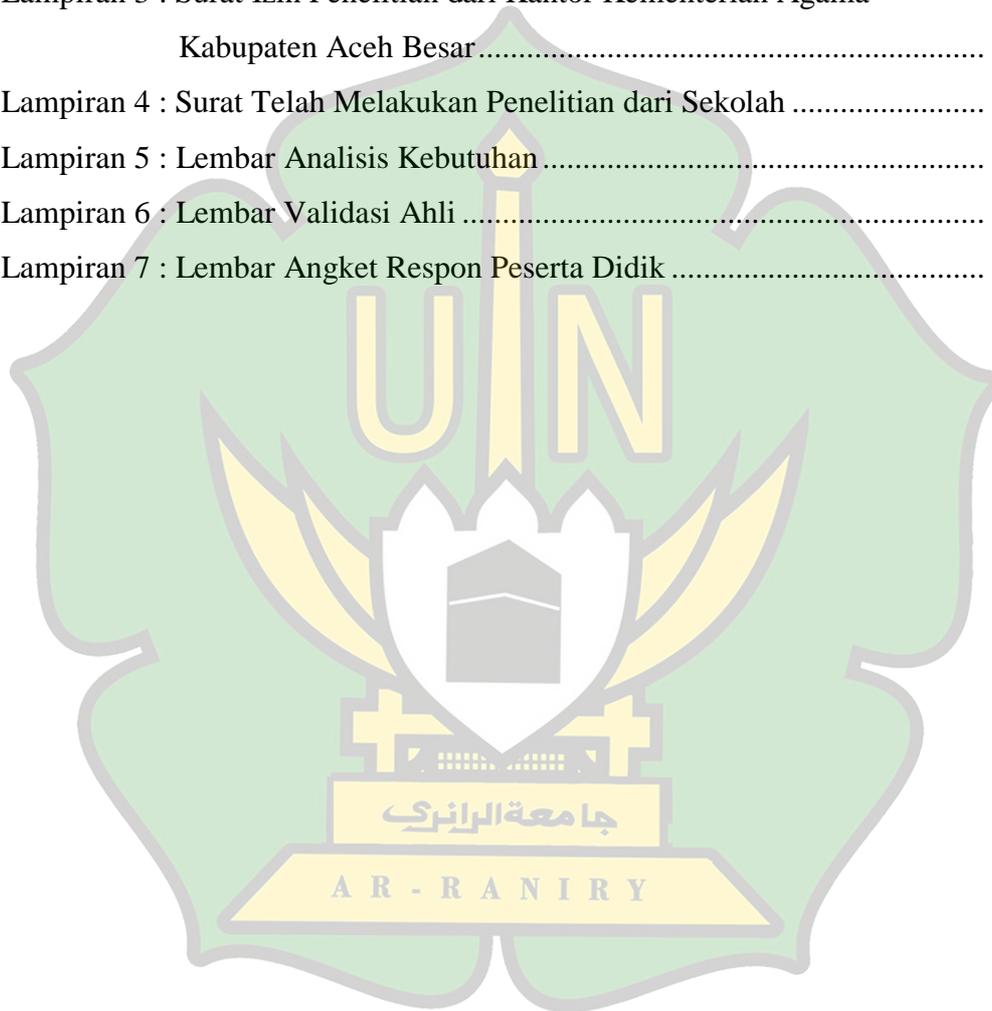
Tabel 2. 1 Angka indeks Yunani.....	19
Tabel 3.1 Skor Penilaian Validator Ahli	36
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Tanggapan Peserta Didik.....	37
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi.....	39
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi.....	41
Tabel 4.3 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	44
Tabel 4.4 Ruang Lingkup Materi dan Batasan Materi Pengembangan Video Animasi Tatanama Senyawa.....	45
Tabel 4.5 Susunan Video 1	45
Tabel 4.6 Susunan Video 2	46
Tabel 4. 7 Hasil Saran dari Tim Validator	48
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Video Animasi	51
Tabel 4. 9 Hasil Validasi dari Ahli Materi Video Animasi.....	53
Tabel 4.10 Hasil Validasi dari Ahli Bahasa Video Animasi.....	55
Tabel 4.11 Rangkuman hasil validasi media, materi dan bahasa.....	56
Tabel 4.12 Hasil Respon Peserta Didik.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi <i>Zepeto</i>	12
Gambar 2.2 Opsi pemlihan <i>gender</i> pada aplikasi <i>zepeto</i>	12
Gambar 2.3 <i>Mix and match</i> penampilan karakteristik	13
Gambar 2. 4 Perekaman audio pada karakter animasi	13
Gambar 2.5 Aplikasi <i>Kinemaster</i>	14
Gambar 2. 6 Beranda halaman <i>Kinemaster</i>	14
Gambar 2.7 Ikon + buat baru	15
Gambar 2.8 Halaman proyek baru dan rasio aspek.....	15
Gambar 2. 9 Ikon Media	16
Gambar 2.10 Pilihan background.....	16
Gambar 2.11 Pilihan untuk membuat teks	17
Gambar 2.12 Pilihan Objek Animasi	17
Gambar 3.1 Gambar Model ADDIE	23
Gambar 3.2 Tampilan animasi yang dibuat menggunakan aplikasi <i>zepeto</i>	26
Gambar 3.3 Beranda Aplikasi <i>Kinemaster</i>	27
Gambar 3.4 Tombol Perekaman Suara	27
Gambar 3.5 Penulisan nama senyawa dijadikan <i>subscript</i> (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi.....	29
Gambar 3.6 Penulisan nama senyawa dijadikan <i>superscript</i> (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi.....	30
Gambar 4.1 Proses Desain Animasi Menggunakan Aplikasi <i>Zepeto</i>	47
Gambar 4.2 Pengertian tatanama senyawa anorganik (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan FTK Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi.....	66
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	67
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar.....	68
Lampiran 4 : Surat Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah	69
Lampiran 5 : Lembar Analisis Kebutuhan.....	70
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli	74
Lampiran 7 : Lembar Angket Respon Peserta Didik	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu kimia adalah bagian dari salah satu ilmu pengetahuan alam (IPA). Permendiknas 2006 menyatakan bahwa pembelajaran kimia di SMA/MA bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan untuk membangun sikap yang positif terhadap kimia dan menyadari keindahan, keteraturan alam, serta mengagumkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, menanamkan sikap ilmiah yaitu berfikir kritis objektif serta jujur dan dapat saling berkerjasama dengan yang lain.¹

Menurut peserta didik mata pelajaran kimia adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Ada dua faktor yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi dan minat belajar kimia peserta didik, kurangnya pemahaman konsep-konsep pendukung materi dan kemampuan matematika. Faktor eksternal terdiri dari penyesuaian kemampuan peserta didik penerapan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang, cara guru mengajarkan materi kimia, pengaruh teman, dan waktu pembelajaran kimia yang kurang efektif.²

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru dan peserta didik di MAN 6 Aceh Besar membutuhkan pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dari

¹ Depdiknas, *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Stand*, 2006.

² Wayan Muderawan, dkk., "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan", *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol. 3, No. 1, 2019, h. 17-21

hasil analisis tersebut ternyata guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru adalah power point dan sangat jarang digunakan. Oleh karena itu, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran kimia. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat mengatasi permasalahan ujian tengah semester peserta didik kelas XI MIA 1 di MAN 6 Aceh Besar. Dimana rata-rata 50% peserta didik memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60,0. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memberi nama senyawa anorganik dan organik.

Kesulitan yang dialami peserta siswa dalam memahami konsep-konsep kimia dengan benar yang disebabkan oleh kurangnya ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar sehingga mengakibatkan menurunnya minat belajar peserta didik itu sendiri. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu upaya yang harus dilakukan oleh guru adalah menggunakan literasi digital dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena memberikan tampilan yang menarik dan dapat diputar berulang-ulang.³

³ Reska Ayu, dkk., "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon di SMAN 1 Inuman, *Journal Of Chemistry Education And Integration*, Vol. 1, No.1, 2022, h. 26-33

Namun, pada realita yang terjadi sesuai dengan penelitian terdahulu kesulitan siswa dalam memahami materi dapat menyebabkan kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal kimia. Selain itu, kesulitan dalam memahami konsep juga terjadi pada materi tata nama senyawa anorganik dan organik.⁴ Kimia dianggap mata pelajaran yang sulit, karena kimia adalah materi yang konsepnya bersifat abstrak, dan menyebabkan kimia menjadi pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi materi kimia yang abstrak melalui media pembelajaran yaitu video animasi. Video animasi tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kimia yang berguna untuk membantu peserta didik dalam menstimulasi imajinasi mempelajari materi kimia.⁵

Dalam pembuatan media pembelajaran, peneliti menggunakan sebuah aplikasi yang dapat membantu peneliti untuk mengedit materi pembelajaran menjadi sebuah video animasi yaitu aplikasi *kinemaster*. Video animasi berbasis *kinemaster* dibuat dalam bentuk animasi, suara dan visualnya dibuat dengan jelas yang berisikan tentang materi tata nama senyawa sehingga mampu memotivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta guna untuk meningkatkan antusias, membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi, mampu membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

⁴ Bob Arridho, dkk., “Deskripsi Kesalahan Penamaan Senyawa Anorganik dan Organik sederhana Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMK-SMTI Pontianak”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 6, No.11, 2017. h. 2

⁵ Wardah Ulyana Wijaya, “Analisis Kebutuhan Untuk Mengembangkan Media Video Animasi Pada Materi Struktur Atom dan Ikatan Kimia”, *Journal of Tropical Chemistry research and Education*, Vol. 2, No. 2, 2020, h. 59-67

Pengembangan media video animasi berbasis *kinemaster* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik serta kemenarikan dan keterbacaan media video animasi pembelajaran berbasis *kinemaster* dinyatakan dalam kategori sangat baik.⁶ Aplikasi *kinemaster* digunakan untuk membuat materi yang diajarkan oleh guru menjadi sebuah video animasi yang memudahkan peserta didik dalam menangkap informasi secara baik dan benar. Dimana dengan membuat video animasi menggunakan aplikasi *kinemaster*, penyajian materi menjadi lebih menarik karena tercantum media audio visual, video serta gambar-gambar animasi yang menarik. Sehingga tidak membosankan peserta didik dalam mempelajari materi”.⁷ Sedangkan *Kinemaster* adalah aplikasi yang digunakan untuk pengeditan video yang banyak terdiri dari fitur-fitur lapisan video, audio, gambar, teks dan efek serta dilengkapi dengan berbagai macam alat yang digunakan untuk membuat video yang berkualitas tinggi. Dalam pembuatan video animasi menggunakan *kinemaster*, penyajian materi pelajaran didesain dengan sangat menarik, dan menyajikan gambar-gambar animasi yang berkaitan dengan materi pelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan”.⁸ Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk

⁶ Catri Maulidiyah, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil belajar Kognitif Siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, 2022, h. 76-85

⁷ Amara Noer., dkk, “Penggunaan Audio Visual Animasi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 4, 2022, h.1317-1318

⁸ Aan Widiyono, “Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD, *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP*, Palangka Raya: 05 Mei 2021, h. 14

melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Tatanama Senyawa Di MAN 6 Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa di MAN 6 Aceh Besar?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa di MAN 6 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video pada materi tatanama senyawa di MAN 6 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa di MAN 6 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat pengembangan keilmuan dan menambah pengetahuan dibidang pendidikan, khususnya di pengembangan media pembelajaran.
2. Menambah literature pada perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3. Bagi peserta didik, media pembelajaran video animasi dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi tatanama senyawa.
4. Bagi guru, media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran dan mengembangkan kekreatifan guru.
5. Bagi sekolah, media pembelajaran video animasi kinemaster dapat di jadikan literature media pembelajaran di sekolah tersebut.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu produk yang telah dikembangkan. Pada dasarnya pengembangan merupakan upaya yang dilakukan di dalam pendidikan baik pendidikan formal atau non formal yang dilakukan secara sadar, tersusun, dan teratur untuk meningkatkan mutu dan keterampilan.⁹ Dalam penelitian ini pengembangan yang dilakukan adalah membuat suatu media pembelajaran berupa video animasi berbasis *A kinemaster* pada materi tatanama senyawa yang diharapkan untuk mampu meningkatkan minat belajar siswa.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu pengantar atau penghubung sumber informasi dengan penerima informasi. Media pembelajaran juga dapat di artikan

⁹ Merey Ohy, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X TKJ SMK", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 1, No. 5, 2021, h. 530

sebagai sebuah perangkat yang dapat di dengar, di lihat, di baca, beserta instrumen yang di gunakan dalam proses mengajar dengan baik serta dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional. Dari berbagai pendapat mengenai definisi media pembelajaran dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyampaikan pesan dari berbagai sumber, mampu meningkatkan pemikiran, dan ketertarikan peserta didik sehingga dapat membantu kegiatan pembelajaran dalam menambahkan informasi baru dengan tujuan tercapainya pembelajaran yang baik.¹⁰

3. Media Pembelajaran *Kinemaster*

Media pembelajaran *kinemaster*, merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengedukasikan siswa melalui video animasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap belajar.

