

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *SPARKOL VIDEOSCRIBE* DIINTEGRASIKAN DENGAN
EDPUZZLE PADA MATERI SISTEM KOORDINASI UNTUK SISWA
KELAS XI MIPA DI SMA NEGERI BALI MANDARA**

Oleh

Ni Made Sitiari, NIM 1813041038

Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan, Program Studi Pendidikan Biologi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) rancang bangun dari video animasi interaktif menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* diintegrasikan dengan *edpuzzle*; (2) validitas video animasi interaktif sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem koordinasi manusia untuk kelas XI MIPA; (3) kepraktisan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem koordinasi manusia untuk kelas XI MIPA di SMA N Bali Mandara. Jenis penelitian ini yakni penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tempat penelitian berlangsung di SMA N Bali Mandara dengan waktu penelitian selama 3 bulan. Desain uji coba mencakup uji validitas dan uji kepraktisan. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi dan ahli media yang berperan sebagai validator produk video animasi interaktif serta siswa sebagai subjek uji kepraktisan yang terdiri dari 3 orang siswa untuk uji coba perorangan dan 9 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Jenis data dalam penelitian yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data yakni wawancara dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah pedoman wawancara, angket validasi ahli materi dan media serta angket respon siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui validitas dan kepraktisan video animasi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan (1) rancang bangun dari video animasi interaktif menghasilkan 8 produk video animasi interaktif dengan materi sistem koordinasi manusia berdurasi 4 sampai dengan 8 menit; (2) validitas video animasi sebesar 4,71 dengan kategori sangat valid dan; (3) kepraktisan video animasi interaktif sebesar 4,61 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, video animasi interaktif yang dikembangkan sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran biologi khususnya materi sistem koordinasi manusia kelas XI di SMA N Bali Mandara

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi interaktif, sistem koordinasi manusia

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO ANIMATION USING
SPARKOL VIDEOSCRIBE APPLICATION INTEGRATED WITH
EDPUZZLE IN COORDINATION SYSTEM MATERIALS FOR
STUDENTS OF CLASS XI MIPA AT SMA NEGERI BALI MANDARA**

By

Ni Made Sitiari, NIM 1813041038

**Department of Marine Biology and Fisheries, Biology Education Study
Program**

ABSTRACT

This study aims to determine (1) the design of interactive animated videos using the *sparkol videoscribe* application integrated with *edpuzzle*; (2) the validity of interactive animation videos as a medium for learning biology in the human coordination system material for class XI MIPA; (3) the practicality of interactive animation videos as a medium for learning biology in the human coordination system material for class XI MIPA at SMA N Bali Mandara. This type of research is development research with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analyze, design, development, implementation and evaluation. The place of research took place at SMA N Bali Mandara with a research time of 3 months. The trial design includes validity and practicality tests. The test subjects consisted of material experts and media experts who acted as validators of interactive animation video products and students as practicality test subjects consisting of 3 students for individual trials and 9 students for small group trials. The types of data in this research are quantitative data and qualitative data. The techniques used in data collection are interviews and questionnaires. The instruments used in the study were interview guidelines, material and media expert validation questionnaires and student response questionnaires. Data analysis was carried out descriptively to determine the validity and practicality of interactive animated videos. The results showed (1) the design of the interactive animation video resulted in 8 interactive animation video products with a coordination system material with a duration of 4 to 8 minutes; (2) the validity of the animated video is 4.71 with a very valid category and; (3) the practicality of interactive animation video is 4.61 with very practical category. Based on the results of the study, the interactive animated video developed is very valid and practical to use as a medium for learning biology, especially the material for the XI class coordination system at SMA N Bali Mandara.

Keywords: learning media, interactive animation video, coordination system