

# ANALISIS VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN LKPD DAN VIDEO PEMBELAJARAN HUKUM BERNOULLI

Muhammad Agis<sup>1\*</sup>, Rina Akbar Bantani<sup>2</sup>, Dewi Inda<sup>3</sup>, Siti Susanti<sup>4</sup>, Yarti N. Donti<sup>5</sup>, Asep Saefullah<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,6</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

<sup>5</sup>Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: [2281190059@untirta.ac.id](mailto:2281190059@untirta.ac.id)<sup>1</sup>, [2281190015@untirta.ac.id](mailto:2281190015@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [2281190051@untirta.ac.id](mailto:2281190051@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

\*Corresponding Author

## Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang ditujukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan dari produk. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran yang nantinya akan di uji cobakan kepada peserta didik apabila kelayakannya sudah teruji. Dalam penelitian ini digunakan lembar validasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil dari ahli validasi selanjutnya digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih baik lagi kualitasnya. Teknik pengumpulan data berupa teknik analisis deskriptif kuantitatif yang berupa angka hasil perhitungan. Penelitian ini mengangkat materi terkait penerapan hukum bernoulli pada gaya angkat pesawat terbang dalam rumpun ilmu IPA.

**Kata Kunci** : Bernoulli, Lembar kerja, Validitas, Video

## Abstract

*This research is a type of development research aimed at developing and testing the feasibility of the product made in the form of learning media which will later be tested on students if the feasibility has been tested. In this study, a validation sheet was used as a data collection technique. The results from the validation experts are then used to develop learning media to be even better in quality. Data collection techniques in the form of quantitative descriptive analysis techniques in the form of calculated numbers. In this study, the material is related to the application of Bernoulli's law on the lift force of an airplane in the science.*

**Keywords:** Bernoulli, worksheet, validity, videos

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan bisa terwujud ketika adanya proses pembelajaran yang diselenggarakan secara efektif, maksudnya ialah proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar, terarah dan sesuai tujuan pembelajaran. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran tersebut, baik dari Faktor-faktor lain contohnya pendidik/guru, fasilitas sekolah, lingkungan serta media pembelajaran yang digunakan. Siswa yang aktif dan efektif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif akan semakin menambah kualitas serta kuantitas pembelajaran. Namun demikian untuk dapat mencapai hasil maksimal banyak faktor yang masih menjadi Kendala.

Media pembelajaran pendidikan sebagai salah satu sarana dan prasarana untuk meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media Pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa dalam proses belajar mengajar yang dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Tanpa adanya media pembelajaran komunikasi yang terjalin tidak akan berjalan dengan lancar serta

proses pembelajaran juga tidak dapat berlangsung baik dan optimal. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara arfiah berarti perantara atau pengantar (Wina Sanjaya, 2008). Menurut (Yudhi, 2012) media pembelajaran yaitu penyulur pesan ajar yang disampaikan oleh siswa yang diciptakan secara terencana oleh sumber sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang penerimaan bisa melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran yaitu suatu proses yang tidak bisa terpisahkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Guru dan komponen sekolah harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang baik dan pas untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun kebanyakan guru memilih media pembelajaran yang kurang tepat. Pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, efisien dan menarik, jika seorang guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran serta dalam menyampaikan materi pelajaran. Banyak media pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang tepat maka

dampaknya proses pembelajaran kurang efektif, efisien dan kurang menarik serta siswa pun menjadi bosan serta kurang dapat menyerap materi yang diajarkan, sehingga hal ini dapat menyebabkan penurunan hasil belajar siswa.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Di dalam media pembelajaran, berisi sebuah materi yang akan disampaikan. Adanya media pembelajaran sangat membantu siswa SMP dalam mempelajari mata pelajaran IPA materi tentang Hukum Bernoulli. Walaupun materi hukum Bernoulli ini tidak semua di pelajari pada siswa SMP tetapi materi ini salah satu materi yang tidak disukai oleh siswa. Ketidaksenangan siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah karena siswa menganggap pelajaran ini sangat sulit untuk dipahami dan pelajaran ini jauh dari kehidupan mereka serta lebih banyak rumus-rumus yang harus dihafalkan oleh mereka. Metode ceramah sehingga siswa menjadi tidak aktif, bosan serta siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh sebab itu perlu adanya alternatif untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya adalah adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai oleh guru dan siswa.