4. Materi Tatanama Senyawa

Tatanama senyawa merupakan suatu pengaturan sistem penamaan senyawa kimia. Tatanama senyawa terdiri dari dua diantaranya tatanama senyawa anorganik dan organik. Senyawa-senyawa kimia anorganik dan organik memiliki jumlah yang banyak, sehingga memerlukan pengaturan penamaan agar dapat mengetahui nama-nama senyawa kimia yang baik dan benar. Sistem penamaan senyawa kimia yang digunakan pada saat ini berdasarkan rumus kimianya.¹¹

¹⁰ Mustofa Abi,dkk.2020. *Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis), h.3-4

¹¹ Wirawan, J.Sarosa, *Super Kimia SMA*, (Jakarta Selatan: PT. Wahyumedia, 2010), h. 43

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Pengembangan

Definisi pengembangan merupakan sebuah proses. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berasal dari kata *kembang* yang merupakan perubahan menjadi lebih sempurna baik tentang pikiran, pengetahuan dan sebagainya.¹² Pengembangan dapat diartikan juga sebagai proses, cara, atau perbuatan. Sedangkan menurut istilah pengembangan adalah ketentuan yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang berupa rancangan, produk dan proses.¹³

Pengembangan dapat juga diartikan sebagai suatu yang dilakukan dalam mengembangkan keterampilan teoritis, cara, konseptual, dan etika berdasarkan keperluan dalam pembelajaran. Pengembangan merupakan sebuah cara untuk merancang pembelajaran secara sistematis dan logis yang berguna untuk menentukan apa saja yang harus digunakan ketika kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kompetensi peserta didik.¹⁴

¹² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1989), h. 414

¹³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), h.277

¹⁴ M. Rudy Sumiharsomo dan Hasbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur : CV. Pustaka Abadi, 2017), h.9-10

B. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran). Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan perhatian, daya pikir, dan perasaan pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran yang baik.¹⁵

Media pembelajaran dapat dikatakan juga sebagai komponen penunjang keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media merupakan alat komunikasi berupa sarana dan prasarana yang tersedia dilingkungan sekolah, guna untuk mempermudah guru dan siswa dalam menjelaskan dan menerima materi yang disampaikan. Pada hakikatnya media pembelajaran adalah alat bantu yang membawa pesan ataupun informasi antara siswa dan guru yang bertujuan intruksional sehingga nantinya dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa.¹⁶

Menurut Wina Sanjaya (dalam Nurita, 2018:176) mengemukakan beberapa fungsi dari penerapan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif, media pembelajaran dapat digunakan sebagai media komunikasi yang dapat memudahkan penyampaian pesan dengan penerima pesan sehingga tidak ada terjadinya kesalahan persepsi dalam menyampaikan pesan tersebut.

¹⁵ Rudy, Sumiharsono, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV PUSTAKA ABADI, 2018), hal. 10-11

¹⁶ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 4

- b. Fungsi motivasi, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dengan penyampaian pesan yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memperoleh dan memahami pesan yang disampaikan guru.
- c. Fungsi kebermanfaatan, media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menganalisis materi yang disampaikan oleh guru.
- d. Fungsi penyesuaian tanggapan, media pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang sama terhadap penjelasan yang disampaikan.
- e. Fungsi individualitas, media pembelajaran mampu memberikan serta membantu kepentingan siswa yang memiliki ketertarikan dan model pembelajaran yang berbeda.¹⁷

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat komunikasi yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan (materi ajar) yang disampaikan oleh guru dapat mudah di pahami oleh peserta didik dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya.

¹⁷ Nurita, Teni, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Misykat*, Vol. 3, No. 1, Juni 2018, h. 176

C. Aplikasi *Kinemaster*

1. Pengertian Aplikasi *Kinemaster*

Kinemaster merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS maupun Android. Di dalam aplikasi ini terdapat banyak pilihan lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek yang dilengkapi dengan berbagai macam alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat video yang berkualitas tinggi. Kemudian, materi pembelajaran didesain semenarik mungkin untuk pembuat video dan menampilkan video serta gambar animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Video *kinemaster* ini dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti *youtube*, *whatsapp*, *facebook* dan media sosial lainnya. Hal ini dapat memudahkan para guru untuk mempublikasikan video dan mencapai peserta didik. Video animasi berbasis *kinemaster* akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik.¹⁸

2. Langkah-langkah Pembuatan Video Animasi dengan Aplikasi *Kinemaster*

Tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan video animasi adalah :

- a. Perancangan Animasi, menggunakan aplikasi *zepeto* seperti pada **Gambar 2.1**, terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

- 1) Pertama, setelah mendownload aplikasi tersebut perancang membuat akun terlebih dahulu dengan cara melakukan registrasi melalui via

¹⁸ Hafizatul Khaira, *Pemanfaatan Aplikasi KineMaster Sebagai Media Pembelajaran ICT*, Universitas Negeri Medan, 2020, h.40.

email atau menggunakan sosial media yang sudah dimiliki seperti *Facebook, Gmail*, dan lain-lain.



Gambar 2.1 Aplikasi *Zepeto*

- 2) Kedua, ketika *login* sudah berhasil dilakukan, perancang diberikan opsi untuk pemilihan *gender* dari karakter yang akan digunakan untuk membuat animasi.



Gambar 2.2 Opsi pemilihan *gender* pada aplikasi *zepeto*

- 3) Ketiga, perancang dapat melakukan *mix and match* penampilan terhadap karakter animasi sesuai yang diinginkan.



Gambar 2.3 Mix and match penampilan karakteristik

- 4) Keempat, setelah perancangan karakter selesai dilakukan tahap terakhir yaitu perancang dapat melakukan perekaman audio pada karakter animasi yang telah dirancang menjadi karakter virtual 3D.



Gambar 2. 4 Perekaman audio pada karakter animasi

- b. Pembuatan video animasi, menggunakan aplikasi *kinemaster* seperti pada **Gambar 2.5.** setelah animasi dirancang menggunakan aplikasi *zepeto*.



Gambar 2.5 Aplikasi *Kinemaster*

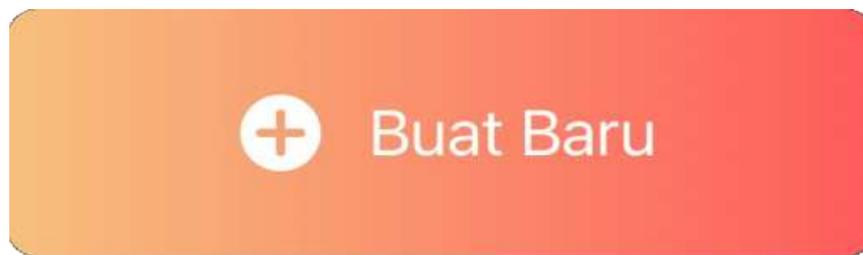
Adapun beberapa tahapan yang dilakukan dalam pembuatan video animasi yaitu:

- 1) Pertama, membuka aplikasi kinemaster kemudian pada beranda ini terdapat beberapa ikon diantaranya : + buat baru, pengaturan, FAQ, took asset dan ikuti.



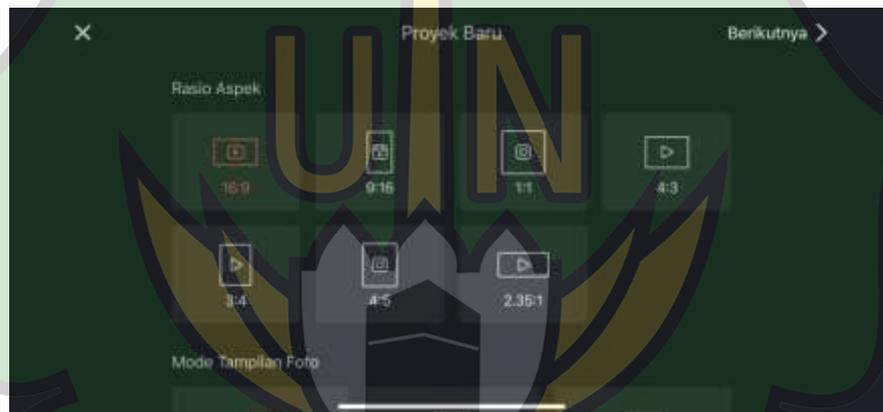
Gambar 2. 6 Beranda halaman *Kinemaster*

- 2) Kedua, klik ikon + buat baru pada beranda yang terdapat dihalaman *kinemaster*.



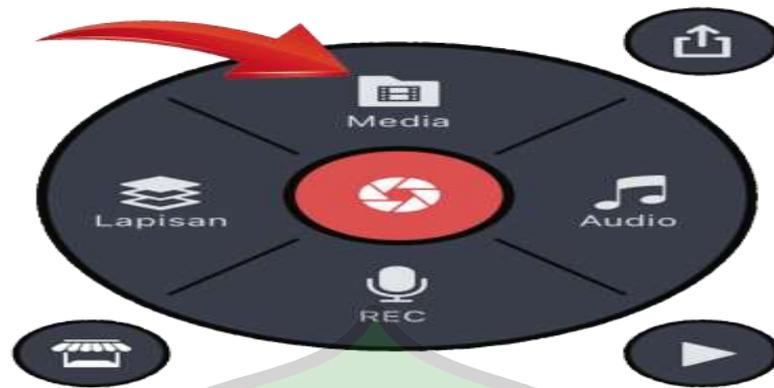
Gambar 2.7 Ikon + buat baru

- 3) Kemudian terdapat halaman proyek baru setelah itu pilih rasio aspek dengan ukuran 16 : 9 (landscape).



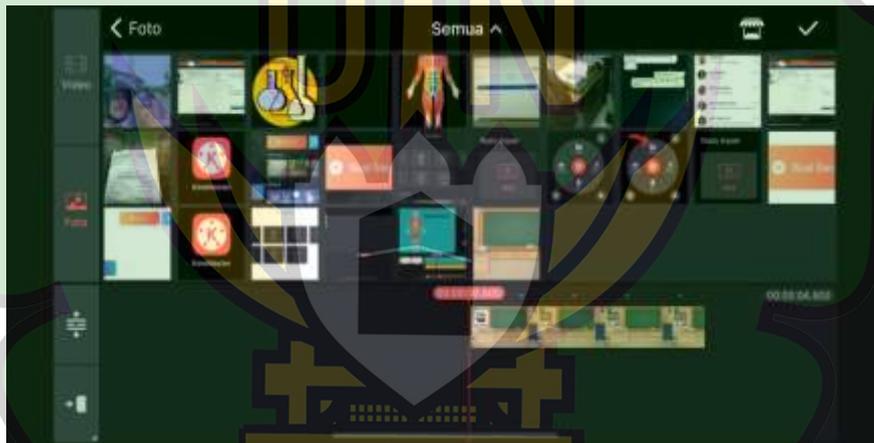
Gambar 2.8 Halaman proyek baru dan rasio aspek

- 4) Selanjutnya, klik ikon media untuk memilih background sesuai dengan tema animasi yang ingin di gunakan.



Gambar 2.9 Ikon Media

- 5) Kemudian pilih background yang sesuai dengan tema yang diinginkan



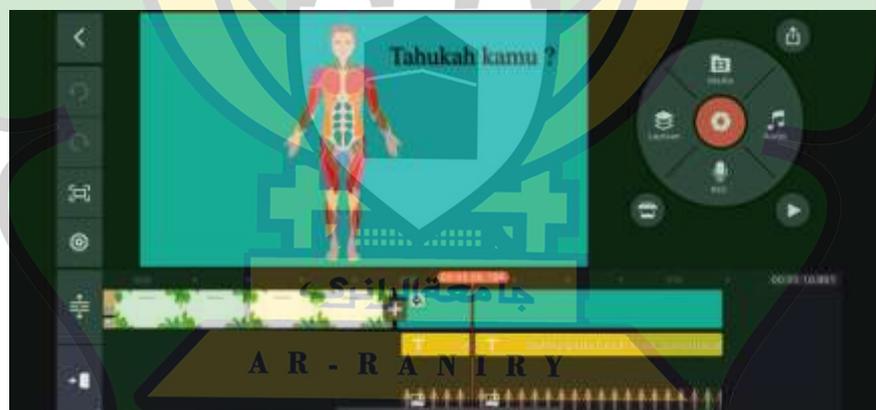
Gambar 2.10 Pilihan background

- 6) Setelah itu, pilih opsi teks untuk membuat nama berdasarkan institusi dan identitas pencipta.



Gambar 2.11 Pilihan untuk membuat teks

- 7) Langkah selanjutnya, klik kembali ikon media yang terletak di sebelah kanan atas, selanjutnya masukkan objek animasi yang telah di buat melalui hasil modifikasi dan pilih animasi yang telah dirancang untuk digabungkan menjadi sebuah video



Gambar 2.12 Pilihan Objek Animasi

D. Materi Tatanama Senyawa

1. Tatanama Senyawa Anorganik

Tata nama senyawa anorganik merupakan senyawa yang tersusun dari unsur-unsur yang tidak mengandung atom karbon organik. Secara umum senyawa anorganik relatif sederhana dan dikelompokkan ke dalam senyawa biner dan senyawa poliatom.

a. Tatanama Senyawa Biner

Senyawa biner merupakan senyawa yang tersusun dari dua macam unsur. Penamaan senyawa ini didasarkan pada nama unsur pembentuknya yang ditulis secara berurutan sesuai dengan penulisan rumus kimia (lambang senyawa) dan akhiran dari kedua unsur tersebut diganti *-ida*.¹⁹

1) Tatanama senyawa biner dari dua jenis non-logam

a) Unsur yang terdapat lebih dahulu dalam urutan berikut ditulis didepan:

B – Si – C – Sb – As – P – N – H – Te – Se – S – I – Br – Cl – O – F

contohnya:

(1) NH₃ (bukan H₃N)

(2) HCl (bukan ClH)

(3) H₂O (bukan OH₂)

(4) P₂O₅ (bukan O₅P₂)

¹⁹ Yayan, Sunarya, dkk., *Mudah Aktif Belajar Kimia*, (Bandung : PT. Setia Purna Inves, 2007), h. 63

b) Nama senyawa biner dari dua jenis nonlogam merupakan rangkaian nama kedua jenis unsur dengan akhiran *-ida*, pada unsur yang kedua.

