

Abstrak

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X

Warah Mega Pertiwi
171434048

Kondisi pandemi COVID-19 saat ini berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring di rumah. Hasil analisis kebutuhan di 5 sekolah menunjukkan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang paling sulit dipahami karena peserta didik kelas X yang masih dalam proses peralihan dari SMP ke SMA, selain itu peserta didik masih kesulitan dalam memahami kaidah pemberian nama dan pengelompokan makhluk hidup.

Salah satu solusi yang dapat digunakan menyelesaikan permasalahan mengenai kesulitan peserta didik saat pembelajaran jarak jauh adalah menghadirkan variasi media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti media pembelajaran video interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Metode penelitian merujuk pada lima tahapan metode Sugiyono (2013) yakni menggali potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk serta revisi produk. Produk yang dihasilkan berupa video interaktif berbasis android yang divalidasi oleh satu pakar media, satu pakar materi, serta dua Guru Biologi dari 2 sekolah. Produk awal berbentuk file aplikasi berukuran 8,3 MB yang terdiri atas petunjuk penggunaan, kompetensi, pendahuluan, video pembelajaran, evaluasi, profil peneliti dan daftar pustaka. Hasil validasi mendapat skor 3,68 yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Pengembangan materi pembelajaran video interaktif dinyatakan layak uji coba menggunakan revisi sesuai dengan komentar dan saran validator.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif Berbasis Android, Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X.

*Abstract****DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE VIDEO LEARNING MEDIA FOR CLASS X STUDENTS ON CLASSIFICATION OF LIVING THINGS***

Warih Mega Pertiwi

171434048

The current situation of the COVID-19 pandemic has an impact on online home-based learning activities. The results of the needs analysis in five schools revealed that the classification material of living things is the most difficult to comprehend, owing to the fact that class X students are still transitioning from middle to high school, and students also struggle to understand the rules for naming and grouping living things.

Presenting a choice of learning media is one way for dealing with students' issues during online learning. As a result of this context, engaging and interactive learning media, such as video learning media, are being developed. The goal of this study is to determine the development of learning media, as well as the viability of learning media video interactive android-based on class X living creature classification content.

This is a research and development project. The five stages of the Sugiyono (2013) technique, including researching possible problems, data collecting, product design, product validation, and product revision, are referred to as the research process. One media expert, one material expert, and two Biology instructors from two schools actively validated the final product, which is an android-based video. Instructions for use, competency, precursor, learning video, assessment, researcher profile, and references are all included in the initial product, which is an 8.3 MB application file. The validation result received a score of 3.68, which is considered "excellent." The development of video learning materials is deemed worthy of a trial, with adjustments made in response to validator comments and suggestions.

Keywords: *Learning Media, Android-Based Interactive Video, Classification of Living Things in class X.*