Maka dari penelitian ini kami menggunakan metode Research and development subjek penelitian ini ialah validator ahli yaitu 5 guru SMP yang mengajar dalam bidang IPA. Dengan media LKPD dan video pembelajaran siswa mampu berkreasi dengan kreatif dan bisa melihat langsung bagaimana cara kerja hukum Bernoulli dengan melihat video, kemudian dianalisis oleh siswanya. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif siswa dapat belajar dengan aktif, mempermudah siswa untuk memahami materi dan terlibat dalam penggunaan media yang menarik dan menantang bagi siswa untuk memecahkan suatu permasalahan.

## II. METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode Research and development. Penelitian R&D adalah suatu jenis penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan dilanjutkan dengan pengujian terhadapnya (Sugiyono, 2007). Penelitian R&D adalah suatu jenis penelitian yang membuat atau mengembangkan produk baru dengan menggunakan Langkah-langkah tertentu

(Mulyana, 2020). Penelitian R & D merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu barang dan kemudian di uji keefektifannya (Hanafi, 2017). Dari ketiga pernyataan mengenai metode penelitian Research and Development dapat disimpulkan bahwa metode ini merupakan metode yang digunakan untuk penelitian pengembangan yang cukup komprehensif mulai dari metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimen karena pada metode ini perlu mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk, memvalidasi produk dan kemudian di uji keefektifan produk sehingga menjadi produk baru yang memenuhi kebutuhan.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses. Menurut (Sukmadinata, 2009:164), penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R & D) adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan (Sugiyono, 2010: 407) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian dan pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau perencanaan pembelajaran, model atau desain pembelajaran, maupun produk seperti bahan ajar dan media pembelajaran, khususnya dalam bidang keguruan. Tujuan penelitian pengembangan tidak dimaksudkan untuk menguji teori, akan tetapi merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk dan menguji (Sukmadinata, 2009: 166-168).

Dalam penelitian dan pengembangan model pendekatan yang digunakan adalah pengembangan model 4D (four-D model) yang mempunyai beberapa tahapan. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan (Trianto, 2010). Tahapan model pengembangan meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun dalam pengembangan pada artikel ini hanya pada sampai tahap pengembangan saja tidak sampai tahap penyebaran. Dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa tahapan dalam proses penyusunannya yaitu:

### 1. Define

Dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan atau hal-hal yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya analisis kurikulum yang sesuai, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Pada tahap ini dilakukan analisis materi terkait materi apa saja yang dirasa banyak kendala dan sulit dipahami, serta hal apa saja yang menyebabkan kesulitan dilihat dari karakteristik peserta didik, untuk selanjutnya dibuat suatu solusi yaitu dengan media pembelajaran.

2. *Design*

Pada tahap ini dibuat rancangan kasar atau tampilan yang akan digunakan untuk template dalam pengembangan lembar kerja peserta didik dan video pembelajaran. Rancangan template di design dengan menarik dan sesuai dengan tema.

3. *Develop*

Tahap ini merupakan tahap perancangan produk yang berupa media pembelajaran. Dalam tahapan ini dilakukan uji validasi terhadap media pembelajaran untuk menguji kelayakan produk yang kita buat. Setelah melakukan uji validasi, selanjutnya dilakukan revisi dari saran dan masukan ahli validasi untuk melanjutkan pengembangan produk media pembelajaran yang dibuat sampai pada akhirnya menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Penelitian dilakukan dengan menyebarkan lembar validasi berbentuk softfile melalui whatsapp. Jumlah validator sebanyak 5 orang guru SMP. Perhitungan nilai dilakukan sebagai berikut :

Penilaian perpertanyaan :

