

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO SCRIBE* PADA MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMPN 1 TELUK KUANTAN**

**M Robby Pratama, Zulhaini, Ikrima Mailani**

Universitas Islam Kuantan Sisingi

Email: [byrob50@gmail.com](mailto:byrob50@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* ini bertujuan untuk menjelaskan kelayakan pengembangan berbasis *Video Scribe* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development, R&D*) dengan model pengembangan ADDIE yakni (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) . Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah melalui lembar validasi ahli media, lembar validasi materi pembelajaran, lembar validasi respon guru mata pelajaran dan respon siswa. Teknis analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung skor persentase penilaian validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Video Scribe* yang dikembangkan memenuhi kategori valid dari guru ahli media yaitu sebesar 75% dan dari guru ahli materi sebesar 82,%. Media pembelajaran ini juga memenuhi kategori valid yang mana respon guru mata pelajaran sebesar 100% dan siswa sebesar 96% sehingga dapat digunakan.

## **Abstract**

*Research on the development of learning media based on Video Scribe aims to explain the feasibility of developing based Video Scribe on the subject of Islamic Education system subjects for class VII junior high school one of teluk kuantan. This research method is research and development (R&D) with a 4D development model that includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Instruments used were through expert media validation sheets, learning material validation sheets, teacher respon and student response validation sheets. The data analysis technique used is by calculating the validation assessment percentage score. The results showed that the interactive learning media based on Video Scribe that was developed fulfilled the valid categories of media expert teacher in the amount of 75% and three in the material experts amounted to 82%. This learning media also fulfills a valid category which the teacher respon of 100% and the students respon 96% was able to use.*

**Keyword :** *Development, Learning media Video Scribe Islamic Education*

## **Pendahuluan**

Didalam sebuah lembaga pendidikan baik itu dari tingkat SD,SMP,SMA\SMK terdapat sebuah

proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selaku pendidik dan siswa/siswi selaku peserta didik. Di dalam Agama Islam pun sebagaimana tercantum didalam Al-Qur'an Surah

Al-Alaq ayat 1-5 yang artinya: “ Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dengan segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.<sup>1</sup>

Maksud dari ayat tersebut adalah kata kata iqra’ atau perintah membaca dalam ayat tersebut terulang 2 kali yakni pada ayat 1 dan 3. Menurut Quraisy Shihab, perintah pertama dapat dimaksudkan sebagai perintah untuk mengajarkan sesuatu yang belum diketahui, sedang yang kedua yakni perintah untuk mengajarkan ilmu kepada orang lain.<sup>2</sup>

Pembelajaran PAI & Budi pekerti merupakan salah satu pembelajaran yang didalamnya menanamkan nilai-nilai islami, tatanan hidup yang islami dan tuntunan kehidupan yang sesuai dengan ajaran islam. Untuk mencapai hal tersebut, maka dibutuhkan perencanaan pembelajaran pendidikan agama yang dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari peranan seorang guru dalam mendidik, karena seorang gurulah yang memilih dan mengembangkan langkah desain pembelajaran. Langkah desain pembelajaran yang harus diperhatikan misalnya menetapkan tujuan, karakter anak didik, hasil yang diharapkan, strategi pembelajaran, model, pendekatan pembelajaran, metode, teknik dan taktik pembelajaran.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan guru, salah satunya dengan menggunakan Media pembelajaran yang menarik untuk menambah Motivasi belajar PAI & Budi Pekerti agar siswa tidak bosan dan jenuh.

Di dalam sebuah proses belajar mengajar untuk mendapatkan sebuah hasil yang maksimal maka diperlukan sebuah media yang menarik bagi peserta didik. Dengan adanya media juga maka pendidik akan terbantu dan akan mudah didalam proses belajar mengajar.

