

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERPENDEKATAN
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM KELAS VII DI SMP NEGERI 1 NEGARA
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Oleh
Nyoman Sukma Sumampun, NIM 1811021002
Program Studi Teknologi Pendidikan

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan 1) untuk mengetahui proses pengembangan video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022, dan 2) untuk mengetahui hasil uji validasi penggunaan video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1 Negara Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan dan 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, 1) metode observasi, 2) metode wawancara, 3) metode pencatatan dokumen, dan 4) metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah, (1) proses pengembangan produk video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pembelajaran IPA dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu, tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*), (2) hasil validitas produk dikatakan valid dengan masing-masing penilaian, a) hasil review ahli isi pembelajaran dengan persentase 94% dengan kategori sangat baik, b) hasil review ahli desain pembelajaran dengan persentase 91.66% dengan kategori sangat baik, c) hasil review ahli media pembelajaran dengan persentase 97.14% dengan kategori baik, d) hasil uji coba perorangan dengan persentase 91.33% dengan kategori sangat baik, e) hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase 94.66% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, video animasi berpendekatan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran IPA valid dengan kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: video animasi, pendekatan kontekstual, pengembangan.

Abstract

This development research aims 1) to determine the process of developing an animated video with a contextual learning approach in natural science subjects for class VII at SMP Negeri 1 Negara in the academic year 2021/2022, and 2) to determine the results of the validation test using animated videos with a contextual learning approach in the subject. class VII natural science lessons at SMP Negeri 1 Negara in the 2021/2022 academic year. This research is a development research using the ADDIE model. The research subjects were 1 learning content expert, 1 learning design expert, 1 instructional media expert, 3 students for individual trials and 9 students for small group trials. The data generated in this study are qualitative and quantitative. The data collection methods used are 1) observation method, 2) interview method, 3) document recording method, and 4) questionnaire method. The data analysis technique used is a qualitative descriptive analysis technique and a quantitative descriptive analysis technique. The research results obtained are, (1) the process of developing an animated video product with a contextual learning approach in science subjects using the ADDIE development model which includes 5 stages, namely, the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage (implementation), and the evaluation stage (evaluation), (2) the results of product validity are said to be valid with each assessment, a) the results of the expert review of learning content with a percentage of 94% in the very good category, b) the results of the learning design expert review with a percentage of 91.66% in the very good category, c) the results of the learning media expert review with a percentage of 97.14% in the good category, d) the results of individual trials with a percentage of 91.33% in the very good category, e) the results of small group trials with a percentage of 94.66% with very good category. Based on this, the animated video with a contextual learning approach in science subjects is valid with very good quality and is suitable for use in the learning process.

Keywords: *animated video, contextual approach, development.*