Skor x validator =

$4 \times 5 = 20$

$3 \times 5 = 15$

$2 \times 5 = 10$

$1 \times 5 = 5$

Tabel 1. Rentang Penilaian

Rentang	Penilaian
20 - 15	Sangat Setuju
14 - 10	Setuju
9 - 5	Tidak Setuju

**A. Penilaian dari Setiap Aspek Lembar Kerja Peserta Didik**

1. Aspek Materi

a. Jumlah skor soal pertama (1) = 19

b. Jumlah skor soal kedua (2) = 20

c. Jumlah skor soal ketiga (3) = 18

d. Jumlah skor soal keempat (4) = 18

Mencari rentang untuk aspek materi

Rumus = Skor (skala) x jumlah soal dalam satu aspek x jumlah validator. Berdasarkan hasil lembar validasi, berikut adalah penghitungannya.

1.  $4 \times 4 \times 5 = 80$

2.  $3 \times 4 \times 5 = 60$

3.  $2 \times 4 \times 5 = 40$

4.  $1 \times 4 \times 5 = 20$

Tabel 2. Rentang Penilaian Aspek Materi

Rentang	Penilaian
80 - 60	Materi sangat layak digunakan
59 - 40	Materi layak digunakan
39 - 20	Materi kurang layak digunakan

Penilaian Aspek Materi = soal 1 + soal 2 + soal 3 + soal 4 = nilai keseluruhan

$19 + 20 + 18 + 18 = 75$  (Materi sangat layak digunakan)

Karena total nilainya adalah 75 dan berada pada rentang 80 – 60 maka pada aspek materi ini masuk kedalam kategori Materi sangat layak digunakan.

2. Aspek Manfaat

a. Jumlah skor soal pertama (1) = 19

b. Jumlah skor soal kedua (2) = 20

c. Jumlah skor soal ketiga (3) = 13

Mencari rentang untuk aspek manfaat

Rumus = Skor (skala) x jumlah soal dalam satu aspek x jumlah validator

1.  $4 \times 3 \times 5 = 60$

2.  $3 \times 3 \times 5 = 45$

3.  $2 \times 3 \times 5 = 30$

4.  $1 \times 3 \times 5 = 15$

Tabel 3. Rentang Penilaian Aspek Manfaat

Rentang	Penilaian
60 - 45	LKPD sangat bermanfaat bagi siswa
44 - 30	LKPD bermanfaat bagi siswa
29 - 15	LKPD kurang bermanfaat bagi siswa

Penilaian Aspek Manfaat = soal 1 + soal 2 + soal 3 = nilai keseluruhan

$19 + 20 + 13 = 52$  (LKPD sangat bermanfaat bagi siswa)

Karena total nilainya adalah 52 dan berada pada rentang 60 – 45 maka pada aspek materi ini masuk kedalam kategori LKPD sangat bermanfaat bagi siswa.

3. Aspek Penggunaan

- a. Jumlah skor soal pertama (1) = 17
- b. Jumlah skor soal kedua (2) = 18

Mencari rentang untuk aspek penggunaan  
Rumus = Skor (skala) x jumlah soal dalam satu aspek x jumlah validator

- 1.  $4 \times 2 \times 5 = 40$
- 2.  $3 \times 2 \times 5 = 30$
- 3.  $2 \times 2 \times 5 = 20$
- 4.  $1 \times 2 \times 5 = 10$

Tabel 4. Rentang Penilaian Aspek Penggunaan

Rentang	Penilaian
40 - 30	LKPD sangat mudah digunakan bagi siswa
29 - 20	LKPD mudah digunakan bagi siswa
19 - 10	LKPD sulit digunakan bagi siswa

Penilaian Aspek Manfaat = soal 1 + soal 2 = nilai keseluruhan

$17 + 18 = 35$  (LKPD sangat mudah digunakan bagi siswa)

Karena total nilainya adalah 35 dan berada pada rentang 40 - 30 maka pada aspek materi ini masuk kedalam kategori LKPD sangat mudah digunakan bagi siswa.

