

SKRIPSI

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

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh:

M ROBBY PRATAMA
NPM: 160307031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TAHUN 1442 H/2020M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **M Robby Pratama**
Tempat/Tanggal Lahir : Pulau Kedundung, 01 Oktober 1997
NPM : 160307031
Alamat : RT/RW 03/01, Luar Irok, Koto Taluk, Kec. Kuantan
Tengah Kab. Kuantan Singingi
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan
Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Materi PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 29 Oktober 2020

Hormat Saya,



M Robby Pratama

NPM. 160307031

ZULHAINI, S. Pd.I., MA
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi M Robby Pratama

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap Skripsi Saudara:

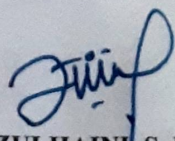
Nama	: M Robby Pratama
NPM	: 160307031
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Video Scribe</i> Pada Materi PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 29 Oktober 2020

Pembimbing I


ZULHAINI, S. Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

IKRIMA MAILANI, S. Pd.I., M. Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi M Robby Pratama

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap Skripsi Saudara:

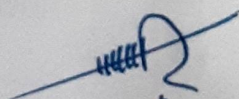
Nama	: M Robby Pratama
NPM	: 160307031
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 29 Oktober 2020

Pembimbing II


IKRIMA MAILANI, S. Pd.I., M. Pd.I
NIDN. 1022108801

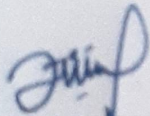
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO SCRIBE* PADA MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMPN 1 TELUK KUANTAN" yang ditulis oleh **M Robby Pratama**, NPM : 160307031 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Teluk Kuantan, 29 Oktober 2020

Menyetujui

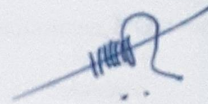
Pembimbing I



Zulhaini S.Pd.I, M.A

NIDN : 1012098004

Pembimbing II



Ikrima Mailani S.Pd.I, M. Pd.I

NIDN : 1022108801

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam



Ikrima Mailani S.Pd.I, M. Pd.I

NIDN : 1022108801

PENGESAHAN PENGUJI

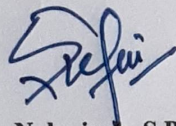
Skripsi dengan judul ***"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Pai Dan Budi Pekerti Kelas VII Smpn 1 Teluk Kuantan"*** yang ditulis oleh **M Robby Pratama, NPM 160307031** telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 14 oktober 2020. Skripsi ini telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar serjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

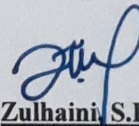
TelukKuantan,27Oktober 2020

Ketua

Sekretaris



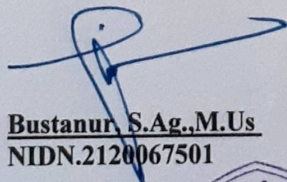
Sopiatus Nahwiyah, S.Pd., I,MA
NIDN.2110018901



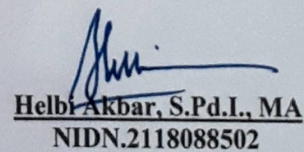
Zulhaini, S.Pd.I, MA
NIDN.1012098004

Penguji I

Penguji II

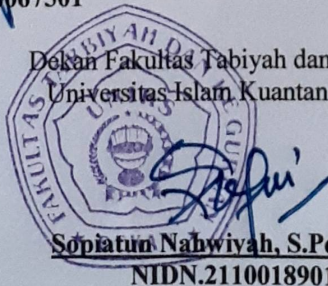


Bustanur, S.Ag.,M.Us
NIDN.2120067501



Helbi Akbar, S.Pd.I., MA
NIDN.2118088502

Dekan Fakultas Tabiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi



Sopiatus Nahwiyah, S.Pd., I,MA
NIDN.2110018901

v

v

MOTTO

“Maa Dumta Tusyaahidu Basmata Ummika, Fa Alhayaatu Laa Tazaalu
Jamiilatan”

“Selagi Engkau Dapat Melihat Senyuman Ibumu, Hidupmu Senantiasa Indah”¹

¹ [https://www.webindo.id/Kata Mutiara Bahasa Arab Dan Artinya Penuh Makna Mendalam](https://www.webindo.id/Kata%20Mutiara%20Bahasa%20Arab%20Dan%20Artinya%20Penuh%20Makna%20Mendalam)

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Seiring do'a dan rasa puji syukur kehadiran Allah SWT kupersembahkan karya kecilku ini kepada yang tercinta.

“Ibunda tercinta Eta Helmi, dan Ayahanda M Yulis”

Atas tetesan keringat, air mata, limpahan kasih dan sayang serta do'a yang tiada pernah putus demi keberhasilan ananda.

Tak lupa termakasih kepada “Saudara kandung tercinta Dyah Lestari”

Atas dorongan moril dan materil demi kesuksesan kakak tercinta.

Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan.

Terimakasih kepada dosen-dosen Pendidikan Agama Islam yang sangat ananda sayangi

Almamater tercinta Universitas Islam Kuantan Singingi

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

ABSTRAK

M Robby Pratama : "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Pai dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan*"

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.

Kata Kunci : ***Pengembangan, Media Pembelajaran Video Scribe Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti***

ABSTRACT

M Robby Pratama: “Development Of Medium Learning Based On Video Scribe On Islamic Education Materials And Ethical Up bringing Class VII Junior High School One Teluk Kuantan”

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.

**Key Word : Development, Learning media Video Scribe
Islamic Education**

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi ALLAH Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan Rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMPN 1 TELUK KUANTAN”**. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada pemimpin yang paling mulia, manusia yang paling baik akhlaknya yakni Nabi Muhammad Shallallahu'Alaihi wa Sallam, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Segala puji dan syukur tiada terhingga penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanallahhuwata'la, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan”** . Shalawat serta salam tercurah hendaknya kepada Nabi besar Muhammad Shallahhu Alaihi Wasallam.

Disadari sepenuhnya kemampuan dan pengetahuan penulis sangat terbatas, maka adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sangat membantu penulis, dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karna itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yaitu :

1. Ibu Ir. Hj. Elfi Indrawanis, MM selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi
2. Ibu Sopiatun Nahwiyah SPd.I MA Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
3. Ibu Ikrima Mailani SPd.I MPd.I selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

4. Ibu Ikrima Mailani SPd.I MPd.I selaku dosen pembimbing II dan Ibu Zulhaini SPd.I MA selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan, nasehat serta motivasinya
5. Bapak Alhairi SPd.I MPd.I selaku dosen penasehat akademik
6. Segenap Bapak/Ibu dosen jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmunya yang sangat berguna dari masa ke masa perkuliahan
7. Kepala sekolah, guru, siswa dan siswi SMP Negeri 1 Teluk Kuantan .
8. Orang tua tercinta ayahanda M Yulis, dan ibunda Eta Helmi, adik Dyah Lestari
9. Teman teman seperjuangan dan seluruh rekan rekan kelas PAI B
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Teluk Kuantan, 29
Oktober 2020

Penulis

M Robby
Pratama

**NPM :
160307031**

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	I
NOTA DINAS.....	II
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	IV
PENGESAHAN PENGUJI.....	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
ABSTRAK.....	VIII
KATA PENGANTAR.....	X
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVI
DAFTAR GRAFIK.....	XVII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teoritis.....	7
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	7
2. Media pembelajaran.....	8
3. Video Scribe.....	12

a. Pengertian Video Scribe.....	12
b. Tampilan Video Scribe.....	14
4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	16
B. Penelitian Relevan.....	17
C. Kerangka Konseptual.....	19
D. Defenisi Operasional.....	20
BAB III.....	21
METODOLOGI PENELITIAN.....	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	25
E. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV.....	31
PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	31
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	31
B. Penyajian Data.....	40
C. Analisis Data.....	54
1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	54
2. Analisis Kepraktisan Media Pembeajaran <i>Video Scribe</i>	55
BAB V.....	56
PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Definisi Operasional.....	20
Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert.....	27
Tabel 2.1 kriteria angket kevalidan data ahli media dan materi.....	28
Tabel 2.1 penilaian skala guttman.....	29
Tabel 2.1 kriteria angket respon guru dan peserta didik.....	30
Tabel 4.1 Keadaan Siswa di SMPN 1 Teluk Kuantan.....	38
Tabel 4.2 Keadaan Guru di SMPN 1 Teluk Kuantan.....	39
Tabel 4.1 Keadaan Tenaga Kependidikan di SMPN 1 Teluk Kuantan.....	39
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 4.8 Hasil Respon Guru Mata Pelajaran.....	50
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Login ke Akun <i>Video</i> <i>Scribe</i>	13
Gambar 2.2 Petunjuk Penggunaan <i>Video</i> <i>Scribe</i>	13
Gambar 2.3 Halaman Kosong <i>Video</i> <i>Scribe</i>	14
Gambar 2.4Tampilan Memasukkan Gambar di <i>Video</i> <i>Scribe</i>	14
Gambar 2.5Tampilan Memasukkan Suara <i>Video</i> <i>Scribe</i>	14
Gambar 2.6Tampilan Memasukkan Teks <i>Video</i> <i>Scribe</i>	15
Gambar 2.7Tampilan Menyimpan <i>Video</i> <i>Scribe</i>	15
Gambar 2.8Langkah-Langkah Penelitian RND Model ADDIE.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 3 Angket Validasi Respon Guru Mata Pelajaran
- Lampiran 4 Angket Validasi Respon Peserta Didik
- Lampiran 5 Lembar Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran
- Lampiran 6 Surat Izin Riset
- Lampiran 7 Surat Balasan Dari tempat penelitian
- Lampiran 8 Tampilan Media *Video Scribe*
- Lampiran 9 Tampilan Proses Pembelajaran Daring
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 11 Dokumentasi