Adapun media menurut terminologi kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata “*wasaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>3</sup>

Jadi, media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh seorang guru ataupun pendidik sebagai pembawa pesan guna untuk mempermudah proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMPN 1 Teluk Kuantan didalam proses belajar mengajar terdapat sedikit masalah diantaranya :<sup>4</sup>

1. Rendahnya motivasi peserta didik didalam mengikuti proses pembelajaran
2. Didalam proses pembelajaran peserta didik masih terlihat ada

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qura'n dan terjemahannya* (jakarta: Proyek pengadaan Kitab Suci Al-Qura'an, 1992), hal.1079

<sup>2</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Qur'an al-Karim; Tafsir Surat-surat Pendek Berdasarkan Urutan Turunan Wahyu*, (Bandung: Pustaka Hidayah, 1997), hal.93

<sup>3</sup> M.Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), hal.9

<sup>4</sup> Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ibu Susilawati S.pd.I, rabu, 15 juli 2020, pukul: 10:00

yang sibuk sendiri dan terkadang bercanda dengan temannya

3. Didalam proses pembelajaran daring (belajar di rumah) guru kesulitan dengan hal tersebut banyak peserta didik yang tidak belajar bahkan orang tuanya yang mengerjakan tugas yang diberikan

Dengan adanya masalah tersebut maka perlu adanya sebuah media video pembelajaran yang menarik, sehinggah kesulitan yang dirasakan didalam sebuah proses pembelajaran bisa teratasi dan proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Maka penulis disini membuat sebuah solusi untuk menghadapi masalah tersebut dengan media *Video Scribe*.

*Video Scribe* adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol ( Salah satu perusahaan yang ada di Inggris ). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.<sup>5</sup>

Dengan penggunaan media *Video Scribe* ini dapat lebih membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, khususnya memberikan inovasi terbaru didalam proses belajar mengajar, dengan media *Video Scribe* ini akan membuat peserta didik tertarik didalam belajar sebab media ini merupakan media yang baru dikalangan peserta didik khususnya di SMPN1 Teluk Kuantan ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang baru

---

<sup>5</sup> <http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe>

khususnya di SMPN 1 Teluk Kuantan, solusi dari penulis yang sesuai dengan judulnya yaitu : “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Materi PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan “**

### Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian ini adalah R&D yaitu suatu penelitian yang menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifitan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.<sup>6</sup>

Ada beberapa istilah dari penelitian R&D menurut para ahli diantaranya :

1. Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development* atau R&D yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan.
2. Richey, and kelin, menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi perancangan dan penelitian pengembangan.
3. Thiagarajan menggunakan Model 4D merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination.
4. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan Development Research, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.<sup>7</sup>

Adapun disini penulis menggunakan model ADDIE

---

<sup>6</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal.26

<sup>7</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*,, Ibid, hal.28

digambarkan 5 tahapan utama yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach. Tahapannya sebagai berikut :

### 1. *Analysis*

*Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap suatu kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.<sup>8</sup>

Tahap analisis adalah suatu proses pendefinisian apa yang akan dipelajari oleh peserta didik melalui kegiatan seperti analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu hasil dari *output* tahap ini berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang didasarkan atas kebutuhan.<sup>9</sup>

Kegiatan ini dilakukan ketika pra-riset yang dilakukan di SMPN 1 Teluk Kuantan pada tanggal 15 Juli 2020 kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berupa wawancara terkait permasalahan yang ada baik itu dari peserta didik maupun dari guru mata pelajaran itu sendiri.

### 1. *Design*

*Design* atau yang biasa disebut rancangan produk dari media yang akan dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan.<sup>10</sup>

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue*

---

<sup>8</sup> Devi Eka Nurdiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai Dengan Mind Mapping Pada Materi Jaringan Epitel Kelas Xi Sma Negeri 16 Semarang” Ibid., hal.38

<sup>9</sup> Ibid., hal 77

<sup>10</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Ibid, hal.38

*print*), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangun diatas kertas terlebih dahulu. Pada langkah ini hal yang dilakukan adalah menyusun rancangan media belajar yang akan dikembangkan.<sup>11</sup>

### 2. *Development*

*Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang akan dikembangkan tahap ini dilakukan setelah rancangan produk siap.<sup>12</sup>

*Development* ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media adalah: Melakukan pembuatan media pembelajaran, pembuatan media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi.<sup>13</sup>

### 3. *Implementation*

*Implementation* adalah kegiatan menggunakan media atau produk yang telah dibuat

---

<sup>11</sup>Indriani Budiarti, “Pengembangan Media Scrabble Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Ma Negeri 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016”. (2016), hal. 55

<sup>12</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Ibid, hal.38

<sup>13</sup>Eka Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Smp Kelas VIII”. (2018), hal. 43

dan di validasi oleh ahli media dan materi.<sup>14</sup>

*Implementation* atau penyampaian materi merupakan langkah keempat dari model pembelajaran ADDIE. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang telah kita buat. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan media pembelajaran yang akan dikembangkan itu sendiri.<sup>15</sup>

