

BAB II
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO ANIMASI PADA MATERI KONDISI MASYARAKAT
INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN
DI KELAS VIIISMP NEGERI 16 PONTIANAK

A. Media Pembelajaran

1. Media

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harifiah berarti perantara atau pengantar. Dan kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harifiah berarti : tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam memberikan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa. Menurut Arsyad (2017) dalam proses pembelajaran maka informasi visual atau verbal perlu ditangkap, diproses, dan disusun kembali agar dapat membuat mudah dimengerti, karenanya dibutuhkan suatu alat baik itu berupa grafis maupun elektronik, alat itu disebut dengan media. Maka media dalam proses belajar mengajar memiliki peran dalam berbagai pola kegiatan tersebut, diantaranya adalah (Mahmud, 2018):

a. Guru sebagai sumber belajar sekaligus media

Dalam proses pembelajaran guru merupakan salah satu yang bertindak sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Dalam menjelaskan isi materi kepada siswa, seorang guru dituntut mampu menjelaskan materi kepada siswa.

b. Guru menyerahkan sebagian tanggung jawabnya kepada media

Dalam hal ini guru dan media sama-sama memiliki peran dan tanggung jawab dalam mengendalikan proses pembelajaran. Media memiliki peran dalam menyampaikan pesan atau informasi, namun guru harus pandai dalam mengambil kesempatan menjelaskan pesan yang belum tersampaikan atau masih belum jelas dalam media.

c. Guru dan Media sebagai sumber belajar

Dalam hal ini guru dan media sama-sama memiliki peran. Dalam menyampaikan materi, guru memanfaatkan media sebagai peraga atau alat bantu yang memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

2. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran juga bisa dicitakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi antara murid dan guru. Menurut Rombejung (M.Thobroni 2015 : 17) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah perolehan suatu mata pelajaran atau perolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, dan pengajaran. Menurut pendapat Hamalik (2019 : 29) “belajar bukan suatu tujuan tapi merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Anurrahman (2016:113) pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik supaya dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Menurut Ihsan (2017:52) pembelajaran ialah segala usaha yang dilakukan oleh pengajar supaya terjadinya proses belajar terhadap peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjino (2015:19) pembelajaran adalah

kegiatan pendidik atau guru yang secara terstruktur dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar terencana untuk membuat siswa belajar secara aktif melalui proses kegiatan belajar mengajar yang telah disusun secara sistematis melalui tahapan, rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemrolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau media yang sangat penting dalam proses penyampaian pesan disaat proses pembelajaran. Media tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga dapat memberikan minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam media pembelajaran mengandung karakteristik yaitu sebagai pembawa informasi yang disampaikan kepada penerima (Arsyad, 2017). Menurut Suryadi (2020:15) “media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran

Menurut Muinnah (2019) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas, sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam proses belajar. Sedangkan Arsyad (2016 : 3) mengatakan media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu peristiwa yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Yusufhadi Miarso, “Media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk

menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Kurniawati (2018) media pembelajaran adalah teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran, selain itu media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat anantara lain yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya.

Menurut Yanto (2019) media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dari seorang pengajar atau guru kepada peserta didik atau siswa sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan suatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Tujuannya adalah merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi

b. Manfaat Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi guru dituntut memberikan materi dengan kemajuan tersebut, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran didalam kelas untuk siswa. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan informasi atau pesan dan dapat

menarik perhatian siswa agar fokus dalam mendengarkan isi materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Karo – Karo, dkk (2018) secara lebih khusus manfaat media pembelajaran:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran berbeda antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi antara siswa.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara natural maupun manipulasi, sehingga dapat membantu guru untuk membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media, guru biasanya cenderung komunikasi 1 arah.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Dengan adanya media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, guru memahami bahwa dalam penyampaian materi media pembelajaran mempunyai peran besar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pembawa pesan atau informasi antara guru dan siswa, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu dan kelompok. pemilihan metode pembelajaran berdampak pada jenis pembelajaran yang sesuai dengan 3 aspek yaitu tujuan, materi, dan evaluasi. Guru harus mampu memilih jenis media yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 jenis. Menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu visual, audio, dan audio visual:

1. Media Visual

Media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata secara langsung. Contoh dari media visual adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, dan globe.

2. Media Audio

Media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran.

3. Media Audio Visual

Dapat dilihat menggunakan indera pendengar dan penglihatan contohnya adalah televisi, dan film.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus (Wati, 2016 : 8). Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Levie & Lentz (dalam Suparlan, 2020) bahwa terdapat fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Fungsi atensi adalah fungsi menariknya perhatian siswa terhadap fokus konsentrasi belajar berkaitan dengan media visual yang ditampilkan
2. Fungsi afektif adalah menariknya perhatian konsentrasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar
3. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tertariknya peserta didik dalam membaca.