DAFTAR GRAFIK

4.1 Grafik Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	48
4.2 Grafik Respon Guru Mata Pelajaran dan Peserta didik.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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”.²

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

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

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

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

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 "*wasaaaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴

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

4 M.Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), hal.9

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMPN 1 Teluk Kuantan didalam proses belajar mengajar terdapat sedikit masalah diantaranya :⁵

1. Rendahnya motivasi peserta didik didalam mengikuti proses pembelajaran
2. Didalam proses pembelajaran peserta didik masih terlihat ada 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, sehingga 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.⁶

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

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

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 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** “

B. Identifikasi Masalah

1. Didalam proses pembelajaran peserta didik belum bisa termotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan media yang digunakan oleh pendidik
2. Ketika pendidik menjelaskan materi di depan kelas masih ada peserta didik yang kurang memperhatikan dan bercanda dengan temannya
3. Setelah mewabah *Virus Covid19* di negara kita ini proses pembelajaran sedikit terhambat yakni dengan diadakannya proses pembelajaran daring (belajar dirumah) hal tersebut banyak peserta didik yang tidak belajar bahkan orang tuanya yang mengerjakan tugas yang diberikan

C. Batasan Masalah

Mengingat banyak sekali masalah yang ada maka penulis mengambil kesimpulan dengan membatasi masalah tersebut yakni: “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Materi PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan “

D. Rumusan Masalah

Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Video Scribe* pada siswa kelas VII di SMPN1 Teluk Kuantan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran *Video Scribe* pada siswa kelas VII di SMPN1 Teluk Kuantan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan agar menambah pengetahuan peneliti dan sebagai langkah untuk pengembangan media pembelajaran *Video Scribe* pada materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Membantu peserta didik untuk memahami pelajaran terkait Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di Kelas VII dengan menggunakan media pembelajaran *Video Scribe*.

b. Pendidik

Sebagai suatu media yang mempermudah di dalam menjelaskan materi tentang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

c. Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dan menjadi pendidik yang profesional.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Video Scribe*

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan oleh alat elektronik. Dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru.

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memerlukan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta ketertarikan antar komponen. Sedangkan model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.⁷

Berdasarkan hal yang dikemukakan diatas pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* yang dikembangkan ini termasuk pengembangan bentuk prosedural atau mengikuti model *The ASSURE* dimana langkah-langkah model *The ASSURE* ini adalah : Analisis

⁷ [http://leeya-leeya.blogspot.com/2012/01/11/Teori Pengembangan Media](http://leeya-leeya.blogspot.com/2012/01/11/Teori_Pengembangan_Media)

karakteristik peserta didik, penentuan tujuan, pemilihan media dan materi, pemanfaatan materi, pengikutsertaan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, evaluasi/revisi.⁸

2. Media pembelajaran

Media menurut terminologinya, 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.

Ada beberapa pendapat menurut para ahli tentang diantaranya sebagai berikut:

- a. Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal
- b. Heinich mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran
- c. Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak.
- d. H. Malik mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat diunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat

⁸ Ibid,.leeya-leeya.blogspot.com

merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁹

- e. Jadi, media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh seorang guru ataupun pendidik sebagai pembawa pesan guna untuk mempermudah proses belajar mengajar.
- f. Menurut R.M Soelarko media pembelajaran berfungsi memvisualisasikan sesuatu yang sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang.¹⁰

Manfaat media dalam pembelajaran antara lain :

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongrit dan realistis
- f. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar
- g. Media membangkitkan keinginan dan minat guru

⁹ M.Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Ibid, hal.10

¹⁰ Ibid, hal.10

- h. Media memberikan pengalaman integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai hal yang bersifat abstrak.¹¹

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth, media diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, main peran, dan kegiatan kelompok)
- b. Media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, charts, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- d. Media berbasis audio visual (video, vcd, film, program sildetape, televisi)
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer)¹²

Karakteristik media pembelajaran diantaranya adalah :

- a. Media cetakan, meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi
- b. Teks terprogram, adalah salah satu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat (dan membaca) teks yang diinginkan langkah demi langkah

¹¹ Kawakibul Qamar.dkk, *Buku Panduan Media Pembelajaran dengan LibreOffice Impress*, (Malang: 2016), hal.2

¹² Kawakibul Qamar.dkk, *Buku Panduan Media Pembelajaran dengan LibreOffice Impress*, Ibid., Hal.2-3

- c. Media pajang, pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil
- d. Papan magnetik, merupakan papan pameran yang terdiri dari permukaan baja tipis yang dilapisi magnet
- e. Gambar/foto, media yang sudah umum digunakan
- f. Bagan (chart), suatu bagan yang dibuat sedemikian rupa sehingga mudah untuk dicerna
- g. Diagram, gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol
- h. Grafik, mungkin dapat didefinisikan sebagai penyajian data kerangka
- i. Transparan ohp, adalah media proyeksi karena visualnya diproyeksikan ke layar
- j. Permainan simulasi, permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu
- k. Rekaman audio-tape, pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan
- l. Slide, adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci
- m. Film dan video, merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga layar terlihat gambar hidup
- n. Televisi, adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar
- o. Diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang

- p. Komputer, mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana maupun rumit¹³

3. Video Scribe

a. Pengertian Video Scribe

Video adalah tayangan yang di dalamnya memuat kombinasi antara gambar yang bergerak beserta suara. Video dapat dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa. Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.

Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. *Video Scribe* ini 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.¹⁴

¹³ Ibid,.hal.3-5

¹⁴ <http://tirtamedia.co.id/2014/05/07/apa-itu-videoscribe>

Adapun kegunaan *Video Scribe* ini adalah :

- 1) *Video Scribe* bisa digunakan untuk keperluan bisnis *online*. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *video Scribe*
- 2) *Video Scribe* bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai pembelajaran
- 3) *Video Scribe* untuk presentasi keperluan anda
- 4) Dan masih banyak lagi eksperimen-eksperimen yang bisa kita gunakan dengan software ini

Sedangkan kelebihan media *Video Scribe* ini adalah :

- 1) Mengatasi jarak dan waktu Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- 2) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 5) Mengembangkan imajinasi
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
- 7) Mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif
- 8) Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media¹⁵

15 <https://rizcybl.wordpress.com/2011/01/07/kelebihan-media-video-pembelajaran-video-scribe>

Sedangkan kelemahan *video scribe* ini adalah :

- 1) Sebagaimana media audio visual yang lain media ini lebih mementingkan materi ketimbang pengembangan materi itu sendiri
- 2) Pembuatan media ini terbilang sulit sebelum mempelajarinya dengan detail
- 3) Penayangannya perlu adanya infocus dan layar di kelas peserta didik¹⁶

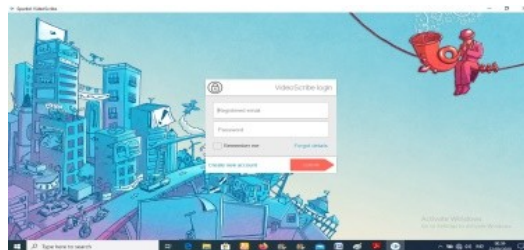
b. Tampilan Video Scribe

1. Login ke akun *Video Scribe*



Gambar 2.1

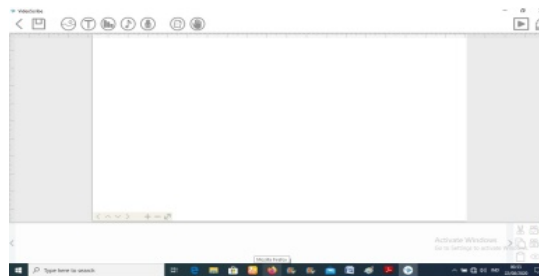
- 2.



