

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS VN (*VlogNow*) DI INTEGRASIKAN DENGAN APLIKASI EDPUZZLE TERHADAP SISWA KELAS XI PADA MATERI KERAGAMAN HAYATI DI SMA NEGERI 1 BONE PANTAI

Wafiq Azizah Islaku^{1*}, Nurfaika², M. iqbal Liayong Pramata³

(Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Gorontalo)

Email korespondensi: Nurfaika@ung.ac.id, m.iqbal@ung.ac.id, Wafiqazizahislaku20@gmail.com

ABSTRACT

Development of VlogNow (VN) Based Animation Video Learning Media Integrated with the Edpuzzle Application for Class Hayati Class XI SMA Negeri 1 Bone Pantai. Edpuzzle learning media was developed using the ADDIE method, which has the following development stages, analysis stage, planning stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. Based on the research results, the value of validation by learning experts received a percentage of 98.57%, seen from the level of validity, which was included in the very valid category, then the media expert validation value which received a percentage value of 81.33% was included in the valid category, then the validation value of the question expert those who got a percentage score of 83.7% were included in the valid category, then the validation scores by material experts who got a percentage score of 80% were included in the valid category. Student responses from the trial results obtained an average percentage score of 93%, which is in the very valid category. VlogNow Based Animation Video Learning Media Integrated with the Edpuzzle Application Biodiversity Material at SMA Negeri 1 Bone Pantai, was declared to meet the requirements (Good) or suitable for use, so it can be concluded that the development of Edpuzzle learning media on Biodiversity material is suitable for use in the learning process both in terms of offline or online.

Keywords : Edpuzzle, Vlog Now, Keanekaragaman hayati, ADDIE

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sangat bergantung pada pendidikan karena dapat membantu mereka menjadi lebih baik. Pendidikan juga dapat mengubah cara orang berpikir. Menurut UU RI pasal 1 nomor 20 tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai suatu kesadaran yang dirancang untuk dapat mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar sehingga siswa dapat aktif terlibat dalam potensi yang ada pada diri mereka sendiri. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar siswa memiliki kekuatan spritual keagamaan, ahlak mulia, kemandirian, dan keterampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Dipdiknas, 2003).

Pendidikan merupakan suatu proses membangun kapasitas kognitif dan emosional seseorang, yang dilakukan dalam upaya mempersiapkan generasi muda untuk memahami dan memahami makna hidupnya.

Kemajuan teknologi di banyak industri, terutama di bidang pendidikan, mendorong revolusi industri 4.0. Kemajuan teknologi saat ini dapat mempengaruhi cara pendidik berpikir. Media pembelajaran yang efektif adalah salah satu contohnya (Budiyono, 2020). Dengan

menggunakan media pembelajaran sebagai alat, siswa mendapatkan inspirasi untuk belajar, topik menjadi lebih jelas, dan materi menjadi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, pendidik harus lebih kreatif dan inovatif untuk memaksimalkan media pembelajaran untuk memenuhi kemajuan saat ini (Muhammad et al., n.d.2021).

Memilih bahan ajar yang bermanfaat bagi guru dan siswa adalah keputusan penting yang harus dipertimbangkan dengan cermat. Saat memilih bahan ajar, setiap siswa dapat menggunakan metode pembelajaran yang mereka pilih sendiri. Ini dilakukan untuk membuat lingkungan belajar mengajar yang inovatif, terlibat, dan menarik perhatian siswa (Abi Hamid et al., 2020).