Contoh:

(1) HCl = hidrogen klorida

(2) H₂S = hidrogen sulfida

Jika pasangan unsur yang bersenyawa membentuk lebih dari sejenis senyawanya, maka senyawa-senyawa itu dapat dibedakan dengan menyebutkan angka indeks dalam bahasa Yunani dapat dilihat pada

Tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1 Angka indeks Yunani

Angka	Nama	Angka	Nama
1	Mono	6	Heksa
2	Di	7	Hepta
3	Tri	8	Okta
4	Tetra	9	Nona
5	Penta	10	Deka

Contoh:

(1) CO₂ = karbon dioksida

(2) NO = nitrogen monoksida

(3) NO₂ = nitrogen dioksida

(4) NO₂O₅ = dinitrogen pentaoksida

(5) CS₂ = karbon disulfida

(6) CCl₄ = karbon tetraklorida

2) Tatanama senyawa biner dari unsur logam dan unsur non-logam

a) Unsur logam ditulis didepan

Contoh: NaCl (bukan ClNa)

b) Nama senyawa biner dari logam dan non-logam merupakan rangkaian nama logam (di depan) dan nama nonlogam dengan akhiran *-ida*.

Contoh:

(1) CaCl_2 = kalsium klorida

(2) NaCl = natrium klorida

Jika unsur logam memiliki lebih dari satu jenis bilangan oksidasi, senyawa-senyawanya dibedakan dengan menyebutkan bilangan oksidasinya, yang ditulis dalam tanda kurung dengan angka Romawi dibelakang unsur logam itu.

Contoh:

(1) FeCl_2 = Besi(II) klorida

(2) FeCl_3 = Besi(III) klorida

(3) SnO = Timah(II) oksida

(4) SnO_2 = Timah(IV) oksida.²⁰

b. Tatanama senyawa poliatomik

Senyawa poliatomik terdiri lebih dari dua atom. Anion poliatomik terbentuk dari atom non logam dengan oksigen.

a) Penamaan anion sejenis dengan jumlah oksigen yang berbeda (umumnya dua jenis) :

Ion dengan jumlah oksigen lebih banyak di beri akhiran -at
sedangkan Ion dengan jumlah oksigen lebih sedikit di beri akhiran
-it

contoh:

(1) NO_3^- = ion nitrat

(2) NO_2^- = ion nitrit

b) penamaan anion sejenis dengan jumlah oksigen bervariasi dari 1-4:

(1) Jika mengandung 1 oksigen : di beri awalan hipo – dan
akhiran-it.

(2) Jika mengandung 2 oksigen : di beri akhiran-it

(3) Jika mengandung 3 oksigen : di beri akhiran-at

(4) Jika mengandung 4 oksigen : di beri per-dan akhiran-at

contoh:

(1) ClO^- = ion hipoklorit

(2) ClO_2^- = ion klorit

(3) ClO_3^- = ion klorat

(4) ClO_4^- = ion perklorat²¹

²¹ Wikke, Yorita & Ika., *Smart Book Kimia*, (Jakarta : PT Grasindo, 2018), h. 46

BAB III METODE PENELITIAN

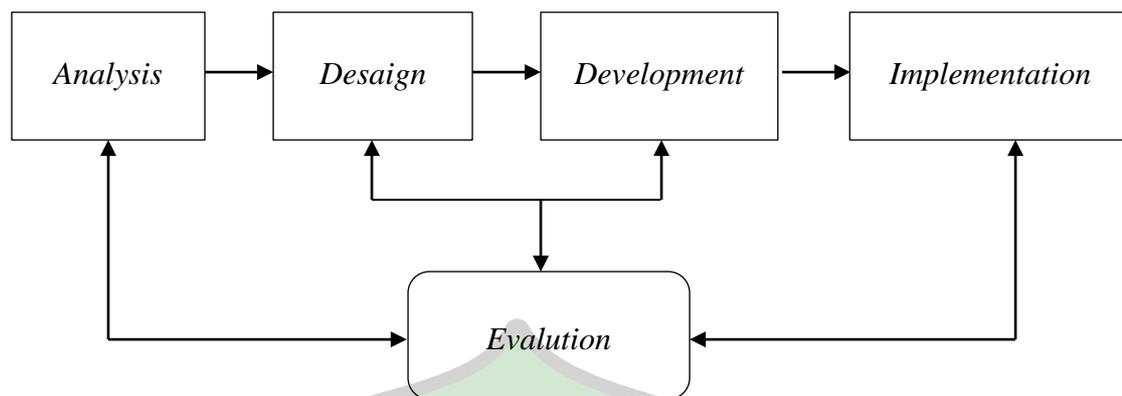
A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dengan metode *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini di gunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk – produk yang diaplikasikan dalam pendidikan dan pembelajaran. Metode R&D bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan secara praktis tentang produk yang akan diaplikasikan. Pada dasarnya penelitian R&D bersifat *longitudinal* (beberapa tahapan) pada analisis kebutuhan sehingga dapat menghasilkan produk yang bersifat hipotetik yang biasa digunakan sebagai metode penelitian dasar.²²

Model pengembangan yang digunakan dalam R&D ini adalah model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Pada pengembangan video animasi, dapat digunakan model ADDIE karena model ini mempunyai prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* melainkan lebih sistematis dan sederhana, sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih efektif. Model ADDIE mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya dapat dilihat dari prosedur kerja yang sistematis, yaitu harus sesuai tahapan dan tidak boleh bolak-balik, terstruktur dan sederhana.²³ Tahapan dari model ADDIE adalah sebagai berikut:²⁴

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, h. 80.

²³ Siti Rochimah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang” (Malang: UIN MMI,2019), h.39



Gambar 3.1 Gambar Model ADDIE

Berdasarkan Gambar 3.1 di atas, penelitian model ADDIE terdiri dari langkah-langkah yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis yang dilakukan terhadap pengembangan produk terdiri dari analisis kesulitan belajar dan kebutuhan media pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut ternyata guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar. Dimana hasil analisis tersebut juga menghasilkan materi yang membutuhkan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan materi yang dapat membuat peserta didik tertarik mengikuti proses belajar. Selain itu, media pembelajaran video animasi juga digunakan untuk meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik dalam mendengarkan guru saat menjelaskan materi khususnya yaitu pada materi tata nama senyawa.

²⁴ Irnin Agustina, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobie Learning* berbasis Android, *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol.3, No.1, Juni 2017, h. 57

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap kedua dari model penelitian ADDIE, dimana pada tahap desain ini peneliti akan menentukan unsur-unsur yang akan dimuat di dalam video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun tahapan desain yang dilakukan meliputi: Merancang animasi menggunakan aplikasi *zepeto*, mendesain video animasi berbasis android menggunakan aplikasi *kinemaster*, pada tahapan desain video animasi terdiri dari pembukaan, kompetensi dasar dan kompetensi inti, judul materi, penjelasan materi, contoh-contoh soal, serta soal-soal latihan. Tahap perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

a. Perancangan Animasi

Animasi merupakan objek yang digunakan untuk menarik media pembelajaran yang akan dimuat di dalam video animasi. Animasi ini dirancang menggunakan sebuah aplikasi yaitu *zepeto*. *Zepeto* adalah aplikasi pendukung yang digunakan untuk memudahkan proses pembuatan animasi yang akan dicantumkan ke dalam video animasi. Setelah animasi dirancang kemudian dilakukan perekaman suara dan mengatur gerakan animasi.

b. Pembuatan Video Animasi

Pembuatan video animasi menggunakan aplikasi *kinemaster*. Setelah animasi, dan perekaman suara dirancang pada aplikasi *zepeto* objek animasi tersebut digabungkan dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*. Pada aplikasi *kinemaster* akan didesain kembali untuk membentuk sebuah video pembelajaran.

Materi dan animasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan materi tatanama senyawa. Adapun urutan materi yang akan ditampilkan adalah pengertian tatanama senyawa, pengertian tatanama senyawa anorganik, pengertian senyawa biner, jenis-jenis senyawa biner, pengertian senyawa poliatom, jenis-jenis senyawa poliatom beserta contoh-contoh soal dan soal-soal latihan tentang tata nama senyawa. Setelah itu video animasi yang telah dibuat dikonsultasi kepada dosen pembimbing terlebih dahulu. Kemudian, setelah video animasi diperbaiki berdasarkan hasil penilaian dosen pembimbing video tersebut akan divalidasi oleh tim validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Perbaikan akan dilakukan jika rancangan pada video animasi yang telah dikembangkan belum sesuai.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan atau pembuatan video animasi berbasis android yang telah dirancang menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk menjadi sebuah video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Tahapan yang dibuat dalam pengembangan atau pembuatan produk ini meliputi:

a. Pembuatan *Storyboard*

Untuk merealisasikan ide-ide, pembuatan *storyboard* dirancang menjadi sebuah *draft* lengkap yang berisi materi, animasi, suara, dan keterangan tambahan yang sesuai dengan kebutuhan video animasi yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan beberapa aplikasi untuk membuat media pembelajaran video animasi yaitu, aplikasi *zepeto* dan *kinemaster*. Aplikasi *zepeto* digunakan peneliti sebagai aplikasi untuk membuat animasi yang akan dicantumkan ke dalam video

media pembelajaran. Tampilan animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *zepeto* dapat dilihat pada **Gambar 3.2**.



Gambar 3.2 Tampilan animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *zepeto*

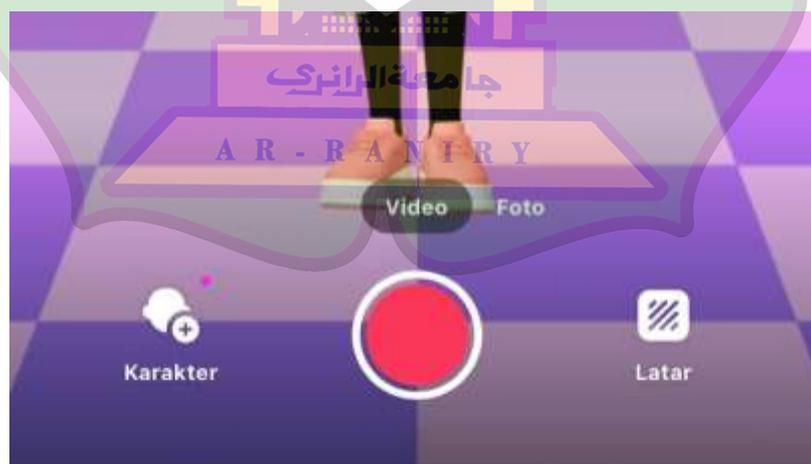
Selanjutnya, animasi yang telah dibuat akan digabungkan kedalam sebuah aplikasi *kinemaster* untuk diedit menjadi sebuah media pembelajaran video animasi. Pada aplikasi *kinemaster* terdiri dari beberapa fitur diantaranya ukuran layar video pada tampilan beranda awal aplikasi, insert media, filter warna, lapisan stiker, dan transisi. Adapun tampilan beranda aplikasi *kinemaster* untuk membuat video animasi dapat dilihat pada **Gambar 3.3**.



Gambar 3.3 Beranda Aplikasi *Kinemaster*

b. Perekaman Suara Pengisi untuk Video Animasi

Aplikasi *zepeto* juga digunakan untuk perekaman suara. Setelah animasi selesai dirancang, perekaman suara dilakukan langsung pada aplikasi *zepeto* dengan cara menekan tombol merah seperti pada **Gambar 3.4**. Kemudian, rekaman suara diisi sesuai dengan topik materi yang akan dicantumkan ke dalam video animasi tersebut.



Gambar 3.4 Tombol Perekaman Suara

c. Penilaian Oleh Dosen Pembimbing

Setelah video animasi selesai dirancang, video tersebut dinilai oleh dosen pembimbing. Dari hasil penilaian tersebut menghasilkan beberapa perbaikan pada video animasi yang telah dibuat meliputi:

- 1) Penulisan indeks yang terletak di kanan bawah lambang unsur dijadikan *subscript*.

Contoh:

- a) CS₂ menjadi CS₂
- b) H₂O menjadi H₂O

- 2) Penulisan ion positif (+) dan ion negatif (-) pada unsur senyawa diubah menjadi *superscript*.

Contoh:

- a) Na⁺ menjadi Na⁺
- b) OH⁻ menjadi OH⁻

- 3) Penulisan nomor golongan harus memakai angka romawi.