Tampilan petunjuk
penggunaan *Video Scribe*

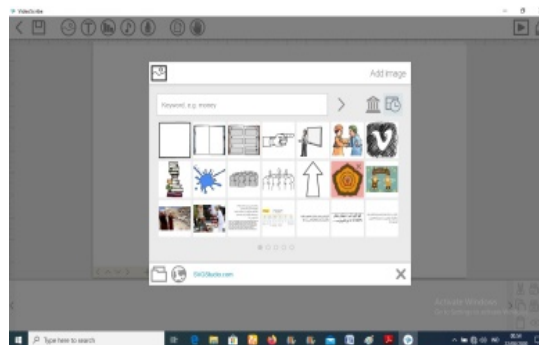
¹⁶<https://rizcybl.wordpress.com/2011/01/07/kelebihan-media-video-pembelajaran-video-scribe,.Ibid,.>

3.

**Gambar 2.2**

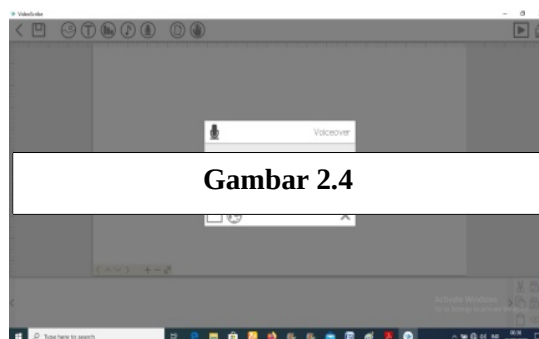
Halaman kosong
Video Scribe

4.

**Gambar 2.3**

Tampilan
memasukkan gambar

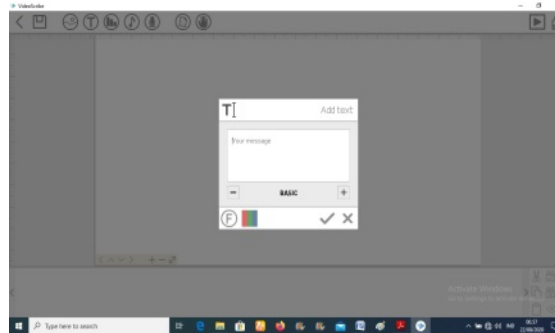
5.

**Gambar 2.4**

Tampilan
memasukkan suara

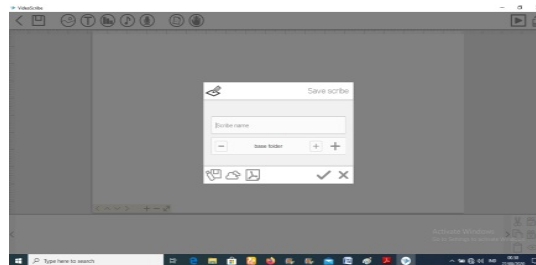
Gambar 2.5

6. Tampilan memasukkan teks



Gambar 2.6

7. Tampilan menyimpan video



Gambar 2.7

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dipahami sebagai suatu program Pendidikan yang menanamkan nilai-nilai islam melalui proses pembelajaran, baik di kelas maupun diluar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam (PAI).¹⁷

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang merupakan mata pelajaran Nasional (kurikulum 2013) merupakan Pendidikan yang secara

¹⁷ Syarifuddin, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal.14

mendasar menumbuh kembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah) pada jenjang SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA.¹⁸

18 Ibid, hal.14

B. Penelitian Relevan

N O	NAMA,JUDUL,TAHUN	HASIL	PERBEDAAN	PERSAMAAN
1	Yunita Munandar : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol <i>Video Scribe</i> Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur 2018 ¹⁹	Media Pembelajaran Berbasis Sparkol <i>Video Scribe</i> Mata Pelajaran Akidah Akhlak MTSN Dan pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan proses pembelajaran tidak terpaku hanya kepada LKS dan Buku cetak saja	Materinya yaitu : mata pelajaran akidah akhlak MTSN	Persamaannya adalah sama menggunakan media <i>video scribe</i>

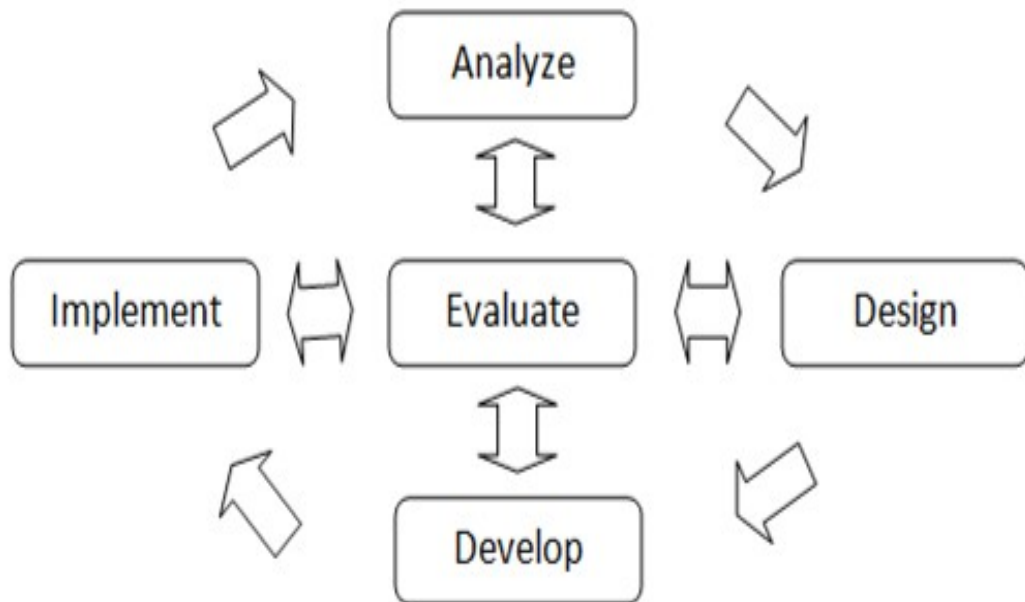
¹⁹ Yunita Munandar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Video Scribe* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. (2018)

2	Ilham Musyadat: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Video Scribe</i> Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil 2015 ²⁰	Media Pembelajaran Berbasis <i>Video Scribe</i> Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Dan proses pembelajaran yang dilakukan berhasil serta siswa wawasannya bertambah	Materinya yaitu : Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN	Persamaannya adalah sama menggunakan media <i>video scribe</i>
3	Devi Safitri: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol <i>Video Scribe</i> Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI\SD 2018 ²¹	Media Pembelajaran Berbasis Sparkol <i>Video Scribe</i> Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI\SD Dan peserta didik tidak terpaku lagi kepada buku cetak serta peserta didik sekarang mudah memahami mata pelajaran aksara lampung	Materinya yaitu : Mata Pelajaran Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI\SD	Persamaannya adalah sama menggunakan media <i>video scribe</i>

20 Ilham Musyadat, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil”. (2015)

21 Devi Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Video Scribe* Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI\SD”. (2018)

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2.8 Langkah-Langkah Penelitian RND Model ADDIE²²

²²Devi 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), hal. 77

D. Defenisi Operasional

No	Variabel	Indikator
1.	Pengembangan Media <i>Video Scribe</i>	a. Analisis karakteristik peserta didik b. penentuan tujuan c. pemilihan media dan materi d. pemanfaatan materi e. pengikutsertaan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran f. evaluasi/revisi.

Tabel 2.1 Definisi Operasional

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis 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.²³

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.²⁴

²³Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal.26

²⁴Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Ibid, hal.28

Adapun disini penulis menggunakan model ADDIE 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.²⁵

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.²⁶

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.

25 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

26 Ibid,.hal 77

2. Design

Design atau yang biasa disebut rancangan produk dari media yang akan dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan.²⁷

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue 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.²⁸

3. Development

Development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk yang akan dikembangkan tahap ini dilakukan setelah rancangan produk siap.²⁹

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.³⁰

27 Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Ibid, hal.38

28Indriani 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

29 Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Ibid, hal.38

30Eka Wulandari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Smp Kelas VIII*”. (2018), hal. 43

4. *Implementation*

Implementation adalah kegiatan menggunakan media atau produk yang telah dibuat dan di validasi oleh ahli media dan materi.³¹

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.³²

5. *Evaluation*

Tahap terakhir dari penelitian RND model ADDIE adalah *evaluate* (evaluasi) dapat dimaknai dengan menentukan nilai terkait suatu harga, dan manfaat.³³ Seperti media pembelajaran yang akan dikembangkan sekarang ini. *Evluation* adalah menilai produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum.³⁴

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Teluk Kuantan terletak di Kabupaten Kuantan Singingi Kecamatan Kuantan Tengah pada siswa Kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

31 Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Ibid, hal.38

32 Rostinah, “Penggunaan Model Pembelajaran Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA1 MAN Binamu Jeneponto”. (2010), hal. 20

33Diana Putri Utami, “*Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika Tema Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*”. (2019), hal. 35

34 Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Ibid, hal.38

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian nya adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Teluk Kuantan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Uji kelayakan media pembelajaran dalam bentuk *Video Scribe* pada pokok bahasan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dilakukan oleh validator yang melakukan penilaian terhadap bahan materi dan kelayakan media pembelajaran *Video Scribe*.