Yaumi (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang digunakan untuk berinteraksi dan menyebarkan pesan atau informasi. Menurut Hermawan (2017), berdasarkan karakteristik siswa dan hasil belajar yang diharapkan, guru dapat memilih media yang paling sesuai. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memungkinkan interaksi antara siswa dan guru

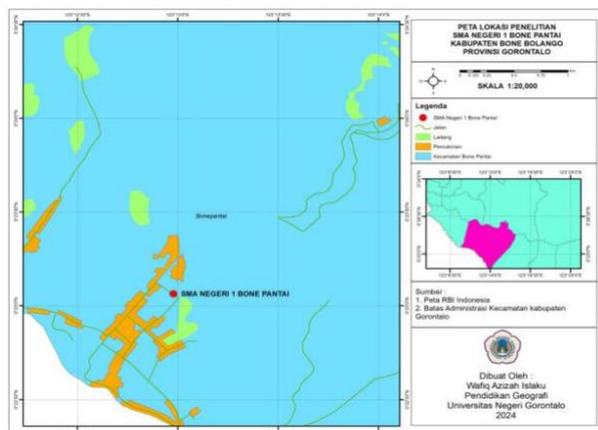
serta satu sama lain. Oleh karena itu, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik.

Menurut judulnya, materi keragaman hayati berasal dari sekolah tingkat SMA, terutama dari kelas XI semester genap. Keanekaragaman hayati memiliki beberapa karakteristik penting. Keanekaragaman materi keragaman hayati ini sangat beragam, dan setiap keanekaragaman memiliki proses unik. Tanpa gambaran yang jelas, hal ini dapat menyulitkan siswa untuk memahami dan membayangkan bagaimana keanekaragaman berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran berlangsung sangat penting. Pada bagian ini, peneliti akan melakukan penelitian tentang pengembangan video animasi berbasis Vn (Vlognow) yang diintegrasikan dengan aplikasi Edpuzzle terhadap siswa Kelas XI Tentang Keragaman Hayati di sekolah SMAN 1 Bone Pantai.

Penelitian tentang judul ini telah dilakukan di sekolah, dengan mewawancarai guru geografi yang belum menggunakan media video animasi berbasis VN (VlogNow). Karena masih menggunakan buku yang belum membangun prestasi siswa, kemudian melaksanakan wawancara dan observasi di sekolah untuk meningkatkan prestasi siswa dan membuat metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, seperti yang disebutkan di atas, video animasi berbasis VN (VlogNow) yang diintegrasikan dengan aplikasih edpuzzle.

Berdasarkan judul, tujuan integrasi aplikasi Vlognow dan Edpuzzle adalah untuk membantu satu sama lain dalam pembuatan dan pembelajaran. Dengan kata lain, aplikasi Vlognow hanya dapat digunakan untuk membuat dan mengedit video, dan kemudian hasil video tersebut akan diupload ke aplikasi Edpuzzle, yang dapat digunakan sebagai sumber awal untuk pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN



(Gambar 1. Peta Lokasi Daerah Penelitian)

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Bone Pantai, yang sekolah ini dimiliki oleh pemerintah Daerah, dan dibangun pertama kali pada tahun 1983-09-03. di JL. SISWA NO. 25, Bilungala Utara, Kec. Bonepantai, Kab. Bone Bolango, Prov. Gorontalo. Dengan kode Pos: 96585, NPSN: 40500913. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X.

Menurut Moleong, L.,J (2021), pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan sebagai memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya. Selain itu, data diproses secara kuantitatif untuk menilai presentase kelayakan media. Namun, jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah dapat membuat media pembelajaran berbasis video animasi dengan materi Keragaman Hayati menggunakan aplikasi VN (VlogNow) diintegrasikan dengan Adpuzzle. Materi ini kemudian akan didiskusikan dengan pakar media dan materi dan diuji coba pada siswa kelas XI.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media ini merupakan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi edpuzzle pada materi keragaman hayati dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bone Pantai pada kelas XI. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menggunakan teknik wawancara secara langsung dengan peserta didik dan juga guru Geografi SMA Negeri 1 Bone Pantai. Hasil dari analisis penggunaan bahan media pembelajaran materi Keragaman Hayati pada mata pelajaran Geografi yang dilakukan dengan mengadakan wawancara secara langsung, maka didapatkan informasi bahwa penggunaan media ini untuk proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Bone Pantai sangat dibutuhkan, karena selama proses pembelajaran masih menonton menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran. Hal

tersebut menyebabkan nilai dari siswa kelas XI kurang maksimal atau kurang memuaskan.