B. Penilaian Dari Setiap Aspek Video

1. Aspek Visual Video

- a. Jumlah skor soal pertama (1) = 20
- b. Jumlah skor soal kedua (2) = 20
- c. Jumlah skor soal ketiga (3) = 20
- d. Jumlah skor soal keempat (4) = 17
- e. Jumlah skor soal kelima (5) = 18
- f. Jumlah skor soal keenam (6) = 15

Mencari rentang untuk aspek visual  
Rumus = Skor (skala) x jumlah soal dalam satu aspek x jumlah validator

- 1.  $4 \times 6 \times 5 = 120$
- 2.  $3 \times 6 \times 5 = 90$
- 3.  $2 \times 6 \times 5 = 60$
- 4.  $1 \times 6 \times 5 = 30$

Tabel 5. Rentang Penilaian Aspek Visual

Rentang	Penilaian
120 - 90	Video memiliki kualitas gambar yang sangat tinggi
89 - 60	Video memiliki kualitas gambar yang tinggi
59 - 30	Video memiliki kualitas gambar yang rendah

Penilaian Aspek Manfaat = soal 1 + soal 2 + soal 3 + soal 4 + soal 5 + soal 6 = nilai keseluruhan

$20 + 20 + 20 + 17 + 18 + 15 = 110$  (Video memiliki kualitas gambar yang sangat tinggi)

Karena total nilainya adalah 110 dan berada pada rentang 120 - 90 maka pada aspek materi ini masuk kedalam kategori Video memiliki kualitas gambar yang sangat tinggi.

2. Aspek Audio Video

- a. Jumlah skor soal pertama (1) = 17
- b. Jumlah skor soal kedua (2) = 19
- c. Jumlah skor soal ketiga (3) = 13

Mencari rentang untuk aspek audio

Rumus = Skor (skala) x jumlah soal dalam satu aspek x jumlah validator

- 1.  $4 \times 3 \times 5 = 60$
- 2.  $3 \times 3 \times 5 = 45$
- 3.  $2 \times 3 \times 5 = 30$
- 4.  $1 \times 3 \times 5 = 15$

Tabel 6. Rentang Penilaian Aspek Audio Video

Rentang	Penilaian
60 - 45	Video memiliki kualitas suara yang sangat bagus
44 - 30	Video memiliki kualitas suara yang bagus
29 - 15	Video memiliki kualitas suara yang tidak bagus

Penilaian Aspek Manfaat = soal 1 + soal 2 + soal 3 = nilai keseluruhan

$17 + 19 + 13 = 49$  (Video memiliki kualitas suara yang sangat bagus)

Karena total nilainya adalah 110 dan berada pada rentang 60 - 45 maka pada aspek materi ini masuk kedalam kategori Video memiliki kualitas suara yang sangat bagus.

3. Aspek Penggunaan Video

- a. Jumlah skor soal pertama (1) = 17
- b. Jumlah skor soal kedua (2) = 19

Mencari rentang untuk aspek penggunaan video

Rumus = Skor (skala) x jumlah soal dalam satu aspek x jumlah validator

- 1.  $4 \times 2 \times 5 = 40$
- 2.  $3 \times 2 \times 5 = 30$
- 3.  $2 \times 2 \times 5 = 20$
- 4.  $1 \times 2 \times 5 = 10$

Tabel 7. Rentang Penilaian Aspek Manfaat Video

Rentang	Penilaian
40 - 30	Video dapat digunakan dengan sangat mudah
29 - 20	Video dapat digunakan dengan mudah
19 - 10	Video sulit untuk digunakan

Penilaian Aspek Manfaat = soal 1 + soal 2 = nilai keseluruhan

17 + 19 = 36 (Video dapat digunakan dengan sangat mudah)

Karena total nilainya adalah 110 dan berada pada rentang 40 - 30 maka pada aspek materi ini masuk kedalam kategori **Video dapat digunakan dengan sangat mudah.**