Contoh:

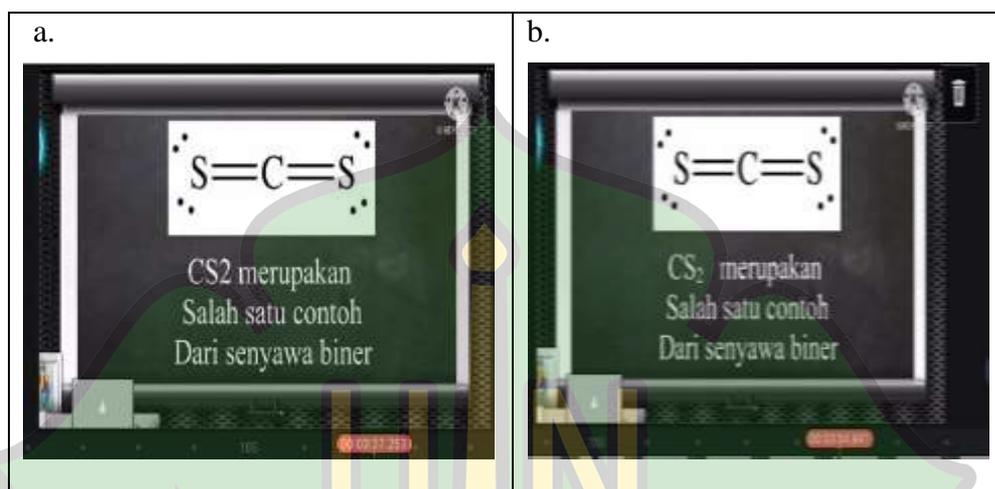
- a) Golongan 3 A menjadi Golongan III A
- b) Golongan 6 A menjadi Golongan VI A

- 4) Revisi Hasil Penilaian Dosen Pembimbing

Adapun hasil revisi video animasi dari penilaian dosen pembimbing sebagai berikut:

- 1) Penulisan indeks yang terletak pada kanan bawah lambang unsur dijadikan dalam bentuk *subscript* pada setiap unsur senyawa. Berikut

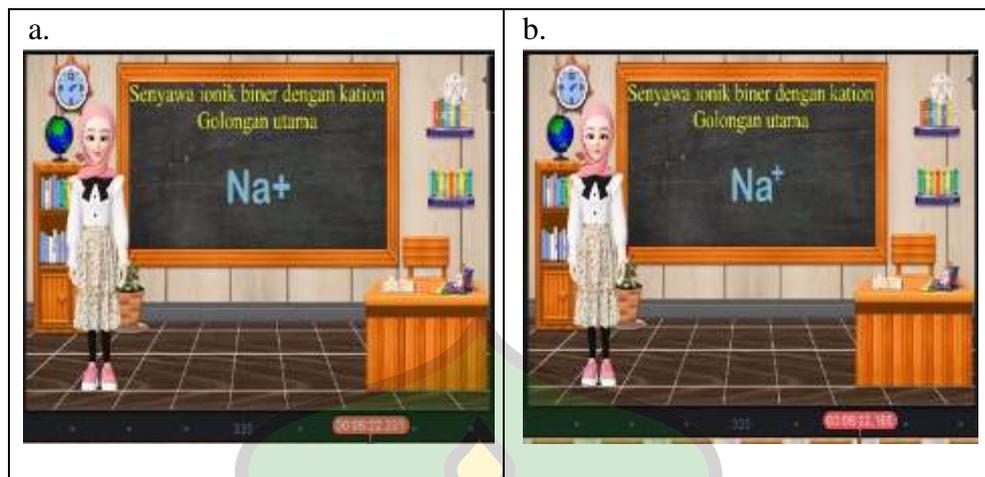
merupakan salah satu contoh hasil perbaikan video animasi penulisan indeks pada CS_2 menjadi CS_2 setelah penilaian dari dosen pembimbing dapat dilihat pada **Gambar 3.5.** di bawah ini:



Gambar 3.5 Penulisan nama senyawa dijadikan *subscript* (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi

- 2) Penulisan nama senyawa seharusnya dijadikan *superscript*. Berikut merupakan salah satu contoh hasil perbaikan video animasi, penulisan ion pada Na^+ menjadi Na^+ setelah penilaian dari dosen pembimbing dapat dilihat pada **Gambar 3.6** di bawah ini:

A R - R A N I R Y



Gambar 3.6 Penulisan nama senyawa dijadikan *superscript* (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi

5) Validasi Ahli

Setelah video animasi dinilai oleh pembimbing dan dilakukan revisi tahap selanjutnya adalah validasi oleh tim validator. Terdiri atas tiga validator diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang merupakan dosen Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Ketiga tim validator tersebut melakukan penilaian dengan mengisi instrumen lembar validasi yang tertera pada lampiran 13 mencakup penilaian aspek media, materi dan bahasa yang diberikan sesuai dengan kriteria skor penilaian dan tambahan tanggapan berupa kritik dan saran untuk perbaikan video animasi berdasarkan aspek dari masing-masing lembar instrumen.

Validasi media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang akan dikembangkan. Hasil penilaian yang diperoleh dari masing-masing tim validator akan menentukan tindakan peneliti dalam melakukan revisi terhadap video animasi apabila tim validator memberikan saran dan kritik terhadap video

animasi, maka peneliti wajib untuk merevisi kembali sesuai dengan saran/arahan tim validator tersebut.

4. *Implementation (Implementasi)*

Penelitian ini tidak melalui tahap implementasi, karena tidak ada uji coba produk yang dikembangkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti hanya untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peneliti memberikan instrumen penelitian berupa angket respon kepada peserta didik untuk melihat tanggapan hasil respon peserta didik.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan yang dilalui oleh peneliti dalam proses pengembangan video. Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa kali tahap evaluasi sebelum melihat respon peserta didik terhadap video animasi yang telah dikembangkan dan peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur tingkat keberhasilan menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Tempat dan Subjek Penelitian

1. Tempat dan Waktu

Pengumpulan data ini dilaksanakan di MAN 6 Aceh Besar yang terletak di Jl. Blang Bintang Lama, Desa Lamceu, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar yang diuji coba oleh peserta didik kelas XI MIA 1. Waktu pengumpulan data dilakukan pada bulan Juli tahun 2022.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 31 peserta didik kelas XI MIA 1 MAN 6 Aceh Besar. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yakni berdasarkan hasil observasi awal, yang mana ditemukan bahwa nilai ujian tengah semester peserta didik di kelas XI MIA 1 masih terbilang rendah sehingga kelas XI MIA 1 dijadikan sampel dalam penelitian yang akan dilakukan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Di dalam instrumen penelitian terdapat dua hasil penelitian yaitu validitas dan angket respon peserta didik.²⁵ Instrumen penelitian dirancang yang terdiri dari:

1. Analisis Kebutuhan

Teknik pengumpulan data awal yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan guru dan peserta didik kelas XI MIA 1 melalui pengisian angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, h. 102

2. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui seberapa valid video animasi yang dikembangkan dan dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.²⁶ Lembar validasi ini berisi pertanyaan yang ditujukan kepada pakar ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mendapat koreksi terhadap video animasi yang telah dikembangkan pada materi larutan tatanama senyawa untuk melihat tingkat validitas produk.²⁷ Lembar validasi dari ketiga ahli tersebut dapat dilihat pada **Lampiran 6**.

3. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan dan pendapat terhadap produk yang telah dikembangkan menggunakan analisa skala *likert*.²⁸ Lembar angket respon ini berisikan pernyataan tertulis yang ditujukan kepada peserta didik. Dari setiap butir pernyataan yang disediakan, masing-masing pesera didik dapat memberi skor 1-5 dengan kriteria penilaian sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik.

²⁶ Tira Silvia & Sri Mulyani, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut”, *Jurnal Hipotenusa*, Vol. 1, No. 2, 2019, h. 40

²⁷ Wagiran, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori dan Implementasi*, (Yogyakarta : Deepublish, 2013), h.249

²⁸ Wahyu Arini & Endang, “Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas”, *Jurnal Thabiea*, Vol. 02. No.02, 2019, h. 101

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket Analisis Kebutuhan

Teknik pengumpulan data awal dalam penelitian ini adalah menggunakan angket analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Angket analisis kebutuhan diberikan kepada peserta didik dan guru sebelum pembuatan pengembangan produk. Angket analisis kebutuhan tersebut berisikan tentang pertanyaan-pertanyaan terkait kebutuhan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada **Lampiran 5**.

2. Lembar Validasi Ahli

Sebelum video animasi didistribusikan kepada peserta didik, video animasi ini terlebih dahulu diuji validasi. Uji validasi ini dilakukan untuk menguji tingkat validitas isi dari video yang telah dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang dipilih dosen Prodi Pendidikan Kimia FTK UIN Ar-raniry. Uji validasi ini menggunakan lembar validasi dengan skala penilaian dalam bentuk skala likert yang dapat dilihat pada **lampiran 6**. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta tanggapan dari individu atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang terjadi. Jawaban dari setiap instrument menggunakan skala likert berbeda-beda dari yang sangat positif hingga yang sangat negatif.²⁹

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2015. h. 93

3. Angket Respon Peserta Didik

Angket merupakan suatu alat yang digunakan untuk pengumpul data penelitian.³⁰ Angket merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan jawaban secara tertulis.³¹ Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap video animasi yang telah dikembangkan. Lembar respon peserta didik juga menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4 (setuju), 5 (sangat setuju) dapat dilihat pada **Lampiran 7. Kesimpulan terhadap unsur media, materi, dan informasi dapat diketahui setelah dihitung persentasenya.**

E. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli

Data validasi diperoleh dari 3 orang para ahli yang memberi pendapat dan saran serta kritikan terhadap media video animasi yang telah dikembangkan. Selanjutnya, dilakukan validasi terhadap data tersebut. Lembar validasi yang telah dibuat oleh peneliti di analisis oleh tim validator disajikan dalam bentuk skala *likert*. Skala *likert* yang digunakan dalam penelitian adalah dengan skala 1-5 yang memiliki tingkat jawaban tertentu seperti yang ditampilkan pada **Tabel 3.1.**

³⁰ Bagja Waluya, *Sosiologi: Fenomena Sosial di Masyarakat*, (Bandung: Setia Purna Inves, 2007), h. 95.

³¹ Asep Saeful Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi...*, h. 49.

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validator Ahli

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

(Sumber: David & Dedek, 2022)

Selanjutnya, hasil penilaian dari tim validator terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan, dipresentasikan menggunakan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

P = Persentase

N = Jumlah skor validator

n = Jumlah total skor ideal

100 = Bilangan konstan³²

2. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil data respon peserta didik terhadap video animasi yang dikembangkan diperoleh melalui hasil pengisian angket respon peserta didik. Lembar angket respon ini berisikan pernyataan tertulis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

³² David Maclinton & Dedek Andrian, "Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran" *Jurnal Inovasi Matematika*, Vol. 4, No.1, 2022, h. 88

Dengan kriteria penilaian seperti yang di tampilan pada **Tabel 3.2** berikut

ini:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Tanggapan Peserta Didik

Interval Skor %	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

(Sumber: Alhafidz, dkk, 2022)

Hasil angket respon tanggapan peserta didik dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase

N = Jumlah skor validator

n = Jumlah total skor ideal³³

³³ Anass Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali, 2018). h. 43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MAN 6 Aceh Besar diperoleh data hasil validasi video animasi dan uji coba produk kepada peserta didik kelas XI MIA 1. Pengembangan video animasi ini dilakukan dengan beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkahnya terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. Analisis (Analisis)

Berdasarkan tahap analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru dan peserta didik pada tanggal 15 Desember 2021 diketahui bahwa proses belajar mengajar masih berpusat pada guru dan membutuhkan media pembelajaran. Di sekolah tersebut belum pernah dikembangkan video pembelajaran, guru hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak yang disediakan oleh pihak sekolah. Adapun hasil perolehan data analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa dapat dilihat pada **Tabel 4.1**.