Pembelajaran Geografi pada kelas XI di SMA Negeri 1 Bone Pantai sebanyak 2 (dua) kali pertemuan dalam 1 (satu) minggu. Jumlah keseluruhan siswa kelas XI adalah 159 siswa yang dibagi dalam 5 kelas. Selama proses belajar mengajar guru berusaha untuk melakukan pembelajaran berdasarkan panduan dalam RPP yang didalamnya terdapat pembukaan, inti, dan penutup, sebelum dilakukannya proses belajar mengajar kegiatan awal guru adalah memberikan penguatan serta motivasi pada setiap peserta didik dan menanyakan materi apa yang sebelumnya dipelajari.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, maka perlu adanya media pembelajaran yang mendukung siswa dalam proses belajar mengajar dan dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga bisa memberikan semangat kepada siswa pada saat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bone Pantai, fasilitas disekolah tersebut cukup memadai, seperti terdapat buku cetak geografi, LCD, dan komputer. Proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan buku cetak karena terbatasnya jumlah LCD sehingga untuk menggunakannya harus secara bergantian dengan guru lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi, materi keragaman hayati. Masih banyak sekolah yang masih menggunakan bahan ajar atau buku acuan dengan materi yang bersifat umum.

Tahap Perencanaan

Kerangka program dipakai berupa gambaran dan keseluruhan cakupan penyusunan media pembelajaran berbasis *VlogNow* diintegrasikan dengan Aplikasi *Edpuzzle* pada materi Keragaman Hayati.

1. Menganalisis Cakupan Materi Yang Digunakan

Analisis materi pelajaran adalah proses mengidentifikasi dan merinci isi kompetensi dasar, subkompetensi, dan uraian yang penting yang harus disampaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu langkah dalam proses pencarian materi penting yang harus disampaikan dalam proses pembelajaran adalah melakukan analisis materi pelajaran.

Media pembelajaran ini menyajikan materi Keragaman Hayati, yang merupakan salah satu

materi semester genap dalam mata pelajaran Geografi di SMA kelas XI. Materi disajikan melalui penjelasan dan video animasi bergambar yang dibuat dengan cara yang menarik. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar baik secara langsung maupun secara online.

2. Menentukan Alat Evaluasi

Dalam bagian evaluasi ini, ada soal-soal yang berkaitan dengan materi secara keseluruhan. Soal-soal ini diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang dikerjakan secara individu dan diberikan kepada setiap siswa. Soal atau quiz ini terdiri dari lima butir soal yang telah diupload dalam video yang ada di aplikasi *Edpuzzle*. Mereka juga mengerjakan beberapa soal atau tugas tambahan langsung dengan menggunakan kertas HVS.

3. Pengembangan (Development)

Media pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang berdasarkan proses yang telah dilakukan sebelumnya dapat digunakan untuk memasarkan produk. Misalnya, media pembelajaran berbasis *vlognao* yang diintegrasikan dengan aplikasi *Edpuzzle* untuk materi keragaman hayati, dan memiliki tampilan gambar dan video. Media ini dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran. Dalam contoh ini, penelitian ini menunjukkan bahwa pelajaran geografi tentang keragaman hayati dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa. Materi keragaman hayati akan menarik karena berbagai bentuk animasi tumbuhan dan hewan serta variasi warna yang menarik. Pembuatan media video animasi dalam aplikasi *Vlognow* yang diupload di *Edpuzzle* bergantung pada kreativitas guru dalam memilih fitur dan menyesuaikannya dengan materi. Siswa dapat dengan mudah mengakses media ini karena mereka memiliki link ke jaringan internet.

Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon siswa bahwa nilai rata-rata dari media pembelajaran berbasis *vlognow* diintegrasikan dengan aplikasi *edpuzzle* ini adalah sebesar 92,2% termasuk dalam kategori sangat valid dan untuk tabel respon siswa dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data dari angket soal pertanyaan respon siswa terhadap media pembelajaran *Edpuzzle* pada siswa kelas XI maka diperoleh hasil data yaitu sebagai berikut:

Pengembangan media ini merupakan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi edpuzzle pada materi keragaman hayati dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bone Pantai pada kelas XI. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi.