#### 4. Aspek Kesesuaian Media

a. Jumlah skor soal pertama (1) = 20

b. Jumlah skor soal kedua (2) = 19

Mencari rentang untuk aspek penggunaan video

Rumus = Skor (skala) x jumlah soal dalam satu aspek x jumlah validator

1.  $4 \times 2 \times 5 = 40$

2.  $3 \times 2 \times 5 = 30$

3.  $2 \times 2 \times 5 = 20$

4.  $1 \times 2 \times 5 = 10$

Tabel 8. Rentang Penilaian Aspek Penggunaan Video

Rentang	Penilaian
40 - 30	Video, materi, dan gambar sudah sangat berkaitan
29 - 20	Video, materi, dan gambar sudah berkaitan
19 - 10	Video, materi, dan gambar kurang berkaitan

Penilaian Aspek Manfaat = soal 1 + soal 2 = nilai keseluruhan

20 + 19 = 39 (Video, materi, dan gambar sudah sangat berkaitan)

Karena total nilainya adalah 110 dan berada pada rentang 40 - 30 maka pada aspek materi ini masuk kedalam kategori **video, materi, dan gambar sudah sangat berkaitan.**

#### Pembahasan

Dalam pendidikan tentunya diperlukan upaya dan inovasi dalam pembelajaran yang ditujukan dan digunakan dalam memenuhi capaian belajar sesuai dengan kurikulum. Salah satunya media pembelajaran, Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 6-8). Sedangkan menurut (Daryanto, 2010: 4), media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses

pembelajaran. Gagne' dan Briggs (Arsyad, 2011: 4-5) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, dll. Media pembelajaran berperan membantu komunikasi antara guru dan peserta didik, sebab dalam suatu proses pembelajaran terdapat hambatan dalam komunikasi. Agar media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar, tentunya harus memenuhi kriteria validitas, yang artinya media ini teruji kevalidannya dan dapat diuji cobakan kepada siswa dengan tujuan untuk memenuhi ketercapaian belajar. Dalam artikel ini membahas terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video dan Lembar Kerja Peserta didik yang digunakan dalam materi hukum bernoulli untuk membantu siswa dalam memahami konsep ke IPA an yang abstrak dalam materi tersebut. Pengembangan media ini bertujuan untuk memberikan tambahan referensi penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami penerapan hukum bernoulli dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam pemenuhan kriterianya, untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran maka media pembelajaran tersebut harus dievaluasi untuk mengukur kualitasnya, salah satunya adalah dengan uji validasi, dimana produk atau media yang telah kita buat, dinilai oleh beberapa validator terkait yang mumpuni di bidang tersebut, yang kemudian memberikan nilai terhadap produk kita, apakah produk ini sudah layak atau belum untuk di uji cobakan kepada siswa. Selanjutnya hasil dari uji validasi ini digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki produk yang dibuat. Untuk menilai apakah produk sudah layak atau belum, digunakan lembar validasi yang diisi oleh ahli validasi (validator). Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pada tahap pengembangan produk awal. Lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi untuk lembar kerja peserta didik dan lembar validasi video pembelajaran

##### 1. Lembar validasi LKPD

Lembar validasi LKPD digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis lembar kerja yang berisi soal-soal dan kegiatan mandiri untuk peserta didik. Dalam lembar validasi LKPD ini yang dinilai adalah aspek-aspek yang

terkait dalam LKPD, diantaranya aspek materi, aspek manfaat dan aspek penggunaan.

Dalam aspek materi terlihat pada hasil perhitungan hasil akumulasi dari 5 validator ahli, diketahui bahwa aspek materi yang terletak pada rentang 60-80 dengan skor 75, maka aspek materi ini masuk pada kategori sangat layak digunakan yang artinya materi ini sudah layak diuji cobakan dalam pembelajaran.

Pada aspek manfaat terlihat pada hasil perhitungan hasil akumulasi dari 5 validator ahli, diketahui bahwa aspek manfaat yang terletak pada rentang 45-60 dengan skor 52, maka aspek manfaat ini masuk pada kategori sangat bermanfaat yang artinya media lkpd ini memiliki manfaat dalam pembelajaran dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

Pada aspek penggunaan terlihat pada hasil perhitungan hasil akumulasi dari 5 validator ahli, diketahui bahwa aspek penggunaan yang terletak pada rentang 30-40 dengan skor 35, maka aspek penggunaan ini masuk pada kategori sangat mudah digunakan yang artinya media lkpd ini memiliki keefisienan dalam pembelajaran dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

#### 2. Lembar validasi Video pembelajaran

Lembar validasi video digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis video yang berisi penjelasan mengenai materi dan video animasi untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Dalam lembar validasi video ini yang dinilai adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan video, diantaranya aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan, dan aspek kesesuaian.