Validator diminta untuk memberikan penilaian dan saran terhadap bahan ajar yang dikembangkan, apakah media pembelajaran *Video Scribe* yang telah dibuat ini layak atau tidak layak. Jika media pembelajaran ini layak maka bisa di uji cobakan oleh 1 guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Teluk Kuantan. Data yang dihasilkan menjadi data yang diolah oleh peneliti sehingga didapatkan hasil analisis data. Dan pengumpulan data lainnya dengan cara berikut :

1. 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.³⁵

Observasi dilakukan di SMPN 1 Teluk Kuantan dengan sasaran nya adalah peserta didik kelas VII, obseravasi 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*.

2. 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 teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai.³⁶ Peneliti disini melakukan wawancara di SMPN 1 pada tanggal 15 juli 2019 dengan sasaran yang

³⁵ Ibid,.hal.214

³⁶ Ibid,.hal.210

akan di wawancarai yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yakni ibu Susilawati S.pd.I.

3. Kusioner/angket

Menurut sugiyono kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.³⁷ 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

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Analisis data kuantitatif

Analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut di dapat dengan menggunakan angket data analisis validitas ahli (ahli media pembelajaran dan ahli materi) dan angket

³⁷ Ibid,.hal.216

data analisa respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Video Scribe*.

a. Analisis kevalidan media

Validitas disini untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala *Likert* yang digunakan terdiri dari lima kategori yang dijadikan pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik ³⁸

Uji angket validasi ahli media pembelajaran *Video Scribe* dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Adapun rumus adalah sebagai berikut:

38 Sugiyono. *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.94

$$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = persentase skor dibulatkan

ΣR = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item³⁹

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian media disajikan pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media dan Materi

Persentase	Keterangan
0-20	Sangat lemah/tidak valid
21-40	Lemah/kurang valid
41-60	Cukup/cukup valid
61-80	Kuat/valid
81-100	Sangat kuat/kuat valid

³⁹ Aryani, "Pengembangan media pembelajaran pop-up book kelas IV di SD Negeri Mlaten Puri Mojokerto Materi Keunikan Daerah Tempat Tinggalku". (2016), hal. 45

b. Analisis kepraktisan media

Media pembelajaran *video scribe* dikatakan praktis jika memenuhi indikator:

- 1) Validator menyatakan bahwa media dapat digunakan dengan memerlukan sedikit revisi atau tanpa revisi yang disebut sebagai praktis secara teoritik.
- 2) Hasil respon guru dan respon siswa memberikan respon positif, yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan.

Data yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik kemudian di analisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Jawaban angket guru dan peserta didik diukur menggunakan skala *Guttman*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala *Guttman* yang digunakan terdiri dari dua kategori yang mana masing-masing kategori tersebut memiliki nilai atau skor berbeda yang dibuat dalam bentuk *checklist* (✓) yang disajikan dalam tabel 3.3

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya

0	Tidak ⁴⁰
----------	----------------------------

40 Sugiyono. *Metode Penelitian*, Ibid., hal.96

Presentasi rata-rata tiap komponen di hitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = persentase skor dibulatkan

ΣR = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item⁴¹

Pemberian dan pengambilan keputusan tentang kepraktisan produk media ini akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala lima seperti tabel dibawah :

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru dan Peserta didik

Persentase	Keterangan
0-20	Sangat Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis

⁴¹ Aryani, “Pengembangan media pembelajaran pop-up book kelas IV di SD Negeri Mlaten Puri Mojokerto Materi Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”.Ibid, hal. 47

61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

- | | |
|-----------------------------|--|
| a. Nama Sekolah | : SMP NEGERI 1 Teluk Kuantan |
| b. No. Statistik Sekolah | : 20.10.91.40.20.01 |
| c. NPSN | : 10403675 |
| d. Tipe Sekolah | : A |
| f. Alamat Sekolah | : Jalan Perintis Kemerdekaan Nomor 23 |
| | : Kelurahan : Simpang Tiga Teluk Kuantan |
| | : Kecamatan : Kuantan Tengah |
| | : Kota : Teluk Kuantan |
| | : Propinsi : Riau |
| g. Telepon/HP/Fax | : 0760 20045 |
| h. Status Sekolah | : Negeri |
| i. Nilai Akreditasi Sekolah | : A |
| j. Website dan Email | : smpnegerione_kuansing@yahoo.co.id |

k. SK Penegerian Sekolah : -

l. SK Akreditasi Terakhir : 581/BAP-SM/KP-09/X/2016

2. Visi dan Misi

a. Visi Sekolah

Visi Sekolah adalah imajinasi moral yang dijadikan dasar atau rujukan dalam menentukan tujuan atau keadaan masa depan sekolah yang secara khusus diharapkan oleh Sekolah. Visi Sekolah merupakan turunan dari Visi Pendidikan Nasional, yang dijadikan dasar atau rujukan untuk merumuskan Misi, Tujuan sasaran untuk pengembangan sekolah dimasa depan yang diimpikan dan terus terjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya.

Adapun visi SMP Negeri 1Teluk Kuantan adalah *“Terwujudnya Sekolah Unggul Dalam Prestasi, Karakter, dan Wawasan Lingkungan Berlandaskan Nilai Keagamaan”*

Indikator ketercapaian visi :

- 1) Meningkatnya prestasi akademik dan non akademik
- 2) Terciptanya sekolah yang bersih, sehat dan berwawasan lingkungan
- 3) Terbetuknya pribadi yang berkarakter dengan kesadaran menjadikan agama sebagai landasan berpikir dan bertindak.

b. Misi Sekolah

Misi SMP Negeri 1 TelukKuantan yang dikembangkan berdasarkan visi, adalah sebagai berikut:

- 1) Mengoptimalkan pemanfaatan seluruh potensi sekolah untuk meningkatkan pelayanan pendidikan
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara optimal dengan menciptakan pembelajaran dan bimbingan yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 3) Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler secara optimal sehingga membentuk pribadi yang berkarakter.
- 4) Menanamkan rasa cinta kebersihan dan keindahan kepada semua komponen sekolah, sehingga tercipta lingkungan sekolah yang bersih, sehat dan nyaman.
- 5) Membiasakan pelaksanaan ibadah secara baik dan benar.
- 6) Menanamkan pemahaman ajaran agama (Religi) sehingga tercipta kematangan dalam befikir dan bertindak.

c. Tujuan Sekolah

Berdasarkan Visi dan Misi yang telah dirumuskan dalam kurun waktu 5 tahun kedepan, tujuan yang diharapkan tercapai oleh sekolah pada tahun 2017/2018 adalah :

- 1) Perolehan Rata-rata Nilai Ujian Nasional minimal kategori Baik

- 2) Memiliki kegiatan ekstrakurikuler yang maju dan berprestasi disegala bidang
- 3) Terwujudnya disiplin yang tinggi dari seluruh warga sekolah.
- 4) Terwujudnya suasana pergaulan sehari-hari yang berlandaskan keimanan dan ketaqwaan.
- 5) Terwujudnya manajemen sekolah yang transparan dan partisipatif, melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok kepentingan yang terkait.
- 6) Terwujudnya lingkungan sekolah yang bersih, indah, nyaman dan asri.

Mengacu kepada visi dan misi sekolah, maka tujuan SMP Negeri

1 TelukKuantan yang hendak dicapai sebagai berikut :

- 1) 100% tenaga pendidik dan tenaga non kependidikan serta peserta didik telah membiasakan perilaku religious dalam berinteraksi di lingkungan sekolah.
- 2) Menjadikan kegiatan IMTAQ sebagai kegiatan yang dapat menjadi contoh di tingkat kecamatan.
- 3) Menjadikankan sekolah yang bersih, indah, nyaman dan sehat sesuai dengan sistem manajemen lingkungan hijau (*Green School*).
- 4) Sekolah memiliki standard sarana dan prasarana /fasilitas sekolah peralatan, dan perawatan memenuhi Standar Pelayanan Minimal (SPM)

- 5) Pengelolaan manajemen sekolah dapat terkoordinir dengan baik sesuai standard pengelolaan manajemen pendidikan
- 6) Sekolah dapat mencapai standar pendidik dan tenaga kependidikan meliputi: semua guru berkualifikasi minimal S1, telah mengikuti berbagai pelatihan yang terintegrasi dan berkesinambungan, semua mengajar sesuai mata pelajaran yang diampunya, terampil dalam melakukan PTK dan trampil dalam pembelajaran yang berbasis ICT.
- 7) Semua guru telah mengembangkan dan memiliki serta melaksanakan perangkat mengajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 8) Proses pembelajaran dapat mencapai standar proses pembelajaran dengan strategi CTL, pendekatan belajar tuntas, pendekatan pembelajaran individual, dan PAKEM.
- 9) Semua guru terlatih dalam melakukan inovasi pembelajaran. Kompetensi kelulusan siswa dapat memperoleh nilai rata-rata Ujian Nasional mencapai kategori Baik $(70 \leq 85)$.