Peneliti setelah melakukan uji coba pengembangan media pada siswa kelas XI-4 SMA Negeri 1 Bone Pantai dalam penyampaian media dapat dilihat bahwa siswa bisa menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh peneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle. Fungsi media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar bisa lebih fokus pada mata pelajaran serta dapat menimbulkan semangat siswa dalam belajar dengan penyampaian yang dikemas semenarik mungkin seperti dengan penyajian teks, gambar, video, audio sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil respon siswa pada angket pertanyaan nomor 1 diperoleh presentase sebesar 93% yang berarti siswa mudah memahami materi dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle.

Berdasarkan hasil dari pengembangan media yang dibuat terdapat beberapa siswa yang memberikan umpan balik terhadap media yaitu seperti adanya koreksi yang dimana siswa tersebut memberikan arahan agar kiranya gambar atau media video yang di buat lebih di perbagus lagi dan di edit sebagus mungkin agar mereka lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini apa lagi jika medianya atau proses pembelajarannya menggunakan gambar animasi yang sangat bagus dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa SMA Negeri 1 Bone Pantai dengan jumlah 31 siswa yang hadir, respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle ini sangat baik dengan presentase nilai sebesar 92,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edpuzzle ini dikatakan layak untuk digunakan serta sesuai untuk diterapkan kepada siswa dengan tujuan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini juga bisa digunakan oleh guru dan orang tua karena media ini bisa digunakan oleh siapa saja dan dapat diakses dimana saja selagi memiliki layanan

jaringan internet. Tetapi ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat penggunaan media, yaitu pertama harus terhubung dengan layanan jaringan internet yang lancar agar tidak terjadi *loading* pada saat media digunakan karena media ini berbasis *online*, sehingga perlu adanya koneksi internet agar bisa terhubung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle pada materi keragaman hayati di SMA Negeri 1 Bone Pantai, telah dinyatakan memenuhi syarat layak untuk digunakan. Nilai dari validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 98,57% dilihat dari tingkat kevalidan termasuk dalam kategori sangat valid, selanjutnya nilai validasi ahli media yang mendapatkan nilai presentase sebesar 81,33% termasuk dalam kategori valid, kemudian nilai validasi ahli soal yang mendapatkan nilai presentase sebesar 83,7% termasuk dalam kategori valid, selanjutnya nilai validasi oleh ahli materi yang mendapatkan nilai presentase sebesar 80% termasuk dalam kategori valid. Respon siswa dari hasil uji coba mendapatkan nilai presentase rata-rata 93% ini masuk dalam kategori sangat valid. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Budiyono 2020. *Naska diterima tanggal: 3 Maret 2020*. 1-17.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2322–2329
- Firmansyah. (2020). *Komunikasi Pemasaran*. Pasuruan: CV.Penerbit Qiara Media
- Firmansyah Angga & Mei Kurniawan. 2013. *Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil Dan Siput"*. *Jurnal Ilmiah DASI, Volume 14, Nomor 4*.
- I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2322–2329
- Jhon Dewey. *Experience and Education*. Bandung: Teraju (terjemahan)
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). *Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*

- Peserta Didik. Jurnal Biolokus, 2(1), 158–166.
- Muhammad et al., n.d. (2021). media Pembelajaran
- Moleong, L., J. (2021) Metodologi Penelitian kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Nuswantoro, Dimas dan Wicaksono, Vicky Dwi. 2019. Pengembangan Video Animasi Powtoon “Hakan” Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. JPGSD, 7(4).
- Syarif, E., Umam Bisri, M. R., Basri, H., & A. Heris, H. 2021. Penerapan platform google classroom dan edpuzzle untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh pada materi sejarah islam. *Al-Hasanah :Islamic Religious Education Journal*, 6(2):254–273. <https://doi.org/10.51729/6245>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKN di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200
- Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan, ., & aditin Putra. 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, Mohammad (2018). *Media dan teknologi Pembelajaran*. Jakatra Timur: Prenadamedia grub.