Dalam aspek visual terlihat pada hasil perhitungan hasil akumulasi dari 5 validator ahli, diketahui bahwa aspek visual yang terletak pada rentang 90-120 dengan skor 110, maka aspek visual ini masuk pada kategori sangat tinggi yang artinya media video ini memiliki kualitas gambar yang sangat tinggi dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

Dalam aspek audio terlihat pada hasil perhitungan hasil akumulasi dari 5 validator ahli, diketahui bahwa aspek audio yang terletak pada rentang 45-60 dengan skor 49, maka aspek audio ini masuk pada kategori sangat tinggi yang artinya media video ini memiliki kualitas suara yang bagus dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

Dalam aspek penggunaan terlihat pada hasil perhitungan hasil akumulasi dari 5 validator ahli, diketahui bahwa aspek penggunaan yang terletak pada rentang 30-40 dengan skor 36, maka aspek

penggunaan ini masuk pada kategori sangat tinggi yang artinya media video ini memiliki keefisienan dan dapat digunakan dengan mudah dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

Dalam aspek kesesuaian terlihat pada hasil perhitungan hasil akumulasi dari 5 validator ahli, diketahui bahwa aspek kesesuaian yang terletak pada rentang 30-40 dengan skor 39, maka aspek kesesuaian ini masuk pada kategori sangat tinggi yang artinya media video ini mulai dari gambar, materi dan audio sudah sesuai dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

Berdasarkan, hasil diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji validitas lembar kerja peserta didik dan video pembelajaran telah terbukti kelayakannya untuk di uji coba kepada peserta didik, hal ini terbukti dari keseluruhan hasil nilai yang menyatakan bahwa, skala yang dimiliki pada produk, baik lembar kerja peserta didik maupun video pembelajaran memiliki hasil sangat tinggi. Oleh karena itu untuk pengembangan lebih lanjut, maka akan dilakukan uji coba terhadap peserta didik.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari proses validasi oleh ahli validator, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa LKPD dan Video pembelajaran dalam pengembangannya sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil skor dari tiap-tiap aspek yang diperoleh dari proses validasi yang sebagian besar menunjukkan kategori atau skala yang sangat tinggi.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50–58.  
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. U. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7), 1–9.
- Fuadi, H., Melita, A. S., & Syukur, A. (2021). Inovasi LKPD dengan Desain Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram Pada Masa Pandemi Covid-19.

- Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 167–174.
- Hafidh Syifaunnur. (2015). Pengembangan Dan Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif “Smart Chemist” Berbasis Intertekstual Sebagai Media Pembelajaran Kimia Sma. In *UNNES Repository*. <https://lib.unnes.ac.id/22485/1/4301411110-S.pdf>
- Hidayah, N., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas Pengembangan Media Puzzle Berbasis Puzzlemake A match pada Sub Pokok Bahasan Sel Analysis of Validity of Puzzle Media Development Based on Puzzlemake a match on Select Sub Subsidies. *Biology Education Conference*, 14(1), 575–580.
- Irlando, A., Wanda, R., Muhamad, A. E., & Prita, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3800.
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 255–262. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/685/450>
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 0–5. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.668>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Nurhalimah, S. R., Suhartono, S., & Cahyana, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif Larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN:>
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Supratman, E., & Purwaningtiyas, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 310–315. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>
- Wiguna, M. C., Batulicin, S. B., Bumbu, T., & Selatan, K. (2016). Pengembangan LKPD IPA berbasis keterampilan proses untuk meningkatkan sikap ilmiah dan minat siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 176–183. <https://doi.org/10.21831/jpms.v4i2.12441>
- Yulisa, Y., Hakim, L., & Lia, L. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Fisika Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Smp. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.31851/luminous.v1i1.3445>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>