Sekolah memiliki peserta didik dengan kompetensi yang handal dan dapat bersaing dengan sekolah lain baik secara akademik dan non akademik. **Status Akreditasi** SMPN 1 Teluk Kuantan mendapatkan akreditasi A dengan skor 95,00 dari Badan Akreditasi Nasional.

d. Kondisi Sosial SMPN 1 Teluk Kuantan

SMP Negeri 1 Teluk Kuantan yang terletak di jantung ibu kota Kabupaten Kuantan Singingi yaitu Kota Teluk Kuantan beralamatkan di Jalan Perintis Kemerdekaan No. 23 Telp. (0760) 20045. Sekolah ini didirikan pada tahun 1946 yang dahulu nya masih termasuk wilayah Kabupaten Indragiri Hulu, yang pada awal pendiriannya bernama SMP PGRI.

Pada tahun 1955 sekolah ini diresmikan penegeriannya oleh Menteri Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan (PP&K) Republik Indonesia yaitu Mr. Muhammad Yamin. Peresmian ini bersamaan pula dengan penegerian SMP Negeri 1 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu. SMP Negeri 1 Teluk Kuantan ini telah menamatkan siswa 11.100 orang. Sekolah ini telah banyak menghasilkan prestasi-prestasi yang pernah dicapai baik akademis maupun non akademis.

SMP Negeri 1 Teluk Kuantan, terletak kelurahan Simpang Tiga kota Teluk Kuantan. Sekolah ini memiliki beberapa Kelurahan dan desa pendukung yang juga terletak di sekitar aliran sungai Kuantan. Penduduknya merupakan penduduk yang mempunyai profesi yang heterogen, seperti pejabat pemerintah daerah, anggota legislatif, PNS, Pengusaha, Pedagang dan petani.

Keadaan sosial budaya dan ekonomi, penduduk di lingkungan sekolah dan sebagian besar wali murid pada umumnya memiliki dedikasi dan toleransi yang cukup tinggi terhadap kegiatan siswa di sekolah, namun

sebagian kecil masih ada yang bersikap kurang peduli terhadap lingkungan sekolah.

e. Prestasi yang diraih lima tahun terakhir

1. Tingkat Kabupaten

- a) Juara I Lomba Pidato Bahasa Arab Th. 2013**
- b) Juara 1 Lomba Story Telling Se Kab. Th. 2013**
- c) Juara 1 Lomba Story Telling Se Kab. Th. 2014**
- d) Juara I Lomba Pidato B. Indonesia Acara Gebyar Muharam
SMAN Pintar Se-Kab. Kuantan Singingi Tahun 2014**
- e) Juara 1 Lomba Story Telling Se Kab. Th. 2015**
- f) Juara II Tennis Meja Tunggal Putri Th. 2015 SMAN 1 SENTAJO
RAYA CUP**
- g) Juara II Tennis Meja Ganda Putri TH. 2015**
- h) Juara III Tennis Meja Ganda Putra TH. 2015**
- i) Juara II Lomba Pidato B. Inggris Tahun 2015**
- j) Mantelku Language Competition (MTLC) Juara I Lomba Story
Telling, Juara II Contest Pidato B. Inggris, Juara 1 Mading 3
Dimensi Th. 2015**
- k) Juara 1 Putra dan Juara II Putri Lomba Basket Ball Competition
SMPN 3 Teluk Kuantan Tahun 2016**
- l) Juara III Tennis Meja Putri SMKN 2 CUP Tingkat SMP
Sederajat Th. 2016**
- m) Juara 1 & Juara II Lomba Fashion Show Th. 2016**

n) Mantelku Language Competition (MTLC)Juara II Lomba Mading

3 Dimensi, Juara III Nyanyi Solo, Juara I & II Scrabble.

o) Juara II Olimpiade Sains Nasional (OSN) Tahun 2016

2. Tingkat Provinsi

a) Juara Harapan II Lomba Story Telling Tahun 2014

b) Juara II Putra Lomba Seni Baca Al-Qur'an Tahun 2015

c) Juara Harapan II Lomba Cipta Puisi Tahun 2015

d) Juara II Tennis Meja Putri O2SN SMP Tahun 2015

e) Juara II Cabang Tennis Meja Putri O2SN Tahun 2016

f) Juara III Cabang Tennis Meja Ganda Putri POPDA Tahun 2016

g) Juara III Cabang Tennis Meja Beregu Putri POPDA Tahun 2016

h) Juara III Lomba Penelitian Ilmiah Remaja (LPIR) Tahun 2017

i) Juara II OSN Tingkat Provinsi Tahun 2017

3. Prestasi Sekolah

Juara Harapan 1 Lomba Adiwiyata Tk. Kab. Tahun 2016

f. Data Siswa/Siswi

Tabel 4.1 Data Siswa/Siswi

Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa												Rasio Siswa		
	Kelas VII			Kelas VIII			Kelas IX			Jumlah			Daya Tamp	Pendaf	
	L	P	Rombel	L	P	Rombel	L	P	Rombel	L	P	J.Rombel		L	P
2012/2013	88	90	5	70	68	5	80	78	5	238	236	14			
2013/2014	90	98	5	86	87	5	76	80	5	252	265	15			

2014/2015	92	97	5	86	80	6	78	84	5	256	261	15			
2015/2016	98	91	6	88	92	6	75	82	5	261	265	17			
2016/2017	98	91	6	88	92	6	75	82	5	260	265	17			
2017/2018	92	62	5	97	89	6	83	90	6	260	241	17			

g. Data Pendidik (Guru)

Tabel 4.2 Data Pendidik (Guru)

No	Guru Mapel	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan SESUAI dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK SESUAI dengan tugas mengajar				Jumlah
		D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3	D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3	
1	IPA		2	3						6
2	Matematika	1		3						4
3	B. Indonesia	2	1	2						4
4	B. Inggris			5						3
5	Pend. Agama		1	2						3
6	IPS	1		3						3
7	Penjaskes			2						3
8	Seni Budaya		1	1						2
9	PKn	1	2	1						5
10	TIK/ Komputer			1				1		2
11	BK		1	3						4
12	Mulok			1						2
13	Lainnya									
	Jumlah	5	8	27	-	-	-	1	-	41

h. Data Tenaga Kependidikan

Tabel 4.3 Data Tenaga Kependidikan

No	Tenaga Pendukung	Jml tenaga pendukung dan kualifikasi	Jml tenaga pendukung berdasarkan status dan jenis kelamin
----	------------------	--------------------------------------	---

		pendidikannya								JML
		SMP	SMA	D3	S1	PNS		HONORER		
						L	P	L	P	
1	TATA USAHA		4		1		4		1	5
2	PERPUSTAKAAN			1	1		2			2
3	LABORAN LAB IPA									-
4	TEKNISI LAB KOMPUTER				1			1		1
5	LABORAN LAB BAHASA									-
6	LABORAN MULTI MEDIA									-
7	KANTIN									-
8	PENJAGA SEKOLAH		1					1		1
9	TUKANG KEBUN									-
10	KEAMANAAN									-
	JUMLAH	-	5	1	3	-	6	2	1	9

B. Penyajian Data

Pengembangan media pembelajaran *Video Scribe* melalui beberapa tahap penelitian dan pengembangan. Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan media pembelajaran *Video Scribe* ini adalah sebagai berikut:

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 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 dilakukan 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:

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Media

INDIKATOR	BUTIR PERNYATAAN	NILAI	KATEGORI
Kesesuaian ukuran media <i>video scribe</i>	1. Kesesuaian ukuran file media pembelajaran	3	Baik
	2. Kepraktisan media pembelajaran <i>video scribe</i>	3	Baik
	3. Kesesuaian durasi waktu media <i>video scribe</i>	3	Baik
Desain bentuk media <i>video scribe</i>	4. Penampilan media menarik	3	Baik
	5. Kesesuaian bentuk, warna, gambar dll	4	Baik
	6. Kesesuaian warna tulisan dan <i>background</i> media <i>video scribe</i>	3	Baik
	7. Keterbacaan tulisan media yang dilihat	4	Baik
Desain isi media <i>video scribe</i>	8. Sesuai dengan materi	4	Baik
	9. Penggunaan ukuran huruf dan spasi	4	Baik
	10. Keterbacaan tulisan	3	Baik
	11. Kerapian penyusunan sub bagian materi	4	Baik
	12. Kemenarikan tata letak isi media pembelajaran <i>video scribe</i>	3	Baik
	13. Kejelasan gambar	4	Baik
	14. Kerapian	3	Baik
	15. Kesesuaian penempatan gambar-gambar	3	Baik
Jumlah		51	Sangat Kuat/valid
Total		51	
Rata-Rata		0,85	
Persentase Skor dibulatkan		85%	