#### 4. *Evaluation*

1. Tahap terakhir dari penelitian RND model ADDIE adalah *evaluate* (evaluasi) dapat dimaknai dengan menentukan nilai terkait suatu harga, dan manfaat.<sup>16</sup> Seperti media pembelajaran yang akan dikembangkan sekarang ini. *Evaluation* adalah menilai produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum.<sup>17</sup> Adapun tehnik pengumpulan datanya yaitu : Observasi Menurut Creswell menyatakan "*Observation is the process of gathering firsthand information by observing people and places at research site*", atau observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari

tangan pertama dengan mengamati orang, atau proses kerja suatu produk di tempat pada saat dilakukan penelitian.<sup>18</sup>

Observasi, dilakukan di SMPN 1 Teluk Kuantan dengan sasaran nya adalah peserta didik kelas VII, observasi ini dilakukan pada tanggal 15 juli 2019 observasi disini sedikit berbeda dikarenakan pada masa pandemi *Covid 19* maka peneliti melakukan observasi nya melalui guru. Guru disini melakukan proses pembelajarannya yaitu dengan cara *Daring* (belajar dirumah) berbantu aplikasi *Whattshapp*.

Wawancara, menurut Larry Cristensen menyatakan bahwa "*interview is a data collection method in which and interviewer(the reseacheror someone working for the reseacher asks question of an interviewe the reseach participant)*". Wawancara merupakan tehnik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai.<sup>19</sup> Peneliti disini melakukan wawancara di SMPN 1 pada tanggal 15 juli 2019 dengan sasaran yang akan di wawancarai yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yakni ibu Susilawati S.pd.I.

Kusioner/angket, menurut sugiyono kusioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

---

<sup>14</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development.*, Ibid, hal.38

<sup>15</sup> Rostinah, "Penggunaan Model Pembelajaran Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA1 MAN Binamu Jenepono". (2010), hal. 20

<sup>16</sup> Diana Putri Utami, "*Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika Tema Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*". (2019), hal. 35

<sup>17</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development.*, Ibid, hal.38

---

<sup>18</sup> Ibid.,hal.214

<sup>19</sup> Ibid.,hal.210

seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>20</sup> Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan ahli materi, media dan siswa mengenai media pembelajaran *Video Scribe*.

Angket disini di bagi menjadi 4 proses penilaian yakni : Penilaian Ahli Media, Penilaian Ahli Materi, Respon Guru Mata Pelajaran, dan Respon Peserta Didik

### Hasil Analisis Data

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut :

##### a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan sejauh mana pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP N 1 Teluk Kuantan dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2020, dengan narasumber Ibu Susilawati S.pd.I.

Berdasarkan wawancara yang diperoleh narasumber, diperoleh informasi bahwa rendahnya motivasi peserta didik didalam mengikuti proses pembelajaran, didalam proses pembelajaran peserta didik masih terlihat ada yang sibuk sendiri dan terkadang bercanda dengan

temannya, idalam proses pembelajaran daring (belajar di rumah) guru kesulitan dengan hal tersebut banyak peserta didik yang tidak belajar bahkan orang tuanya yang mengerjakan tugas yang diberikan.

Disela-sela wawancara tersebut, peneliti memberikan ide tentang pengembangan media pembelajaran *Video Scribe*, Guru yang bersangkutan sangat mendukung dengan adanya inovasi tersebut, karena seperti yang disampaikan sebelumnya media yang digunakan pada saat ini masih belum membuat peserta didik termotivasi untuk tertarik belajar terutama masa pandemi *Covid19* sekarang.

Untuk kelas yang bisa digunakan peneliti pada tahap *implementation*, guru tersebut menyarankan untuk menggunakan kelas yang dibutuhkan peneliti sendiri. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih perwakilan peserta didik secara acak dari kelas VII di SMP N 1Teluk Kuantan dengan total jumlah 30 peserta didik.

Berdasarkan apa yang ditemukan di lapangan, untuk membuat peserta didik termotivasi maka peneliti memberikan solusi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berupa pengembangan media *Video Scribe*.

##### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi yang digunakan dalam media *Video Scribe*. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum

---

<sup>20</sup> Ibid.,hal.216

2013. Pada Kompetensi Dasar yaitu Semua Bersih Hidup Jadi Nyaman yaitu berkaitan dengan Taharah/Bersuci.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk membuat media yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan tidak bosan ketika melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 15 Juli 2020, secara umum peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran sedikit terkendala dikarenakan proses pembelajaran dilakukan *daring* (dirumah). Pembelajaran yang menggunakan media yang dibuat guru membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang membuat peserta didik tertarik. Untuk membuat peserta didik tertarik terkadang guru mengirimkan video terkait materi yang sedang dibahas. Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka peneliti ingin membuat peserta didik termotivasi dan bersemangat didalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang memacu peserta didik untuk semangat belajar siswa secara mandiri maupun dengan guru.

Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran *Video Scribe* Materi Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diterapkan pada siswa SMPN 1 Teluk Kuantan Kelas VII.

d. Analisis *Video Scribe*

Analisis *Video Scribe* merupakan tahap peneliti untuk menentukan bagaimana bagian-bagian seperti gambar-gambar dan tulisan yang cocok didalam aplikasi *Video Scribe* untuk membuat video terkait materi Taharah.

## 2. Hasil *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran *Video Scribe*. Media pembelajaran *Video Scribe* dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dan berisi kan materi yang akan di pelajari. Pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan buku yang relevan dan referensi sebagai bahan didalam penyusunan media pembelajaran *Video Scribe*. Penyusunan isi materi media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar.

a. Tampilan Awal Media Pembelajaran *Video Scribe*

Tampilan awal didalam membuat media *Video Scribe* ini harus menarik dengan materi yang akan dikembangkan yaitu materi semua bersih hidup jadi nyaman atau biasa disebut dengan Taharah (bersuci) dengan tampilan awal yang menarik maka peserta didik akan termotivasi untuk melihatnya.

b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Media pembelajaran *Video Scribe* berisi kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik didalam mempelajari materi. Kompetensi yang harus dimiliki siswa antara lain pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar disesuaikan dengan silabus yang digunakan oleh sekolah.

c. Isi Materi

Materi pada media pembelajaran *Video Scribe* ini disesuaikan dengan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik ketika penulis melakukan penelitian di SMPN 1 Teluk Kuantan, adapun materi yang akan dikembangkan yaitu “semua bersih hidup jadi nyaman atau biasa disebut dengan Taharah”.

**3. Tahap *Development* (Pengembangan)**

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *develop* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran *Video Scribe* yang sudah dirancang. Pada tahap ini

diakukan beberapa langkah-langkah yaitu :

a. Pembuatan Media Pembelajaran *Video Scribe*

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan media pembelajaran *Video Scribe* dari hasil *design* secara sistematis sehingga menghasilkan media *Video Scribe* untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini dilakukan penyebaran media pembelajaran *Video Scribe* dengan cara mengirimkan file video kesetiap peserta didik di kelas VII di SMPN 1 Teluk Kuantan dengan bantuan *handphone* dikarenakan pandemi *Covid19* proses pembelajaran dilakukan dengan cara *daring* (dirumah).

b. Validasi Oleh Ahli Media

Pada tahapan ini dilakukan penilaian oleh dosen yakni ibu Ikrima Mailani S.pd.I M.Pd.I pada tanggal 26 September 2020, Dosen tersebut mengisi beberapa kusioner/angket yang diberikan oleh peneliti yaitu dengan hasil: menunjukkan bahwa total skor penilaian dari ahli media diperoleh skor 51. Sedangkan rata rata skor diperoleh 0,85 jika dibulatkan yaitu 85 maka skor jika di % kan yaitu 85% dengan rentang 81-100% dinyatakan media pembelajaran *Video Scribe* sangat kuat/valid.

c. Validasi Oleh Ahli Materi

Pada tahapan ini juga dilakukan penilaian oleh dosen yakni bapak Helbi Akbar S.pd.I. MA pada tanggal 26 September 2020, dosen tersebut mengisi beberapa

kusioner/angket yang diberikan oleh peneliti dengan hasil yaitu: menunjukkan bahwa total skor penilaian dari ahli materi diperoleh skor 44. Sedangkan rata rata skor diperoleh 0,93 jika dibulatkan yaitu 93 maka skor jika di % kan yaitu 93% dengan rentang 81-100% dinyatakan media pembelajaran *Video Scribe* sangat kuat/valid. Dengan hasil tersebut maka media *Video Scribe* layak untuk di implementasikan/diterapkan kepada peserta didik kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan.