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi

No	Pertanyaan	Frekuensi		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah Bapak/Ibu tertarik dengan media pembelajaran berbasis video animasi?	1	0	100.00	0.00
2.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam proses pembelajaran kimia?	0	1	0.00	100.00
3.	Apakah Bapak/Ibu media pembelajaran berbasis video animasi layak digunakan?	1	0	100.00	0.00
4.	Apakah media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?	1	0	100.00	0.00
5.	Apakah video animasi tentang tata nama senyawa perlu dikembangkan di sekolah Bapak/Ibu	1	0	100.00	0.00
6.	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat bermanfaat bagi guru?	1	0	100.00	0.00
7.	Apakah media pembelajaran berbasis video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tata nama senyawa?	1	0	100.00	0.00
8.	Apakah video animasi akan lebih membantu peserta didik dalam memahami materi tata nama senyawa?	1	0	100.00	0.00
9.	Apakah video animasi merupakan media pembelajaran yang menyenangkan mampu dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran?	1	0	100.00	0.00
10.	Apakah media pembelajaran berbasis video animasi lebih efektif digunakan dibandingkan media pembelajaran lainnya?	1	0	100.00	0.00
Rata-rata		1,8	0,2	90	10
N (Jumlah sampel)		1			

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa guru kimia di sekolah tersebut belum pernah mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran. Video animasi merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran video animasi dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi kimia dan mengurangi rasa bosan peserta didik ketika proses belajar.³⁴ Faktor penyebab kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran terbagi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu peserta tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan kelas, media pembelajaran dan motivasi belajar bagi peserta didik juga merupakan faktor yang penting untuk mencapai keberhasilan belajar.³⁵

Guru hanya memanfaatkan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah tersebut dan belum pernah mengembangkan video pembelajaran. Padahal, penting sekali bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.³⁶ Dari hasil analisis data pada **Tabel 4.1**, dapat juga disimpulkan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran

³⁴ Rabiatul Adawiya, dkk, "Inovasi Video Pembelajaran Kimia Sebagai Solusi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 2 Kota Bima", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2021, h. 179

³⁵ Ratna Kumala Dewi, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 8 Semarang", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 16, No. 2, 2022, h. 120

³⁶ Lila Susanti., dkk, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bernuansa Arab Melayu Pada Tatanama Senyawa", *Student Online Journal*, Vol. 3, No. 1, 2022, h. 640

berbasis video animasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dimana, untuk meningkatkan ketertarikan belajar dan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi guru harus merubah metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran.³⁷

Berikutnya data hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa diberikan kepada 31 peserta didik kelas XI MIA 1 dapat dilihat pada

Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi

No	Pertanyaan	Frekuensi		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)	(3)	(4)
A. Persepsi Siswa					
1.	Apakah guru pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran?	0	31	00.00	100.00
2.	Menurut anda, apakah media yang digunakan oleh guru selama ini menarik?	0	31	00.00	100.00
3.	Apakah Anda tertarik jika belajar kimia menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi?	31	0	100.00	00.00
4.	Apakah materi kimia mudah untuk dipahami?	2	29	6.00	94.00
Rata-rata		8,2	22,8	27	73
N (jumlah sampel)		31			
B. Pengalaman Pembelajaran Kimia					
5.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi saat proses pembelajaran kimia?	0	31	00.00	100.00

³⁷ Miftahul Khairani, dkk, "Studi Meta-Analisis Pengaruh MediaVideo Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal of Biological Education and Research*, Vol. 2, No. 1, 2019, h. 162

6.	Apakah video pembelajaran yang diberikan oleh guru sudah menarik?	0	31	00.00	100.00
7.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam materi tata nama senyawa?	0	31	00.00	100.00
8.	Apakah mata pelajaran kimia akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran?	0	31	00.00	100.00
9.	Apakah anda pernah memiliki hambatan selama proses belajar kimia?	29	2	94.00	6.00
Rata-rata		5,8	25,2	19	81
N (Jumlah sampel)		31			
C.	Kebutuhan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi pada materi Tata Nama Senyawa				
10.	Apakah anda memerlukan media pembelajaran yang menarik seperti video animasi dalam mempelajari tata nama senyawa?	31	0	100.00	00.00
11.	Apakah perlu dikembangkan media pembelajaran video animasi untuk materi tata nama senyawa?	31	0	100.00	00.00
12.	Apakah anda tertarik belajar kimia dengan menggunakan video animasi?	31	0	100.00	00.00
13.	Apakah anda memerlukan media pembelajaran dalam belajar kimia?	31	0	100.00	00.00
14.	Jika guru menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, apakah hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anda dalam belajar kimia?	31	0	100.00	00.00
15.	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat bermanfaat bagi peserta didik?	31	0	100.00	00.00
Rata-rata		5	0	100	0
N (Jumlah sampel)		31			

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, dimana ditunjukkan oleh pernyataan **nomor 3** beberapa tanggapan positif yang menerangkan bahwa

mereka membutuhkan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan semangat, motivasi belajar peserta didik, dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi.³⁸

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membuat peserta didik tertarik mengikuti proses belajar, meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik ketika mendengarkan guru menjelaskan materi pada mata pelajaran kimia. Hal tersebut sesuai hasil analisis kebutuhan peserta didik pada **nomor 8**. Video animasi mempunyai beberapa kelebihan yaitu, dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sebagai alat bantu alternatif guru untuk menjelaskan materi pembelajaran, dan video animasi bersifat efisien.³⁹

Peserta didik akan lebih mudah memahami materi kimia jika menggunakan media pembelajaran pembelajaran video animasi. Dimana, media video pembelajaran terdiri dari dua unsur yaitu, unsur audio dan unsur visual. Sehingga melalui pendengaran dan unsur visual peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran yang disalurkan melalui video

³⁸ Hidayatur Rahmi., dkk, "Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X SMK, *Student Online Journal*, Vol.2, No.1 , 2021, h.513

³⁹ Delila Khoiriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Bangun Ruang untuk SD Kelas V, *Jurnal PGSD*, Vol. 08, No. 05, 2020, h. 9

animasi.⁴⁰ Media pembelajaran video animasi juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran dan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi.⁴¹

2. Design (Desain)

Setelah mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik pada tahap analisis, peneliti selanjutnya melakukan desain untuk merancang media pembelajaran video animasi. Terdapat dua video animasi yang dirancang oleh peneliti. Tahap desain ini terdiri dari beberapa langkah-langkah yaitu:

1. Menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada materi tatanama senyawa dapat dilihat pada **Tabel 4.3**.

Tabel 4.3 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan factual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.3 Mendeskripsikan tata nama senyawa anorganik dan organik sederhana serta persamaan reaksinya.
4. Mencoba, mengolah, dan	4.3 Merancang dan melakukan

⁴⁰ Rusi Rusmiati, dkk, " Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran", *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol. 12, No. 1, 2021, h. 15

⁴¹ Fifit Fitria & Sri Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.4, 2021, h. 2539

menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	percobaan untuk menyelidiki kepolaran senyawa.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------

2. Dari langkah pertama akan diketahui lingkup materi pembahasan yang akan dituangkan kedalam media pembelajaran video animasi, seperti ditampilkan pada **Tabel 4.4**.

Tabel 4.4 Ruang Lingkup Materi dan Batasan Materi Pengembangan Video Animasi Tatanama Senyawa

No.	Lingkup Materi Pembahasan	
	Video 1	Video 2
1.	Pengertian tata nama senyawa	Pengertian Senyawa Poliatom
2.	Pengertian tata nama senyawa anorganik	Jenis-jenis senyawa poliatom
3.	Pengertian senyawa biner	Contoh-contoh soal
4.	Jenis-jenis senyawa biner	Soal-soal latihan
5.	Contoh-contoh soal	
6.	Soal-soal latihan	

3. Sebelum video animasi dibuat, peneliti terlebih dahulu merancang susunan video yang terdiri dari beberapa bagian seperti yang ditampilkan pada **Tabel 4.5**.

Tabel 4.5 Susunan Video 1

Bagian	Deskripsi
Sampul depan	Sampul terdiri dari tema/topik materi pembelajaran, nama serta nim pencipta
Kompetensi Dasar (KD)	Kompetensi Dasar (KD) dalam satu halaman
Pendahuluan tema/topik	Intro pembukaan tema/topik materi pembelajaran beserta animasi
Materi 1	Pengertian tentang tatanama senyawa anorganik, senyawa anorganik dikelompokkan menjadi dua yaitu senyawa biner dan senyawa poliatom dijelaskan secara jelas dan singkat

Materi 2	Pengertian tentang tata nama senyawa biner
Materi 3	Jenis-jenis senyawa biner
Materi 4	Contoh-contoh soal senyawa poliatom
Materi 5	Soal-soal latihan

Rancangan susunan pada video kedua serupa dengan video pertama, hanya berbeda isi materinya saja seperti yang ditampilkan pada **Tabel 4.6**.

Tabel 4.6 Susunan Video 2

Bagian	Deskripsi
Sampul depan	Sampul terdiri dari tema/topik materi pembelajaran, nama serta nim pencipta
Pendahuluan tema/topik	Intro pembukaan tema/topik materi pembelajaran beserta animasi
Materi 1	Pengertian tentang tatanama senyawa biner, mengulangi kembali sedikit materi pada video sebelumnya
Materi 2	Pengertian tentang tata nama senyawa poliatom
Materi 3	Jenis-jenis senyawa poliatom
Materi 4	Contoh-contoh soal poliatom
Materi 5	Soal-soal latihan

4. Realisasi *Storyboard*

Untuk merealisasikan ide-ide dalam *storyboard* peneliti merancang sebuah *draft* lengkap yang berisi materi, animasi, suara, dan keterangan tambahan yang sesuai dengan kebutuhan video animasi yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan beberapa aplikasi untuk mendesain media pembelajaran video animasi yaitu *zepeto* dan *kinemaster*.

Aplikasi *zepeto* digunakan untuk membuat animasi, pada aplikasi *zepeto* ini peneliti terlebih dahulu membuat animasi gambaran seorang guru, kemudian merekam suara tentang materi pembelajaran yang telah disesuaikan berdasarkan tema/topik. Proses pembuatan animasi menggunakan aplikasi *zepeto* dapat dilihat pada **Gambar 4.1**.



Gambar 4.1 Proses Desain Animasi Menggunakan Aplikasi *Zepeto*

Selanjutnya, animasi yang telah dibuat akan digabungkan dengan aplikasi *kinemaster* untuk diedit menjadi sebuah media pembelajaran video animasi. Aplikasi *kinemaster* terdiri dari beberapa fitur yaitu untuk mengatur layar video pada tampilan beranda awal aplikasi, *insert* media, *filter* warna, lapisan stiker, dan transisi.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap desain. Tahap ini merupakan tahap proses pembuatan video animasi sesuai dengan prosedur yang telah dirancang. Produk yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh dosen pembimbing terlebih dahulu sebelum dilakukan validasi oleh tim validator. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh 3 validator yang merupakan dosen dari program studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Saran yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat pada **Tabel 4.7**.

Tabel 4. 7 Hasil Saran dari Tim Validator

Ahli	Saran
Ahli Media	1. Tampilan ukuran video
Ahli Materi	2. Menyesuaikan pertanyaan dengan jawaban

Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator ahli media yaitu menyesuaikan tampilan dengan ukuran yang dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik. Kemudian saran yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu menyesuaikan pertanyaan dengan jawaban yang terletak pada awal video karena jawaban yang dijelaskan didalam video masih kurang tepat dengan pertanyaan. Adapun hasil revisi yang diberikan oleh tim validator dilihat pada **Gambar 4.2**.



Gambar 4.2 Pengertian tatanama senyawa anorganik (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi

4. Implementation (Implementasi)

Penelitian ini tidak melakukan tahap implementasi, akan tetapi hanya untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan saran dan komentar dari peserta didik dengan cara memberikan angket atau kuesioner kepada peserta didik untuk diisi. Peserta didik yang terlibat dalam uji coba penggunaan video animasi pada materi tata nama senyawa sebanyak 31 orang dari kelas XI MIA 1 di MAN 6 Aceh Besar. Adapun indikator pernyataan terdiri dari 4 aspek dengan 15 pernyataan. Instrumen penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Peserta didik diberi waktu selama 20 menit untuk mengisi angket respon yang diberikan oleh peneliti. Media pembelajaran video animasi dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dan mempermudah dalam memahami materi kimia. Video animasi diaplikasikan ke dalam media pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Video animasi dapat menampilkan materi yang abstrak menjadi lebih nyata.⁴² Data angket respon peserta didik dapat dilihat pada **Tabel 4.9**.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan dalam proses pengembangan model ADDIE. Evaluasi pada tahap analisis yang dilakukan

⁴² Al Farizi., dkk, "Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 10, No. 2, 2019, h. 108-113

adalah mengkaji analisis kebutuhan guru dan peserta didik seperti yang telah di lampirkan pada **Tabel 4.1.** dan **Tabel 4.2.** Selanjutnya, evaluasi pada tahap desain dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen pembimbing terhadap rancangan video animasi. Pada tahap pengembangan, dilakukan evaluasi berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dosen pembimbing dan tim validator terhadap video animasi yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti agar menghasilkan produk yang lebih baik dan menarik dengan cara merevisi hasil validasi video animasi berdasarkan saran tim validator.

Selanjutnya, pada tahap implementasi dilakukan kembali evaluasi berdasarkan hasil respon peserta didik pada angket yang telah diberikan. Tujuan tahap evaluasi yaitu untuk mengukur produk media pembelajaran dan mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dikembangkan, sehingga dengan adanya tahap evaluasi peneliti dapat memperbaiki dan menyempurnakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.⁴³

B. Penyajian Data

1. Hasil Validasi Ahli

Produk yang telah selesai direvisi berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dosen pembimbing, selanjutnya divalidasi oleh tim validator untuk mengukur validitas. Tim validator atau para ahli terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi produk ini dilakukan oleh 3 validator yang merupakan dosen dari program studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-

⁴³ Kadek Agus., dkk, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Pada Muatan IPA Kelas 4 Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3, 2022, h. 4

Raniry. Validasi bertujuan untuk mengetahui hasil akhir pengembangan dan saran dari tim validator dan mengukur validitas terhadap video animasi yang telah dibuat oleh peneliti.