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa total skor penilaian dari ahli media diperoleh skor 51. Sedangkan rata rata skor diperoleh 0,85 jika dibulatkan yaitu 85

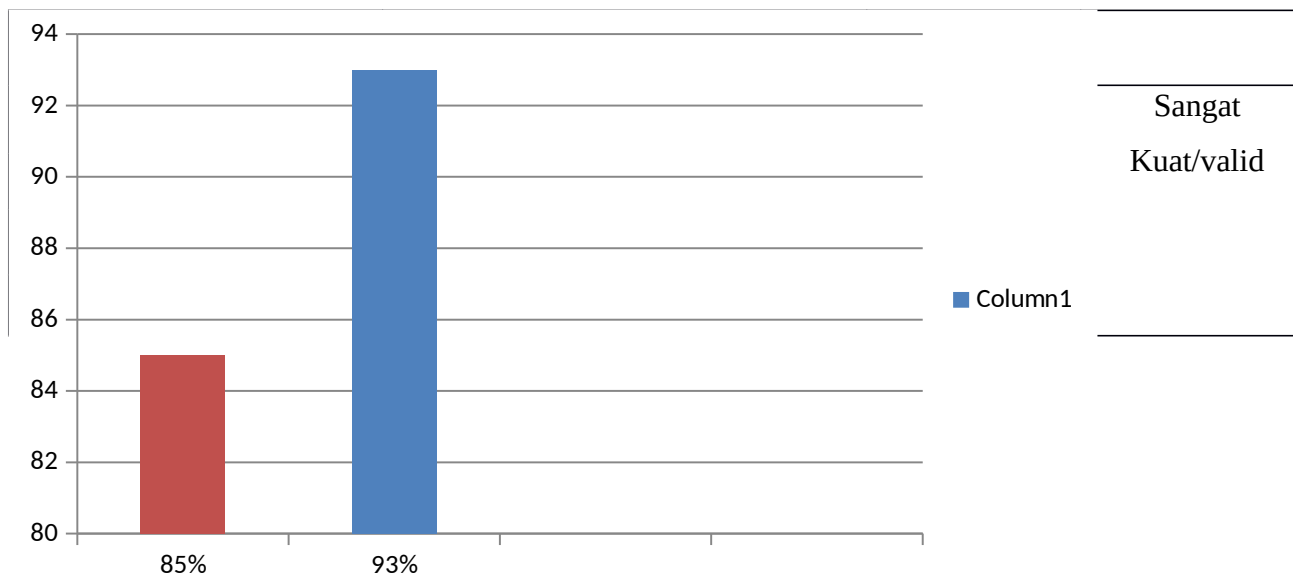
maka skor jika di % kan yaitu 85% dengan rentang 81-100% dinyatakan media pembelajaran *Video Scribe* sangat kuat/valid.

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 yaitu:

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Materi

INDIKATOR	PERNYATAAN	NILAI	KATEGORI
Pembelajaran	1. Media digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelas	4	Baik
	2. Video dilihat dan di putar menarik	4	Baik
	3. Media relevan dengan materi yang akan dipelajari peserta didik	4	Sangat Baik
Kurikulum	4. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	3	Sangat Baik
	5. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas	4	Sangat Baik
	6. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat	4	Baik
	7. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)	3	Baik
	8. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar(KD)	3	Baik
Interaksi	9. Media mudah dioperasikan/digunakan	4	Baik
Umpan Balik	10. Pengguna tidak bosan menggunakan media	4	Baik
Penanganan Kesalahan	11. Dalam menjawab latihan soal	4	Baik



Dari tabel tersebut 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.

Diagram 4.1 Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Dengan hasil tersebut maka media *Video Scribe* layak untuk 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 yaitu:

Tabel 4.6 Data Hasil Respon Guru Mata Pelajaran

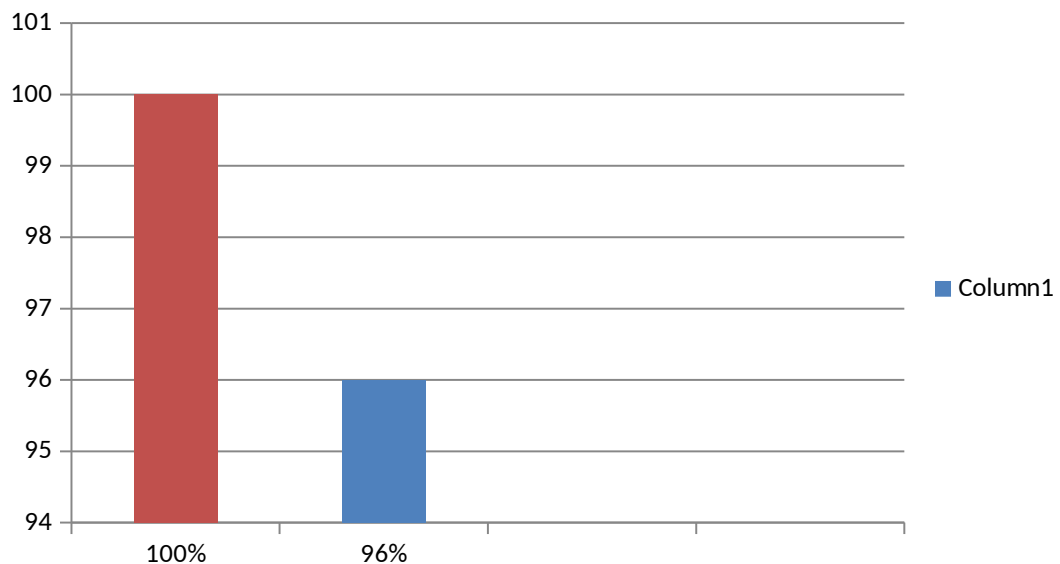
INDIKATOR	BUTIR PERNYATAAN	NILAI	KATEGORI
Pembelajaran	1. Media digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelas	1	Ya
	2. Video setelah dilihat dan di putar sangat menarik	1	Ya
	3. Media relevan dengan materi yang akan dipelajari peserta didik	1	Ya
Kurikulum	4. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	1	Ya
	5. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas	1	Ya
	6. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat	1	Ya
	7. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)	1	Ya
	8. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar(KD)	1	Ya
Interaksi	9. Media mudah dioperasikan/digunakan	1	Ya
Umpan Balik	10. Pengguna tidak bosan menggunakan media	1	Ya
Penanganan Kesalahan	11. Dalam menjawab latihan soal media membantu peserta didik menemukan jawaban	1	Ya
Jumlah		11	Sangat Kuat/Valid
Total		11	
Rata-Rata		1	

Persentase Skor Dibulatkan	100%	
----------------------------	------	--

Dari tabel tersebut 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, yaitu:



Dari tabel tersebut 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.

Diagram 4.2 Respon Guru Mata Pelajaran dan Peserta Didik

C. Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran *Video Scribe*

Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan peneliti maka didapatkan hasil adalah rata-rata dari ahli media yaitu 0,85 jika dibulatkan

dan dijadikan ke % maka didapatkan lah hasilnya 85% dan ahli materi diperoleh rata-rata dari ahli materi yaitu 0,93 jika dibulatkan dan dijadikan % maka didapatkanlah hasil sebesar 93 %.

Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Video Scribe* dinyatakan valid dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan layak digunakan menjadi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

2. Analisis Kepraktisan Media Pembeajaran *Video Scribe*

Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan peneliti maka didapatkan hasil adalah rata-rata dari respon guru mata pelajaran yaitu 1 jika dibulatkan dan dijadikan ke % maka didapatkan lah hasilnya 100% dan hasil dari respon peserta didik diperoleh rata-rata yaitu 0,96 jika dibulatkan dan dijadikan % maka didapatkanlah hasil sebesar 96%.

Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Video Scribe* dinyatakan valid dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan layak digunakan menjadi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. 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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Video Scribe*, peneliti memberikan saran yaitu dari hasil pengembangan media pembelajaran *Video Scribe* pada materi Pendidikan Agama Islam dinyatakan layak sebagai media pembelajaran sehingga media ini sebaiknya digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam oleh kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan, dan diharapkan pengembangan media

pembelajaran *Video Scribe* ini dapat dilanjutkan dalam uji coba dan digunakan dalam lingkup yang lebih luas.

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 Hidayah, 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](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://leeya-leeya.blogspot.com/2012/01/11/Teori-Pengembangan-Media)
- <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.

LAMPIRAN 1. LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI

KELAS VII SMPN 1 TELUK KUANTAN

(UNTUK AHLI MATERI)

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda *check list*(√) pada kolom Skor Penilaian sesuai dengan kriteria penilaian media pembelajaran.