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *implementation* atau penerapan. Setelah dinyatakan layak oleh validator, Media pembelajaran *Video Scribe* diterapkan kepada peserta didik. Pada pelaksanaan tahap ini dilakukan dengan cara *daring* (dirumah) diikuti oleh siswa kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan, peneliti disini mengambil sampel sebanyak 30 orang peserta didik.

#### 5. *Evaluation* (Penilaian)

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Setelah tahap *implementation* dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penialain media pembelajaran *Video Scribe*. Pada tahapan ini, penilaian *Video Scribe* yang dilihat adalah . Aspek kepraktisan dapat dilihat dari

pengisian angket respon guru mata pelajaran dan peserta didik.

Berikut pemaparan hasil tahap *evaluation* adalah sebagai berikut :

##### a. Respon Guru Mata Pelajaran

Pada tahapan ini dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran yakni ibu Susilawati S.pd.I pada tanggal 15 September 2020, guru tersebut mengisi beberapa kusioner/angket yang diberikan oleh peneliti dengan hasil yaitu: menunjukkan bahwa total skor penilaian dari respon guru mata pelajaran diperoleh skor 11. Sedangkan rata rata skor diperoleh 1 maka skor jika di % kan yaitu 100% dengan rentang 81-100% maka dinyatakan media pembelajaran *Video Scribe* sangat kuat/valid.

##### b. Respon Peserta Didik

Pada tahapan ini dilakukan penilaian oleh peserta didik kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan yang berjumlah 30 orang peserta didik tersebut mengisi beberapa kusioner/angket yang diberikan oleh peneliti pada tanggal 15 September 2020, dengan hasilnya yaitu: menunjukkan bahwa total skor penilaian dari respon peserta didik diperoleh skor 231. Sedangkan rata rata skor diperoleh 0,962 maka skor jika di % kan yaitu 96% dengan rentang 81-100% maka dinyatakan media pembelajaran *Video Scribe* sangat kuat/valid.

#### Kesimpulan

Media pembelajaran *Video Scribe* pada materi Pendidikan Agama

Islam untuk siswa kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Baik ditinjau dari kelayakan ahli materi, ahli media, respon guru mata pelajaran dan siswa (*user*). Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil kelayakan dari ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 85 %, ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 93%, respon guru mata pelajaran 100% dan peserta didik yang berjumlah 30 orang memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,% dengan kategori valid dan layak.

### Daftar Pustaka

- Departemen Agama RI, *Al-Qura'n dan terjemahannya* (jakarta: Proyek pengadaan Kitab Suci Al-Qura'an, 1992)
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Qur'an al-Karim; Tafsir Surat-surat Pendek Berdasarkan Urutan Turunan Wahyu*, (Bandung: Pustaka Hidaya, 1997)
- Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, S.Ag.,MPd, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017)
- <https://www.webindo.id/kata-mutiara-bahasa-arab-dan-artinya-penuh-makna-mendalam>
- <http://leeya-leeya.blogspot.com/2012/01/11/Teori-Pengembangan-Media>
- [Http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe](http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe)
- <https://rizcybl.wordpress.com/2011/01/07/kelebihan-media-video-pembelajaran-video-scribe>
- Yunita Munandar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. (2018)
- Ilham Musyadat, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil”. (2015)
- Devi Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI\SD”. (2018)
- Devi Eka Nurdiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai Dengan Mind Mapping Pada Materi Jaringan Epitel Kelas Xi Sma Negeri 16 Semarang”. (2019)
- Indriani Budiarti, “Pengembangan Media Scrabble Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Ma Negeri 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016”. (2016)
- Eka Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Smp Kelas VIII”. (2018)
- Rostinah, “Penggunaan Model Pembelajaran Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA1 MAN Binamu Jeneponto”. (2010)
- Diana Putri Utami, “Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika Tema Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar”. (2019)
- Aryani, “Pengembangan media pembelajaran pop-up book kelas IV di SD Negeri Mlaten Puri Mojokerto Materi Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. (2016)
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta, 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian* Bandung: Alfabeta, 2013
- Kawakibul Qamar.dkk, *Buku Panduan Media Pembelajaran dengan LibreOffice Impress*, Malang: 2016.