Menurut Rejeki et al (2020) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyalurkan materi pembelajaran oleh pengajar yang ada di dalam kelas. Menurut Rasyid dan Rohani (2018:94) bahwa fungsi dari media

pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi interaktif, pembelajaran menjadi daya tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran pengajar agar lebih produktif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan atau informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

4. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan antara gambar dan animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Sedangkan menurut Husni (2021:17) “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga terciptanya kesan bergerak dan juga terdapat audio yang mendukung pergerakan gambar itu, seperti percakapan dialog”.

b. Karakteristik Media Video Animasi

Karakteristik media animasi yaitu “media video animasi ini dinilai sesuai kompetensi pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai karakteristik siswa, konsep yang benar, disajikan dengan bahasa yang sesuai” (Wuryanti dan Badrun Kartowagiran 2016:241). Sedangkan menurut Widyawardani, et al. (2021:6) mengatakan bahwa karakteristik video animasi yaitu “Media yang dibikin disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan

penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang didalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi

Adapun karakteristik media video animasi yaitu “Video animasi pembelajaran hasil pengembangan di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual”. (Jerry et al. 2018:16). (Husni 2021) menyatakan bahwa karakteristik video animasi yaitu:

- 1) Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas
- 2) Pergerakan satu frame dengan frame lainnya

5. Sparkol Videoscribe

a. Pengertian *Videoscribe*

Menurut Octavianingrum (2016), *Sparkol Videoscribe* adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan mudah dan menarik. *Video Scribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Menurut Sutrisno (2016 : 2) *videoscribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri dirumah maupun disekolah. Dengan adanya *videoscribe* kita bisa menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang, kita bisa menampilkan perasaan kita disertai gambar yang akan diperjelas sistem komunikasi antara pengirim dan penerima (Pradnyana, 2017). *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif (Al Munawwarah. Rofiqah, 2019).

Videoscribe berasal dari kata video dan *scribe* yang berarti penulis, *videoscribe* merupakan aplikasi (*software*) yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan.

Videoscribe menggunakan beberapa media yang digabungkan menjadi satu dalam sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi. *Videoscribe* digunakan pada saat seseorang ingin melakukan presentasi yang tujuannya agar para audiens menjadi tertarik sehingga pesan, informasi, dan materi dapat tersampaikan kepada para audiens.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Videoscribe*

Menurut Khoirudin (2020 : 25) “*Videoscribe* memiliki kelebihan antara lain;

- 1) Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online.
- 2) Memberikan stimulus yang baik kepada siswa.
- 3) Memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
- 4) Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga dapat diulang-ulang apabila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5) Berperan sebagai story teller, sehingga dapat memicu kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Sedangkan menurut Mayer dalam Air dkk, kelebihan *videoscribe* adalah sebagai berikut:

- 1) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan katakata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- 2) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- 3) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Adapun kekurangan dari *sparkol videoscribe* Menurut Khoirudin (2020 : 25) mengemukakan kelemahan *videoscribe* adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak bisa digunakan secara offline, sehingga apabila ingin menggunakan *videoscribe* harus terkoneksi pada internet. Sehingga dapat menimbulkan kesan penggunaanya yang tidak murah.
- 2) Video tidak bisa disimpan secara offline ataupun disimpan secara langsung di komputer melainkan harus dipublish terlebih dahulu diyoutube atau media sosial sejenisnya baru kemudian dapat di download untuk dilihat secara offline.
- 3) Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran maka *videoscribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.
- 4) Pada versi trial hanya berlaku 7 hari dan selanjutnya harus beralih ke versi pro yang sifatnya tidak gratis.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* memiliki kelebihan seperti mampu memusatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif, adapun kekurangannya seperti hanya bisa digunakan pada saat online saja sehingga dalam penggunaannya membutuhkan biaya.

6. Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan

Pada materi ini akan mempelajari bagaimana kondisi Indonesia pada masa penjajahan. Selain itu juga akan mempelajari bagaimana pengaruh monopoli dalam perdagangan. Pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan membahas 5 sub materi yaitu :

- A. Pengaruh monopoli dalam perdagangan
- B. Pengaruh kebijakan kerja paksa
- C. Pengaruh sistem sewa tanah
- D. Pengaruh sistem tanam paksa
- E. Perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme

Pemerintah kolonial Belanda menerapkan banyak kebijakan yang merugikan bangsa Indonesia. Bahkan mereka melakukan agresi militer

untuk merebut kekuasaan wilayah, memaksa rakyat untuk menjual hasil panen dengan murah, bahkan untuk menanamnya tanpa upah, dan lain sebagainya.