Kriteria penilaian media pembelajaran:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

B. Aspek Penilaian⁴²

INDIKATOR	BUTIR PERNYATAAN	KRITERIA PENILAIAN			
		4	3	2	1
Pembelajaran	12. Media digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelas				
	13. Video dilihat dan di putar menarik				
	14. Media relevan dengan materi yang akan dipelajari peserta didik				
Kurikulum	15. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku				
	16. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas				

42 Ariyanibud. *Jurnal Pengembangan Media Pop Up*.,hal.43 (2008)

	17. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat				
	18. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)				
	19. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar(KD)				
Interaksi	20. Media mudah dioperasikan/digunakan				
Umpan Balik	21. Pengguna tidak bosan menggunakan media				
Penanganan Kesalahan	22. Dalam menjawab latihan soal media membantu peserta didik menemukan jawaban				

Saran :

.....

Teluk Kuantan, 2020
 Ahli Materi

(.....)
 NIP.

LAMPIRAN2. LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI

KELAS VII SMPN 1 TELUK KUANTAN

(UNTUK AHLI MEDIA)

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda *check list*(√) pada kolom Skor Penilaian sesuai dengan kriteria penilaian media pembelajaran.

Kriteria penilaian media pembelajaran:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

B. Aspek Penilaian

INDIKATOR	BUTIR PERNYATAAN	KRITERIA PENILAIAN			
		1	2	3	4
Kesesuaian ukuran media <i>video scribe</i>	16. Kesesuaian ukuran file media pembelajaran				
	17. Kepraktisan media pembelajaran <i>video scribe</i>				
	18. Kesesuaian durasi waktu media <i>video scribe</i>				
Desain bentuk media <i>video scribe</i>	19. Penampilan media menarik				
	20. Kesesuaian bentuk, warna, gambar dll				
	21. Kesesuaian warna tulisan dan <i>background</i> media <i>video scribe</i>				
	22. Keterbacaan tulisan media yang dilihat				
Desain isi media <i>video scribe</i>	23. Sesuai dengan materi				
	24. Penggunaan ukuran huruf dan spasi				

	25. Keterbacaan tulisan				
	26. Kerapian penyusunan sub bagian materi				
	27. Kemenarikan tata letak isi media pembelajaran <i>video scribe</i>				
	28. Kejelasan gambar				
	29. Kerapian				
	30. Kesesuaian penempatan gambar-gambar				

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Teluk Kuantan, 2020
Ahli Media

(.....)
NIP.

LAMPIRAN 3.

LEMBAR PENILAIAN ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA MATERI PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMPN 1 TELUK KUANTAN

(UNTUK GURU)

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda *check list*(√) pada kolom Skor Penilaian sesuai dengan kriteria penilaian media pembelajaran.

Kriteria penilaian media pembelajaran :

1 = Ya

0 = Tidak

D. Aspek Penilaian⁴³

INDIKATOR	BUTIR PERNYATAAN	KRITERIA PENILAIAN	
		Ya	Tidak
Pembelajaran	23. Media digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelas		
	24. Video setelah dilihat dan di putar sangat menarik		
	25. Media relevan dengan materi yang akan dipelajari peserta didik		
Kurikulum	26. Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku		
	27. Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas		
	28. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat		
	29. Isi materi sesuai dengan		

43 Ariyanibud. *Jurnal Pengembangan Media Pop Up*.,hal.43 (2008)

	Kompetensi Inti (KI)		
	30. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar(KD)		
Interaksi	31. Media mudah dioperasikan/digunakan		
Umpan Balik	32. Pengguna tidak bosan menggunakan media		
Penanganan Kesalahan	33. Dalam menjawab latihan soal media membantu peserta didik menemukan jawaban		

Saran :

.....

Teluk Kuantan,

2020

Guru Pendidikan
 Agama Islam

(.....)
 NIP.

LAMPIRAN 4.

**LEMBAR PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN**

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

(UNTUK PESERTA DIDIK)

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda *check list*(√) pada kolom Skor Penilaian sesuai dengan kriteria penilaian media pembelajaran.

Kriteria penilaian media pembelajaran:

1 = ya

0 = Tidak

D. Aspek Penilaian

INDIKATOR	BUTIR PERNYATAAN	KRITERIA PENILAIAN	
		ya	Tidak
Pengoperasian/penggunaan	31. Media mudah digunakan		
	32. Peserta didik merasa senang belajar menggunakan media		
	33. Media tidak membuat peserta didik bosan		
	34. Bersemangat dan termotivasi belajar ketika melihat media <i>video scribe</i>		
Reaksi melihat media <i>video scribe</i>	35. Materi didalam video jelas		
	36. Tertarik belajar di sekolah maupun di rumah dengan video ini		
	37. Pengguna tertarik dengan tampilan media		
	38. Terdapat fasilitas pengetahuan tambahan		

	tentang materi Taharah		

Saran :

.....

Teluk Kuantan, 2020
 SISWA/SISWI

(.....)

TEKS WAWANCARA

1. Apakah ada masalah yang bapak/ibu guru rasakan ketika sedang mengajar di kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan ?

Jawaban : Ada

2. Kalau ada, apa contoh masalah yang ibu hadapi ketika mengajar di kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan ?

Jawaban :
 a Peserta didik kurang memperhatikan ketika guru menerangkan
 b Untuk sekarang masih pembelajaran daring (belajar dirumah)
 Peserta didik jarang rang belajar
 c peserta didik lebih tertarik media berbentuk video
 d Sekarang masa pandemi Covid 19 susah pembelajaran
 lainnya / tidak bisa tatap muka

3. Apa media yang bapak/ibu gunakan didalam proses pembelajaran ?

Jawaban : Power point

4. Bagaimana kondisi siswa/siswi ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut ?

Jawaban : - Ada yang memperhatikan, dan ada pula yang tidak
 - media video cocok dikalangan peserta didik karena

5. Berapa jumlah siswa/siswi yang ada di kelas VII SMPN 1 Teluk Kuantan?

Jawaban : ada 5 kelas untuk kelas VII
 Mulai dari kelas VII 1, VII 2, VII 3, VII 4, VII
 Masing-masing kelas memiliki ± 30 orang Peserta didik.

Teluk Kuantan, 15 Juli 2020

Susilawati Sud. I

Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmpstptk@kuansing.go.id, Website : <https://dpmpstptk.kuansing.go.id>
TELUK Kuantan

Scanned by **TapScanner**



Pemerintah Kabupaten Kuantansingingi
Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga
SMP Negeri 1 Telukkuantan



Jalan Perintis Kemerdekaan Nomor 23 Telp. (0760) 20045 Telukkuantan
NPSN : 10403675 Email : smpnegeri1tlk@gmail.com NSS : 201091402001
Website : <http://www.smpn1telukkuantan.sch.id>

Nomor : 11.003/421.3/SMPN 1 TLK/IX/2020
Hal : Surat Keterangan Telah Melakukan Riset

06 Oktober 2020

Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di
Pekanbaru

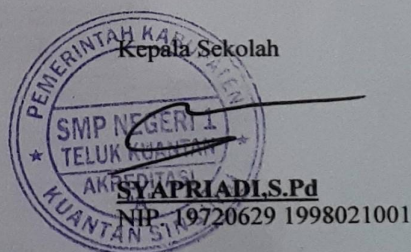
Dengan hormat,

Menindak lanjuti Surat dari Dinas Penanaman Modal Pelayanan Satu Pintu Dan Tenaga Kerja Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Kuantan Singingi, nomor: 380/DPMPTSP-PNP/1.04.02.02/2020 tanggal 28 Agustus 2020 perihal permohonan izin melakukan riset, atas mahasiswa :