Adapun jumlah indikator yang dinilai yaitu aspek media terdiri 20 pernyataan, aspek materi dengan 10 pernyataan, dan aspek bahasa terdiri dari 7 pernyataan dapat dilihat pada **Tabel 4.8**

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Video Animasi

No.	Aspek	Indikator Pertanyaan	Skor
1.	Kualitas pesan	a. Kesesuaian judul dengan materi	4
		b. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4
		c. Kesesuaian durasi video terhadap tingkat antusias peserta didik	4
2.	Performa	a. Kesesuaian visual dengan materi pembelajaran	4
		b. Kemudahan penggunaan media	4
3.	Tata Bahasa	a. Kesesuaian ukuran huruf	3
		b. Kesesuaian font (bentuk huruf)	3
		c. Kesesuaian warna teks	4
		d. Kesesuaian tata letak teks dalam video	4
		e. Kesesuaian pemilihan kata atau kalimat	4
4.	Penyajian gambar	a. Kesesuaian background pada video	4
		b. Kesesuaian terhadap desain warna	4
		c. Kesesuaian bentuk gambar	4
		d. Animasi pendukung menarik	4
		e. Kesesuaian tata letak gambar dalam video	4
		f. Kesesuaian keterkaitan gambar dengan materi	4
5.	Unsur suara	a. Kesesuaian suara narrator dalam video	4
		b. Kesesuaian suara musik dalam video	4
		c. Kesesuaian suara narrator dan suara music	4
		Kesesuaian volume musik tidak mengganggu narasi	4
Jumlah total skor maksimal			100
Jumlah skor yang diperoleh			86

Persentase	86%
-------------------	------------

Berdasarkan **Tabel 4.8** di atas adalah data dari hasil penilaian validasi media yang memperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Terdiri dari 20 (dua puluh) indikator pernyataan dan 5 (lima) aspek yang digunakan untuk validasi media pada video animasi. Dari 5 (lima) aspek tersebut terdapat jumlah frekuensi berdasarkan hasil penilaian validator ahli media. Pada aspek kualitas pesan terdiri dari 4 (empat) pernyataan validator memilih seluruh pernyataan dengan kategori “Baik” atau jumlah skor 4 (empat). Selanjutnya, pada aspek performa terdiri dari 2 (dua) pernyataan validator memilih seluruh pernyataan dengan kategori “baik” atau jumlah skor 4 (empat). Pada aspek tata bahasa terdiri dari 5 (lima) pernyataan validator memilih 2 (dua) pertanyaan dengan kategori “cukup” atau jumlah skor 3 (tiga) dan memilih 3 (tiga) pernyataan dengan kategori “Baik” atau jumlah skor 4 (empat). Kemudian, pada aspek penyajian gambar terdiri dari 6 (enam) pernyataan validator memilih keseluruhan pernyataan dengan kategori “baik” atau jumlah skor 4 (empat). Pada aspek terakhir yaitu aspek unsur suara yang terdiri dari 3 (tiga) pernyataan validator memilih keseluruhan pernyataan dengan kategori “baik” atau jumlah skor 4 (empat).

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli media dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 86% dengan kriteria “sangat baik”. Artinya, data yang diperoleh dengan kategori “sangat baik” pengembangan media pembelajaran menurut ahli media sangat baik untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 14%.

Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli media yang diberikan terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi yang mengatakan pada aspek media skor terendah adalah 3 (tiga), yang terdapat pada data a dan b. Menurut ahli media ukuran huruf dan bentuk huruf yang terdapat didalam video animasi masih kurang sesuai. Sebaiknya peneliti menyesuaikan tampilan dengan ukuran yang tepat agar dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik.

Selanjutnya, hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada **Tabel 4.9**.

Tabel 4.9 Hasil Validasi dari Ahli Materi Video Animasi

No.	Aspek	Indikator Pertanyaan	Skor
1.	Kualitas Materi	a. Kesesuaian isi materi dalam video animasi dengan kompetensi dasar yang harus dicapai	5
		b. Kesesuaian isi materi dalam video animasi sesuai indikator yang harus dicapai	4
		c. Kesesuaian isi mataeri dalam video animasi dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai	4
		d. Penjelasan materi mudah dipahami	5
		e. Penggunaan gaya bahasa yang mudah dimengerti	4
2.	Dampak Afektik	a. Media pembelajaran video animasi dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran	4
		b. Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
3.	Kemanfaatan	a. Media pembelajaran video animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	4
		b. Media pembelajaran video animasi dapat mendukung kemandirian belajar peserta didik	5
		c. Media pembelajaran video animasi dapat menambah referensi peserta didik pada materi tatanama senyawa	5

Jumlah total skor maksimal	50
Jumlah total skor diperoleh	44
Persentase	88%

Berdasarkan **Tabel 4.9** di atas adalah data dari hasil penilaian validasi materi pada video animasi yang memperoleh hasil sangat baik dengan persentase sebesar 88%. Terdiri dari 10 (sepuluh) indikator pernyataan dan 3 (tiga) aspek yang digunakan untuk validasi materi pada video animasi. Dari 3 (tiga) aspek tersebut terdapat jumlah frekuensi berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi. Pada aspek kualitas materi terdiri dari 5 (lima) pernyataan validator memilih 2 (dua) pernyataan dengan kategori “Sangat Baik” atau jumlah skor 5 dan 3 (tiga) pernyataan dengan kategori “Baik” atau jumlah skor 4. Pada aspek dampak afektif terdiri dari 2 (dua) pernyataan validator memilih seluruh pernyataan dengan kategori “Baik” atau jumlah skor 4. Kemudian, pada aspek kemanfaatan terdiri Dari 3 (tiga) pernyataan validator memilih 1 (satu) pernyataan dengan kategori “Baik” atau jumlah skor 4 (empat) dan 2 (dua) pernyataan memilih kategori “Sangat Baik” atau jumlah skor 5 (lima).

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli materi dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Baik”. Artinya, data yang diperoleh dengan kategori “Sangat Baik” pengembangan media pembelajaran sangat baik untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 12%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli materi yang diberikan terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi yang mengatakan pertanyaan awal yang terdapat di dalam video dengan jawaban yang disampaikan

tidak sinkron. Sehingga validator ahli materi menyarankan peneliti untuk melakukan perbaikan video animasi untuk menyinkronkan pertanyaan dan jawaban.

Selanjutnya, Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada **Tabel 4.10** .

Tabel 4.10 Hasil Validasi dari Ahli Bahasa Video Animasi

No.	Indikator Pertanyaan	Skor
1.	Penggunaan bahasa sesuai EYD	4
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi peserta didik	5
3.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	4
4.	Penjelasan materi mudah dipahami	5
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4
6.	Uraian materi yang disampaikan tidak berbelit	4
7.	Penggunaan kalimat dalam penyampaian materi jelas	4
Jumlah total skor maksimal		35
Jumlah toral skor diperoleh		30
Persentase		85%

Berdasarkan **Tabel 4.10** di atas adalah data dari hasil penilaian validasi media pada video animasi yang memperoleh hasil sangat valid dengan skor persentase sebesar 85%. Terdiri dari 7 (tujuh) indikator pernyataan yang digunakan untuk validasi bahasa pada video animasi. Dari 7 indikator pernyataan terdapat jumlah frekuensi validator ahli bahasa memilih 2 (dua) pernyataan dengan kdn 5 (lima) pernyataan dengan kategori “baik”. Sehingga hasil keseluruhan penilaian validator ahli bahasa dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Baik”. Artinya, data yang diperoleh dengan kategori “Sangat Baik” pengembangan media pembelajaran sangat baik untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli bahasa yaitu sebesar 15%.

Berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, dapat dibuat dalam sebuah rangkuman seperti yang ditampilkan pada **Tabel 4.11** berikut ini:

Tabel 4.11 Rangkuman hasil validasi media, materi dan bahasa

No.	Aspek validasi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Skor rata-rata	Persentase (%)
1	Media	86	100	4,3	86%
2	Materi	44	50	4,4	88%
3	Bahasa	30	35	4,2	85%
Rata-rata		53,3	61,6	4,3	86,3%

Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan validasi oleh tim validator yang bertujuan untuk mendapatkan saran dan mengukur validitas terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan validasi oleh tim validator, produk tersebut direvisi kembali berdasarkan saran atau masukan dari tim validator tersebut. Setiap tim validator memberikan nilai dengan skor validasi yang berbeda-beda. Berdasarkan rangkuman hasil validasi media, materi dan bahasa skor yang diperoleh adalah 53,3, skor maksimal 61,6, skor rata-ratanya adalah 4,3 dan nilai persentase rata-rata sebesar 86,3% dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan persentase negatif yang diperoleh dari ketiga validator ahli adalah 13,7%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar tim validator terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

Video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan “sangat baik” oleh validator ahli karena video animasi tersebut dirancang dengan tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Isi video pembelajaran sesuai dengan

kompetensi dasar yang dipilih, penjelasan konsep materi dan soal-soal latihan yang terdapat dalam video pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara tepat. Selain itu, penggunaan bahasa yang disampaikan di dalam video pembelajaran menggunakan kalimat yang jelas dan sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik.⁴⁴

2. Hasil Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik terdiri dari beberapa aspek dan terdapat 15 pernyataan yang digunakan. Peserta didik yang terlibat dalam uji coba penggunaan video animasi pada materi tatanama senyawa pada kelas XI MIA 1 di MAN 6 Aceh Besar yang terdiri 31 orang peserta didik. Respon yang diperoleh dari peserta didik setelah penggunaan video animasi pada materi tata nama senyawa dapat dilihat pada **Tabel 4.12** sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Desain Media					
1.	Desain media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi <i>kinemaster</i> menarik	0	0	0	19	12
2.	Tampilan animasi di dalam media pembelajaran ini membantu peserta didik memahami materi tata nama senyawa anorganik.	0	0	0	20	11
3.	Kesesuaian terhadap desain warna dan animasi pendukung menarik	0	0	0	15	16
4.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	0	0	0	16	15
B.	Kualitas Materi					

⁴⁴ Firdayu & Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6, 2021, h. 6335

5.	Penggunaan gaya bahasa yang mudah dimengerti membantu peserta didik dalam memahami materi	0	0	0	19	12
6.	Penjelasan materi yang disajikan didalam video mudah dipahami	0	0	0	22	9
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi ini mudah di pahami oleh peserta didik	0	0	0	19	12
8.	Penyajian materi di dalam media ini membantu peserta didik menjawab soal-soal	0	0	0	20	11
C.	Kemanfaatan					
9.	Media pembelajaran video animasi mendukung peserta didik untuk lebih menguasai materi tata nama senyawa anorganik	0	0	0	15	16
10.	Penggunaan media pembelajaran video animasi sangat mudah digunakan	0	0	0	17	14
11.	Media pembelajaran video animasi dapat menambah referensi peserta didik pada materi tatanama senyawa	0	0	0	16	15
D.	Kebahasaan					
12.	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai EYD	0	0	0	20	11
13.	Penyajian bahasa yang digunakan didalam video animasi efektif dan efisien	0	0	0	18	13
14.	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi peserta didik	0	0	0	20	11
15.	Penggunaan kalimat dalam penyampaian materi jelas	0	0	0	18	13
Jumlah Frekuensi					274	191
Jumlah Skor					1096	955
Jumlah Total Skor					2051	
Rata-rata					66,16	
Persentase					88,2%	
Kriteria					Sangat Baik	

Berdasarkan **Tabel 4.12** diatas dapat diketahui bahwa terdapat 15 (lima belas) pernyataan dan 4 (empat) aspek yang digunakan untuk melihat tanggapan respon peserta didik terhadap pengembangan video animasi yang dikembangkan.

Hasil tanggapan yang diperoleh dari 31 orang peserta didik memperoleh skor persentase 88,2% dengan kriteria “sangat baik” melalui pengisian angket respon yang diberikan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari tanggapan respon peserta didik yaitu sebesar 11,8%.

Pengembangan video animasi dirancang menggunakan aplikasi *kinemaster*. Aplikasi *kinemaster* mempunyai berbagai filter yang menarik, seperti animasi-animasi, efek, suara, dan memiliki berbagai *fitur* yang unik sehingga dapat membuat video menjadi lebih menarik.⁴⁵ Hal ini dapat dilihat dari hasil pernyataan angket respon peserta didik pada aspek desain media **nomor 1**. Peserta didik memberikan tanggapan yang baik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa. Penggunaan video animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi pembelajaran dan menciptakan metode pembelajaran yang baru agar tidak membosankan peserta didik dalam mengikuti proses belajar.⁴⁶ Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pernyataan angket respon peserta didik pada aspek desain media **nomor 2**. Tampilan animasi di dalam media pembelajaran ini membantu peserta didik memahami materi tata nama senyawa anorganik.