1) Pengaruh Monopoli Dalam Perdagangan

Pada awal kedatangannya, bangsa-bangsa Barat diterima dengan baik oleh rakyat Indonesia. Hubungan perdagangan tersebut kemudian berubah menjadi hubungan penguasaan atau penjajahan. VOC terus berusaha memperoleh kekuasaan yang lebih dari sekedar jual beli. Itulah yang memicu kekecewaan, kebencian, dan perlawanan fisik.

2) Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa

Gubernur Jenderal Daendels, yang memerintah tahun 1808-1811, melakukan berbagai kebijakan seperti pembangunan militer, jalan raya, perbaikan pemerintahan, dan perbaikan ekonomi. Salah satu kebijakan yang terkenal dan buktinya dapat disaksikan hingga masa sekarang adalah pembangunan jalan Anyer-Panarukan (Jalan Raya Pos). Jalan Raya Pos (Anyer-Panarukan) sangat penting bagi pemerintah kolonial. Jalan tersebut dibangun dengan tujuan utama untuk kepentingan militer pemerintah kolonial. Dalam perkembangannya, jalan tersebut menjadi sarana transportasi pemerintahan dan mengangkut berbagai hasil bumi. Hingga sekarang, manfaat jalan tersebut masih dapat dirasakan.

3) Pengaruh Sistem Sewa Tanah

Saat Inggris menguasai Indonesia, Gubernur Jenderal Lord Minto membagi daerah jajahan Hindia Belanda menjadi empat gubernement, yakni Malaka, Sumatra, Jawa, dan Maluku. Lord Minto selanjutnya menyerahkan tanggung jawab kekuasaan atas seluruh wilayah itu kepada Letnan Gubernur Thomas Stamford Rafles.

Salah satu kebijakan terkenal pada masa Rafles adalah sistem sewa tanah atau landrent-system atau landelijck stelsel. Sistem tersebut memiliki ketentuan, antara lain sebagai berikut:

- a) Petani harus menyewa tanah meskipun dia adalah pemilik tanah tersebut.
 - b) Harga sewa tanah tergantung kepada kondisi tanah.
 - c) Pembayaran sewa tanah dilakukan dengan uang tunai.
 - d) Bagi yang tidak memiliki tanah dikenakan pajak kepala
- 4) Pengaruh Sistem Tanam Paksa

Pada masa penjajahan abad XIX, tanaman tersebut merupakan komoditas utama ekspor Indonesia. Karena itu, Belanda berusaha menaikkan ekspor tanaman perkebunan tersebut. Apalagi ketika awal abad XX Belanda menghadapi perang di Eropa, yang menyebabkan kerugian keuangan yang besar. Selain itu Belanda menghadapi berbagai perlawanan rakyat Indonesia di berbagai daerah. Salah satu cara Belanda untuk menutup kerugian adalah dengan meningkatkan ekspor. Peningkatan ekspor merupakan pilihan Belanda untuk mempercepat penambahan pundi-pundi keuangan negara.

- 5) Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme
- a. Perlawanan terhadap kolonialisme antara lain ;
 - a) Sultan Baabullah Mengusir Portugis
 - b) Perlawanan Aceh
 - c) Ketangguhan Ayam Jantan Dari Timur
 - d) Serangan Mataram Terhadap VOC
 - b. Perlawanan Terhadap Pemerintah Hindia Belanda
 - a) Perang Saparau di Ambon
 - b) Perang Paderi di Sumatera Barat
 - c) Perang Diponegoro
 - d) Perang Aceh
 - e) Perlawanan Sisingamangaraja
 - f) Perang Banjar
 - g) Perang Jagaraga di Bali

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indyra Fransisca dan Mintohari, Universitas Negeri Surabaya, (2018). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD”. Dalam mengembangkan media, peneliti menggunakan model R&D yang telah dimodifikasi menjadi 9 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk (skala kecil), revisi produk, uji coba pemakaian (skala besar) dan revisi produk. Hasilnya adalah media *videoscribe* yang layak, dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Berdasarkan hasil post test dan pre test terdapat peningkatan rata-rata belajar siswa. Pada uji skala kecil terdapat peningkatan dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam uji skala besar terdapat peningkatan dari 68,8 menjadi 80,8. Hasil dari uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal serta memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Dan hasil dari uji hipotesis dengan uji t-test menggunakan SPSS versi 25 diperoleh Sig (2 tailed) $0,019 < 0,05$ menyimpulkan bahwa H_0 ditolak menunjukkan bahwa media mempengaruhi hasil belajar siswa dan dikatakan dalam kategori efektif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ainun Munawar dan Andy Suryadi, Universitas Negeri Semarang, (2019). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis *Videoscribe* Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga”. Pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia materi Kerajaan Demak dibuat menggunakan software *Sparkol Videoscribe*, yang didasarkan pada naskah media dan narasi Berdasarkan tingkat kelayakan

hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil persentase 88.55%, 94.65%, dan 93.75%. serta hasil penilaian peserta didik sebesar 86.5%. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Kerajaan Islam di Jawa sub materi Kerajaan Demak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Munandar, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2018). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah SMA Negeri 3 Salatiga hanya menggunakan Powerpoint, video bergambar diambil dari internet dan model pembelajaran yang monoton mengakibatkan mata pelajaran sejarah Indonesia menjadi membosankan dan kurang menarik, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, (2) Pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia materi Kerajaan Demak dibuat menggunakan software *Sparkol Videoscribe*, yang didasarkan pada naskah media dan narasi (3) Berdasarkan tingkat kelayakan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil persentase 88.55%, 94.65%, dan 93.75%. serta hasil penilaian peserta didik sebesar 86.5%. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Kerajaan Islam di Jawa sub materi Kerajaan Demak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah SMA Negeri 3 Salatiga hanya menggunakan Powerpoint, video bergambar diambil dari internet dan model pembelajaran yang monoton mengakibatkan mata pelajaran sejarah Indonesia menjadi membosankan dan kurang menarik, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, (2) Pengembangan media pembelajaran sejarah Indonesia materi Kerajaan Demak dibuat menggunakan software *Sparkol Videoscribe*, yang didasarkan pada naskah media dan narasi (3) Berdasarkan tingkat kelayakan hasil validasi ahli

materi, ahli media, dan ahli pembelajaran berturut-turut dengan hasil persentase 88.55%, 94.65%, dan 93.75%. serta hasil penilaian peserta didik sebesar 86.5%. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Kerajaan Islam di Jawa sub materi Kerajaan Demak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi Pratiwi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2017). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pokok Bahasan Kinematik Gerak Di Perguruan Tinggi”. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen Universitas Islam Negeri Lampung dan Universitas Muhammadiyah Metro dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, angket respon dosen dan angket respon mahasiswa untuk mengetahui ketertarikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penelitian untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran fisika berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan kinematik gerak di perguruan tinggi ; mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang dikembangkan adalah sangat layak dengan persentasi 86,70% berdasarkan penilaian ahli media dan 84,26% oleh materi dalam kategori sangat layak; respon dosen dengan persentase adalah 93,60% dalam kategori sangat layak dan respon mahasiswa pada media pembelajaran fisika berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan kinematika gerak dengan persentase 96,00% diperguruan tinggi.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Widya Istanti, Universitas Negeri Semarang, (2017). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis CTL Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tambang 01 Serang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Hasil pengembangan media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas VB

SDN Tambangan 01 Semarang dengan 9 siswa, dan uji skala besar dilakukan di kelas VA SDN Tambangan 01 Semarang dengan 32 siswa. Desain yang digunakan adalah Pre-Experimental dengan one group pretest-posttest design. Hasil penelitian di SDN Tambangan 01 Semarang menunjukkan bahwa media pembelajaran sparkol videoscribe berkarakteristik CTL yang dilengkapi dengan pertanyaan, pemodelan dan percobaan. Media ini layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli, dari ahli media sebesar 90% dan ahli materi 96,25% dengan kriteria sangat layak. Keefektifan media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis CTL ditinjau dari perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis pretest dan posttest. Hasil belajar kognitif siswa dianalisis menggunakan uji-t menunjukkan nilai thitung > ttabel ($11,1464 > 1,67$). Setelah itu diuji kembali menggunakan uji N-Gain yang menunjukkan peningkatan sedang yaitu sebesar 0,4932. Berdasarkan hasil uji-t dan N-Gain tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam ranah kognitif terdapat perbedaan dan mengalami peningkatan dengan kategori sedang. media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis CTL praktis digunakan, berdasarkan persentase respons guru secara klasikal 92,5% (sangat baik), persentase respons siswa secara klasikal 88,9% (sangat baik). Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis CTL yang dikembangkan berkarakteristik CTL, layak digunakan, dapat meningkatkan hasil belajar dan praktis untuk pembelajaran IPA. Saran yang dapat disampaikan yaitu sekolah dapat mengadakan pelatihan dalam pembuatan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan kemampuan guru.