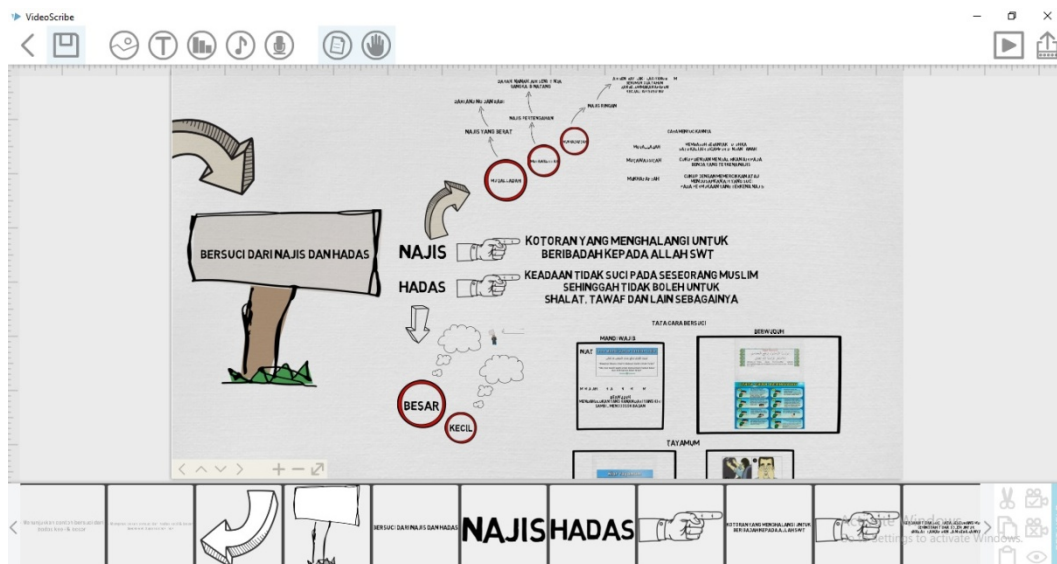
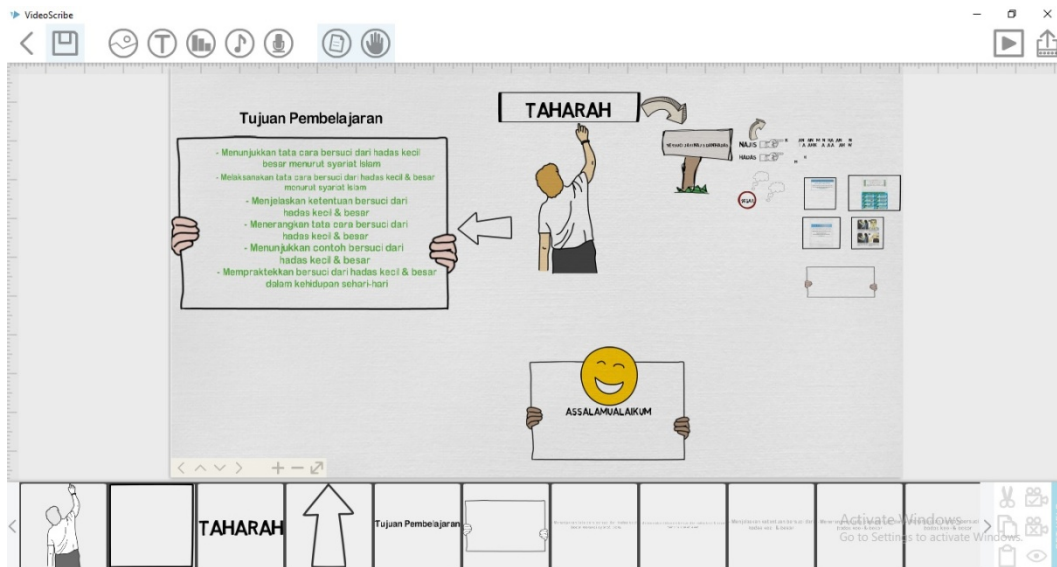
Nama : **M Robby Pratama**
NPM : 160907031
Semester / tahun : IX (sembilan) / 2020
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

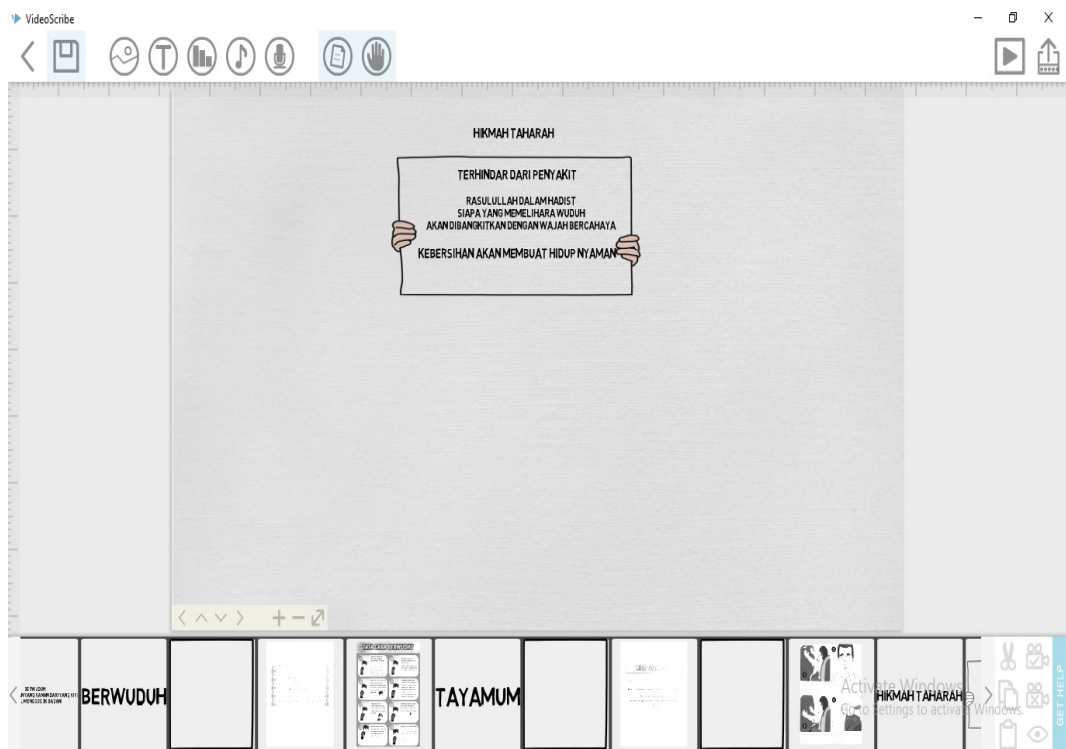
Melalui surat ini kami informasikan kepada pihak Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi, bahwa yang bersangkutan telah melakukan riset di SMP Negeri 1 Telukkuantan, selama tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Demikian surat ini disampaikan kami ucapkan terima kasih.



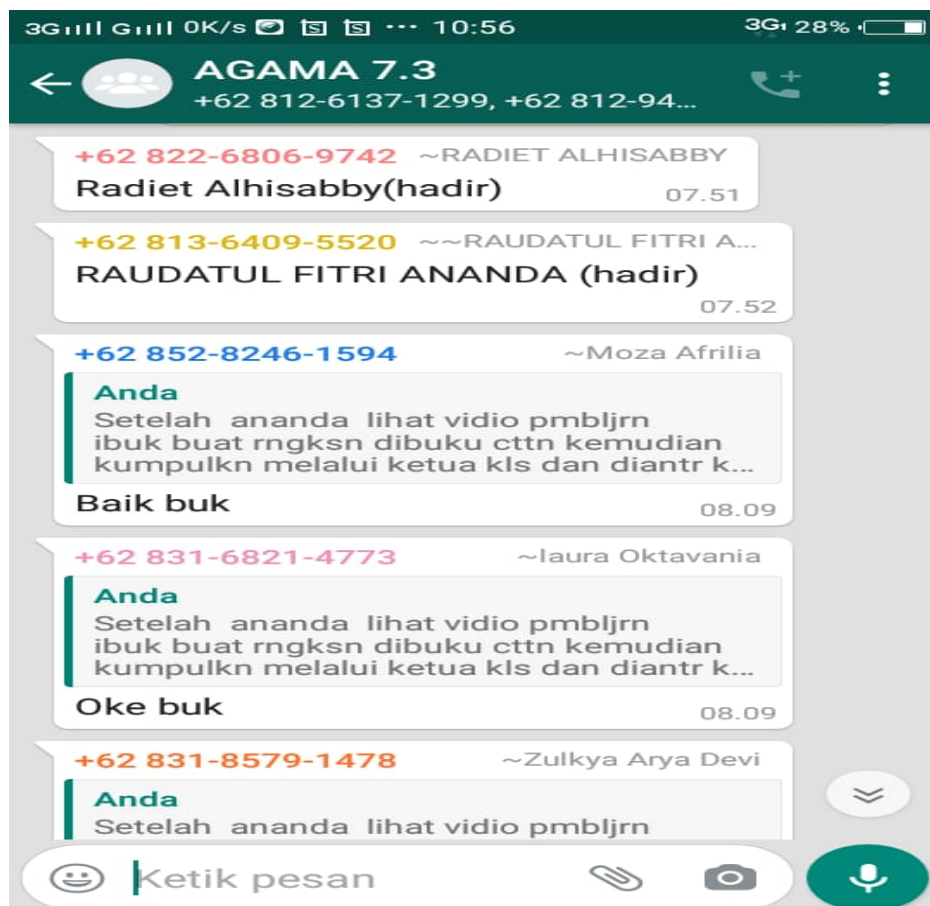
LAMPIRAN VIDEO SCRIBE





LAMPIRAN PROSES PEMBEAJARAN DARING







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : M Robby Pratama
 Tempat/Tanggal Lahir : Pulau Kedundung, 01 Oktober 1997
 Alamat : Luar Irok Koto Taluk Kec. Kuantan Tengah Kab. Kuantan Singingi
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 No Hp : 082390773734
 Email : byrob50@gmail.com

PENDIDIKAN

1. SDN 018 Koto Taluk Tahun 2010
2. SMPN 1 Teluk Kuantan Tahun 2013
3. MAN 1 Teluk Kuantan Tahun 2016
4. Perguruan Tinggi 2016-2020

DATA KELUARGA

Nama Ayah : M Yulis
 Nama Ibu : Eta Helmi
 Nama Adik : Dyah Lestari