Video animasi pada dasarnya merupakan media pembelajaran yang menyajikan gambar, teks, dan suara dengan menggunakan bahasa yang mudah

⁴⁵ Maya Nabilla, dkk, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kota Bumi, *Jurnal Griya Cendikia*, Vol. 7, No. 2, 2022, h.472

⁴⁶ Raffaello Bryan, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Maa Pelajaran Pelayanan penjualan si SMK Ketingtang Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, Vol. 6, No. 4, 2018, h. 148

dimengerti oleh peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dalam video animasi yang telah dikembangkan.⁴⁷ Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pernyataan angket respon peserta didik pada aspek kualitas materi **nomor 5**. Media video animasi ini juga sangat mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, karena peserta didik dapat mengaksesnya dimana saja baik dirumah maupun disekolah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pernyataan peserta didik pada aspek kemanfaatan **nomor 10**. Media pembelajaran adalah suatu komponen yang penting dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keefektifan dalam belajar salah satunya video animasi. Video animasi yang menarik mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena dapat diputar dimana saja dan kapan saja.⁴⁸ Berdasarkan penjelasan di atas hasil tanggapan yang diperoleh dari angket respon peserta didik tidak ada perbaikan pada produk yang telah dikembangkan. Peserta didik memberikan tanggapan yang baik terhadap video animasi yang telah dikembangkan.

⁴⁷ Siti Wahdianti, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 WANASABA", *Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, Vol. 2, No. 1, 2022, h. 59.

⁴⁸ Reska Ayu., dkk, *Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon di Kelas XI SMAN 1 Inuman*, JOM FTK UNIKS, Vol. 3. No. 1, 2022, h. 197

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tatanama senyawa di MAN 6 Aceh Besar maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga tim validator menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 86,3% dengan kriteria “sangat baik” untuk pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi tata nama senyawa di MAN 6 Aceh Besar.
2. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada kelas XI MIA 1 di MAN 6 Aceh Besar terhadap pengembangan media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 88,2% dengan kriteria “sangat baik”.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti terhadap penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti tentunya masih terdapat kekurangan baik dari segi desain media maupun penyampaian materi dan bahasa. Sehingga dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menyempurnakan video animasi ini menjadi lebih baik lagi.
2. Dengan adanya media pembelajaran video animasi diharapkan agar dapat lebih banyak minat peneliti lain untuk dapat mengembangkan video animasi pada materi kimia lainnya.

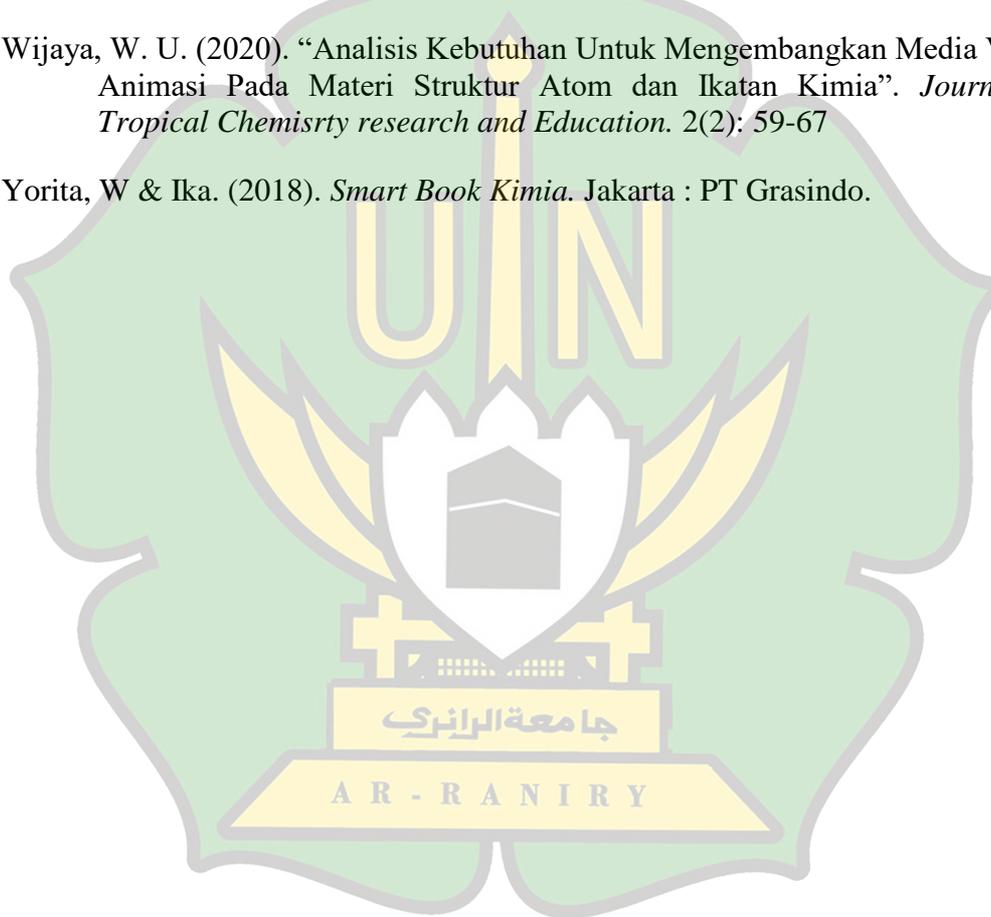
DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M., Rahmi, R., Masrul, M., Julana, J., Meilani, S., Muhammad, M., . . . Janner, S. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ablind, N. (2020). *Modul Pembelajaran Kimis SMA*, (Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN
- Adawiya, R., Annisa, Z. R., Ainun, J., Abdul, S., & Jamaluddin, J. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Kimia Sebagai Solusi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 2 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2): 179
- Agus, K. G., & Komang, N. W. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Pada Muatan IPA Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(3): 4
- Agustina, I. D. A., Ria. A. S., & Dandan, L. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1): 59
- Al Farizi, Z. F., Dwi, S. MH, H., & ME. R. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(2): 108-113
- Arini, W & Endang. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas”, *Jurnal Thabiea*. 2(2).
- Arridho, B., Husna, A. M., & Lukman, H. (2017). Deskripsi Kesalahan Penamaan Senyawa Anorganik dan Organik sederhana Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMK-SMTI Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 6(11): 2.
- Ayu, R. A., Nofri, Y., & Jumriana, R. N. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* Pada Materi Hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. *Journal Of Chemistry Education And Integration*. 1(1): 26-33.
- Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2): 40

- Bryan, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan penjualan di SMK Ketingtang Surabaya, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 6(4): 148
- Depdiknas., *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Stand*, 2006.
- Dewi, R. K. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 8 Semarang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2): 120
- Firdayu & Ardipal. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. 5(6): 6335
- Iskandar, S. (2012). *Ilmu Kimia Teknik*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Khaira, H. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi KineMaster Sebagai Media Pembelajaran ICT*, Universitas Negeri Medan.
- Khoiriyah, D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal PGSD*. 8(5): 9
- Maclinton, D., & Dedek, A. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran" *Jurnal Inovasi Matematika*. 4(1)
- Maulidiyah, C. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil belajar Kognitif Siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 76-85
- Maya, N. T. M. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kota Bumi. *Jurnal Griya Cendikia*, 7(2): 472
- Miftahul, K., Sutisna, S., & Slamet, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal of Biological Education and Research*, 2(1): 162
- Muderawan, W., Gusti, L., & Muthia, Z. N. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(1): 17-21.
- Noer, A., Tri, F. M., Chealsy, J., & Ani, N. A. (2022). Penggunaan Audio Visual Animasi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4): 317-1318

- Oh, M., Christine, T. M. M., & Mario, T. P. Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X TKJ SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5): 530 Politeknik Gorontalo.
- Rahmi, H., Nina, A., & Inelda, Y. (2021). "Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X SMK, *Student Online Journal*, 2(1): 513
- Reska Ayu., dkk. (2022). Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon di Kelas XI SMAN 1 Inuman., *JOM FTK UNIKS*. 3(1),: 97
- Rochimah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Malang: UIN MMI
- Sarosa, W. J. (2010). *Super Kimia SMA*. Jakarta Selatan: PT. Wahyumedia.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Silvia, T., & Sri, M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sumiharsono, M. R., & Hasbiyatul, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.
- Sunarya, Y & Agus, S. (2007). *Mudah dan Aktif Belajar Kimia*. Bandung : PT. Setia Purna Inverts.
- Susanti, L., Ardi, W. S., & Friska. S. S. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bernuansa Arab Melayu Pada Tatanama Senyawa. *Student Online Journal*. 3(1): 640
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3(1): 176
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tirtawaty & Abdjul. (2019). *Buku Model Pembelajaran Ryleac*. Gorontalo :
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori dan Implementasi*., Yogyakarta : Deepublish.

- Wahdianti, S. P., Lukman, T., & Devi, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 WANASABA. *Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 2(1): 59.
- Waluya, B. (2007). *Sosiologi: Fenomena Sosial di Masyarakat*. Bandung: Setia Purna Inves.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP*. Palangka Raya: 05 Mei 2021: 14
- Wijaya, W. U. (2020). “Analisis Kebutuhan Untuk Mengembangkan Media Video Animasi Pada Materi Struktur Atom dan Ikatan Kimia”. *Journal of Tropical Chemisrty research and Education*. 2(2): 59-67
- Yorita, W & Ika. (2018). *Smart Book Kimia*. Jakarta : PT Grasindo.



Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan FTK Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor: B-1959/Un.08/FTK/Kp.07.6/02/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
 b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, Tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, Tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Pada Kementerian Agama Sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PKM Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 24 Januari 2022.

MEMUTUSKAN

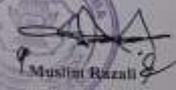
Mengatakan PERTAMA :
 Memunjuk Saudara:
 1. Nirmalahayati, M.Si, Ph.D sebagai Pembimbing Pertama
 2. Muhammad Reza, M.Si sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi:
 Nama : Sina Humara
 NIM : 180208086
 Prodi : Pendidikan Kimia
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada materi Tata Narna Senyawa di MAN 6 Aceh Besar

KEDUA : Pembinaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022 Nomor: 025.04.2.421925/2022 tanggal 17 November 2021;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sejak akhir semester Genap Tahun Akademik 2021/2022;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 08 Februari 2022
 An. Rektor
 Dekan

 Musini Razali

Tembusan
 1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PKM Fakultas Tarbiyah dan Keguruan;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6690/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar
2. Kepala Sekolah MAN 6 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : SISNA HUMAIRA / 180208086
 Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Kimia
 Alamat sekarang : Jl. Limpok Lr. Keuchik Muid Gp. Meunasah Papan Kec. Barona Jaya Kab. Aceh besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Video Animasi pada Materi Tata Nama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Juni 2022
 an, Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



AR - RANIRY

Berlaku sampai : 14 Juli 2022 Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
 Jalan Bupati Bachtiar Panglima Polem, SH. Telpn 0651-92174. Fax 0651-92497
 Kota Jantho – 23911
 email : kabacehbesar@kemenag.go.id

Nomor : B-731/KK.01.04/PP.00.03/06/2022 Kota Jantho, 16 Juni 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Mohon Bantuan dan Izin Mengumpulkan Data Penyusunan Skripsi

Kepada Yth.
Kepala MAN 6 Aceh Besar
 di -
 Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Nomor: B- 6690/Un.08/FTK.I/TL.00/06/2022 tanggal 13 Juni 2022 perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini memberi izin kepada mahasiswa/i yang tersebut namanya dibawah ini :

Nama : **Sisna Humaira**
 NIM : **180208086**
 Pogram Studi : **Pendidikan Kimia**

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, di MAN 6 Aceh Besar dengan judul Skripsi:
"Pengembangan Video Animasi pada Materi Tata Nama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar"

جامعة الرانيري
 AR - RANIRY

Atas bantuan dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

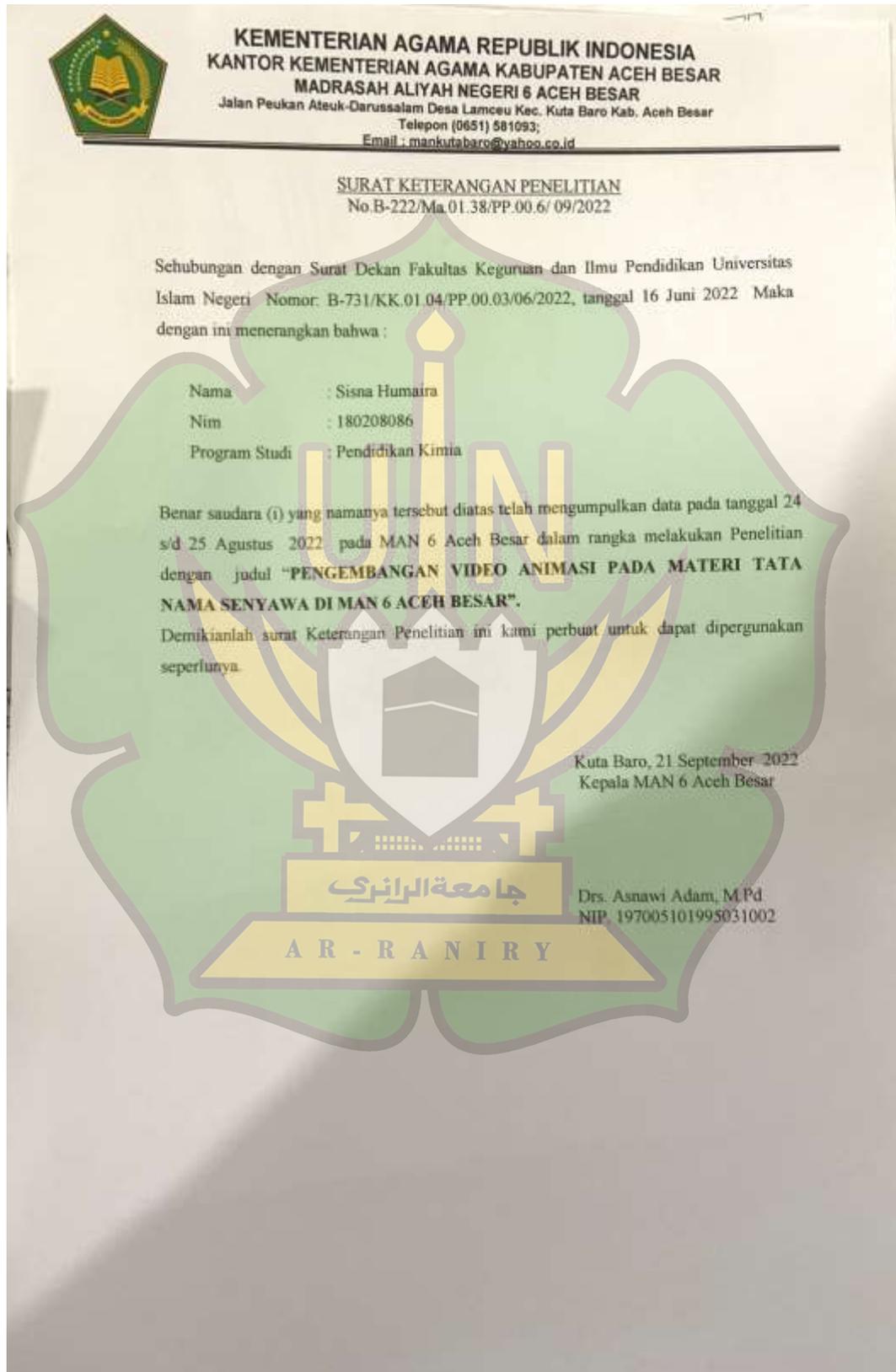
An. Kepala,
 Kasubbag Tata Usaha

Khalid Wardana


Tembusan:

1. Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Arsip

Lampiran 4 : Surat Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah



 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 6 ACEH BESAR
 Jalan Peukan Ateuk-Darussalam Desa Lamceu Kec. Kuta Baro Kab. Aceh Besar
 Telepon (0651) 581093;
 Email : mankutabaro@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 No.B-222/Ma.01.38/PP.00.6/ 09/2022

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Nomor: B-731/KK.01.04/PP.00.03/06/2022, tanggal 16 Juni 2022 Maka dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Sisna Humaira
 Nim : 180208086
 Program Studi : Pendidikan Kimia

Benar saudara (i) yang namanya tersebut diatas telah mengumpulkan data pada tanggal 24 s/d 25 Agustus 2022 pada MAN 6 Aceh Besar dalam rangka melakukan Penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI TATA NAMA SENYAWA DI MAN 6 ACEH BESAR"**.

Demikianlah surat Keterangan Penelitian ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kuta Baro, 21 September 2022
 Kepala MAN 6 Aceh Besar

Drs. Asnawi Adam, M.Pd.
 NIP. 197005101995031002

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Lampiran 5 : Lembar Analisis Kebutuhan

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU TERHADAP
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI**

Identitas Respon

Nama : IDA WARDANI S.Pd
 Nama Sekolah : MAN 6 ACEH BESAR
 Hari/Tanggal : RABU / 24-8-2022

Petunjuk Pengisian

1. Isi nama, nama sekolah, hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (√) pada jawaban Ya/Tidak
4. Berilah komentar anda jika anda menjawab Ya/Tidak dikolom komentar
5. Jika anda ingin mengganti jawaban anda, maka berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap salah
6. Alternatif jawaban memiliki dua kemungkinan dengan skala:
 - ✓ Ya
 - ✓ Tidak

No	Pertanyaan	Jawaban Guru		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Apakah Bapak/Ibu tertarik dengan media pembelajaran berbasis video animasi?	✓		
2.	Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam proses pembelajaran kimia?		✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu media pembelajaran berbasis video animasi?	✓		
4.	Apakah media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?	✓		
5.	Apakah video animasi tentang tata nama senyawa perlu dikembangkan di sekolah Bapak/Ibu	✓		
6.	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi	✓		

	sangat bermanfaat bagi guru?			
7.	Apakah media pembelajaran berbasis video animasi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi tata nama senyawa?	✓		
8.	Apakah video animasi akan lebih mempermudah peserta didik dalam memahami materi tata nama senyawa?	✓		
9.	Apakah video animasi merupakan media pembelajaran yang menyenangkan mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran?	✓		
10.	Apakah media pembelajaran berbasis video animasi sangat lebih efektif digunakan dibandingkan media pembelajaran lainnya?	✓		

Aceh Besar, 24 - 8 - 2022
Responden

(IDA WARDANI S.Pd)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI

(Angket untuk Siswa)

Identitas Respon

Nama : Nisa Shabira
 Kelas : XI MIA¹
 Nama Sekolah : MAN 6 ACEH BESAR
 Hari/Tanggal : Rabu / 24 - Agustus 2022

Petunjuk Pengisian

1. Isi nama, kelas, nama sekolah, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (√) pada jawaban Ya/Tidak
4. Informasi yang anda berikan tidak ada kaitannya dengan prestasi anda pada mata mata pelajaran kimia disekolah. Oleh karena itu, mohon informasi yang diberikan sesuai dengan pendapat anda
5. Alternatif jawaban memiliki dua kemungkinan dengan skala:
 - ✓ Ya
 - ✓ Tidak
6. Sebelumnya, saya mengucapkan terima kasih banyak atas perhatian dan bantuan yang anda berikan.

No	Pertanyaan	Jawaban Guru		Komentar
		Ya	Tidak	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
A. Persepsi Siswa				
1.	Apakah guru pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran?		✓	
2.	Menurut anda, apakah media yang digunakan oleh guru selama ini menarik?		✓	
3.	Apakah anda tertarik jika belajar kimia menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi?	✓		
4.	Apakah materi kimia mudah untuk		✓	

	dipahami?			
B. Pengalaman Pembelajaran Kimia				
5.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi saat proses pembelajaran kimia?		✓	
6.	Apakah video pembelajaran yang diberikan oleh guru sudah menarik?		✓	
7.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam materi tata nama senyawa?		✓	
8.	Apakah mata pelajaran kimia akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran?	✓		
9.	Apakah anda pernah memiliki hambatan selama proses belajar kimia?		✓	
C. Kebutuhan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi pada materi Tata Nama Senyawa				
10.	Apakah anda memerlukan media pembelajaran yang menarik berbasis video animasi dalam mempelajari tata nama senyawa?	✓		
11.	Apakah perlukan dikembangkan media pembelajaran berbasis video animasi khusus untuk materi tata nama senyawa?	✓		
12.	Apakah anda tertarik belajar kimia dengan menggunakan video animasi?	✓		
13.	Apakah anda memerlukan media pembelajaran dalam belajar kimia?	✓		
14.	Jika guru menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, apakah hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anda dalam belajar kimia?	✓		
15.	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat bermanfaat bagi peserta didik?	✓		

Aceh Besar, 24 - Agustus -2022
Responden

(*[Signature]*)

Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi
Tatanama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar

Sasaran Program : Siswa X MIA 2 MAN 6 Aceh Besar

Penyusun : Sisna Humaira

Nama Validator : Teuku Badisyah, M.Pd

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang media pembelajaran video animasi yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

3. Mohon diberi tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih

A. Ahli Media

No.	Aspek	Indikator Pertanyaan	Skala				
			SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas pesan	Kesesuaian judul dengan materi				✓	
2.		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik				✓	
3.		Kesesuaian durasi video terhadap tingkat antusias peserta didik				✓	
4.	Performa	Kesesuaian visual dengan materi pembelajaran				✓	
5.		Kemudahan penggunaan media				✓	
6.	Kebahasaan	Kesesuaian ukuran huruf			✓		
7.		Kesesuaian font (bentuk huruf)			✓		
8.		Kesesuaian warna teks				✓	
9.		Kesesuaian tata letak teks dalam video				✓	
10.		Kesesuaian pemilihan kata atau kalimat				✓	

11.	Penyajian gambar	Kesesuaian background pada video					✓	
12.		Kesesuaian terhadap desain warna					✓	
13.		Kesesuaian bentuk gambar					✓	
14.		Animasi pendukung menarik					✓	
15.		Kesesuaian tata letak gambar dalam video					✓	
16.		Kesesuaian keterkaitan gambar dengan materi					✓	
17.	Unsur suara	Kesesuaian suara narator dalam video					✓	
18.		Kesesuaian suara musik dalam video					✓	
19.		Kesesuaian suara narator dan suara music					✓	
20.		Kesesuaian volume music tidak mengganggu narasi					✓	

A. Komentar/Saran

Sesuai tampilan dengan ukuran yang dapat dilihat oleh peserta didik

B. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Banda Aceh,

2022

Ahli Media


Teuku Badliyah, M.Pd

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi

Tatanama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar

Sasaran Program : Siswa X MIA 2 MAN 6 Aceh Besar

Penyusun : Sisna Humaira

Nama Validator : Muammar Yulian, M.Si

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang media pembelajaran video animasi yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

3. Mohon diberi tanda *check list* (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih

A. Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator Pertanyaan	Skala				
			SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas Materi	Kesesuaian isi materi dalam video animasi dengan kompetensi dasar yang harus dicapai					✓
2.		Kesesuaian isi materi dalam video animasi sesuai indikator yang harus dicapai					✓
3.		Kesesuaian isi materi dalam video animasi dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai					✓
4.		Penjelasan materi mudah dipahami					✓
5.		Penggunaan gaya bahasa yang mudah dimengerti					✓
6.	Dampak	Media pembelajaran					

	Afektik	video animasi dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran					✓
7.		Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
8.	Kemanfaatan	Media pembelajaran video animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan					✓
9.		Media pembelajaran video animasi dapat mendukung kemandirian belajar peserta didik					✓
10.		Media pembelajaran video animasi dapat menambah referensi peserta didik pada materi tatanama					✓

	senyawa					
--	---------	--	--	--	--	--

B. Komentor/Saran

Secara umum media yg dibuat sudah cukup baik dan mudah di pahami dari segi penyajian yg jelas & lugas. Hanya sedikit saran dalam penyajian awal video yang di tayak dgn gambar mendidih perlu di sinkronkan. Sukses

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

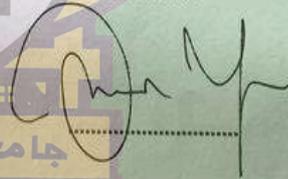
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ②. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Banda Aceh,

2022

Ahli Materi



جامعة الرانيري

AR-RANIRY

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI OLEH AHLI BAHASA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi
Tatanama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar

Sasaran Program : Siswa X MIA 2 MAN 6 Aceh Besar

Penyusun : Sisna Humaira

Nama Validator : Mukhtis, M. Pd

Petunjuk:

5. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang media pembelajaran video animasi yang sedang dibuat.
6. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

7. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
8. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih

A. Ahli Bahasa

No.	Indikator Pertanyaan	Skala				
		SK	K	C	B	SB
1.	Penggunaan bahasa sesuai EYD				✓	
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi peserta didik					✓
3.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien				✓	
4.	Penjelasan materi mudah dipahami					✓
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif				✓	
6.	Uraian materi yang disampaikan tidak berbelit				✓	
7.	Penggunaan kalimat dalam penyampaian materi jelas				✓	

B. Komenta/Saran

Sesuai dengan bahasa
Spoke : Subjek, predikat objek
dan keterangan

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Banda Aceh, 18-7-2022

Ahli Bahasa

Mukhlis M.Pd

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Lampiran 7 : Lembar Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Tata Nama Senyawa di MAN 6 Aceh Besar

Sasaran Program : Siswa Kelas X MIA 1 MAN 6 Aceh Besar

Penyusun : Sisna Humaira

Petunjuk:

- Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian dibawah ini
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

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

Nama Siswa : Nisa Shabira
Kelas : XI MIA

Pernyataan:

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A. Desain Media						
1.	Desain media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi <i>kinemaster</i> menarik				✓	
2.	Tampilan animasi di dalam media pembelajaran ini membantu peserta didik memahami materi tata nama senyawa anorganik.				✓	
3.	Kesesuaian terhadap desain warna dan animasi pendukung menarik				✓	
4.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.				✓	
B. Kualitas Materi						
5.	Penggunaan gaya bahasa yang mudah				✓	

Lampiran 8 : Dokumentasi Foto Penelitian

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sisna Humaira
 NIM : 180208086
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Kimia
 Tempat/Tanggal Lahir : Meulaboh/ 14 Oktober 2000
 Alamat : Meunasah Papeun, Kec. Barona Jaya, Aceh Besar
 Agama : Islam
 Telp/HP : 0823-6866-0479
 Email : 180208086@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : MIN 11 Aceh Barat tahun lulus: 2012
 SMP : MTsN 3 Aceh Barat tahun lulus: 2015
 SMA : MAN 1 Aceh Barat tahun lulus: 2018
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : A. Isni
 Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
 Nama Ibu : Lena Widar
 Pekerjaan Ibu : Honorer
 Alamat Lengkap :Lr. Kulu, Jl. Syiah Kuala, Gp. Kuta Padang, Kec.
 Johan Pahlawan, Kab. Aceh Barat