

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
TERPADU KELAS VIII DI MTSN 7 MALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**MOH YUSRIL IHZA MAULANA**

**16130033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBAHIM MALANG**

**2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU  
KELAS VIII DI MTSN 7 MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang Untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana  
Pendidikan (S.Pd)



**Oleh:**

**MOH YUSRIL IHZA MAULANA**

**16130033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS**  
***SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN**  
**HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**  
**TERPADU KELAS VIII DI MTSN 7 MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

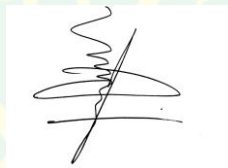
**Moh Yusril Ihza Maulana**

**16130033**

**Telah Disetujui Pada Tanggal: 07 November 2020**

**Oleh:**

**Dosen Pembimbing**



**Dr.H.Ali Nasith, M.Si.,M.Pd.I**

**NIP. 196407051986031003**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Alfiana Yuli efivanti, MA**

**NIP. 197107012006042001**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL  
VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VIII MTSN 7 MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Moh Yusril Ihza Maulana (16130033)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 November 2020 dan  
dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan Untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

Sekretaris Sidang

Dr. H Ali Nasith, M.Si., M.Pd.I

NIP. 196407051986031003

Pembimbing

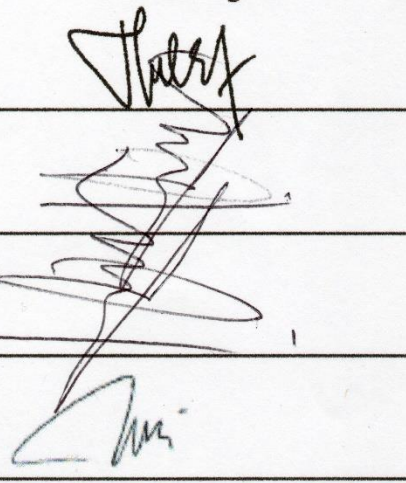
Dr. H Ali Nasith, M.Si., M.Pd.I

NIP. 196407051986031003

Penguji Utama

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107012006042001



Mengesahkan,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.**  
NIP. 196508171998031003

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 14 November 2020



Moh Yusril Ihza Maulana  
16130033

Dr.H.Ali Nasith,M.Si.,M.Pd.I  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Moh Yusril Ihza Maulana  
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di Malang

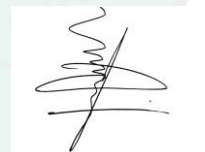
*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Moh Yusril Ihza Maulana  
NIM : 16130033  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Sparkol  
Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada  
Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII MTsN 7 Malang

Maka selaku pembimbing kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing



Dr.H.Ali Nasith,M.Si.,M.Pd.I  
NIP.196407051986031003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim..

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT serta shalawat dan salam  
kepada nabi Muhammad SAW

Penulis mempersembahkan karya ini untuk orang-orang yang selalu mendampingi  
dan memberikan dukungan tanpa henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan  
karya skripsi ini.

Teruntuk Ayah (Tulus Wahyudi,S.Pd.I) Ibu (Khoiru Ummatin) dan Kedua  
Kakak (Khunaifi Zulkifli dan Imama Mujtahidah, S.Pi)

Terima kasih atas limpahan doa, dukungan, kasih sayang serta nasihat yang kalian  
berikan sehingga mendorong penulis untuk lebih semangat dalam menyelesaikan  
skripsi ini.

## MOTTO

“Everytime and Everychange”

Selalu ada kesempatan tiap kali kita terbangun dari tidur  
(kesempatan) untuk melakukan banyak hal dan kebaikan  
untuk disekeliling kita.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang maha kuasa dengan kasih dan sayang-nya, berkat rahmat dan kuasa-nya memberikan jalan untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini. Peneliti skripsi ini ditunjukkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang S-1 Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan. Namun, berkat bimbingan dan bantuan, nasihat serta kerjasama dari banyak pihak, khususnya dosen pembimbing segala hambatan tersebut dapat diatasi dengan baik.

Penyusunan skripsi ini dapat selesai tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan kali ini peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Agus Maimun M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Dr. Marno M.Ag selaku Dosen Wali yang telah membimbing, mengarahkan dan membantu selama studi di kampus.
5. Bapak Dr. H. Ali Nasith, M.Si,M.Pd.I selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian proposal skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Orangtuaku Tulus Wahyudi S.Pd.I dan Khoiru Ummatin yang selalu mendukung dalam menyelesaikan studi di kampus.
8. Kedua Kakakku Khunaifi Zulkifli dan Imama Mujtahidah S.Pi yang selalu memberi semangat dan doa selama pengerjaan proposal ini.
9. Sahabat sahabatku Gus Mansur, Handy Mohammad, Abid Amrullah, Raqib Alamah Putra S.Pd, Faty Ats Tsaqofi, Hafi Amarta Afroni Rohim, Firman Restu Hikmatullah S.M, dan teman teman yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kerjasama selama ini.
10. Rekan-rekan se-angkatan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial tahun 2016 khususnya P.IPS D yang telah memberikan motivasi dan dukungannya.
11. Teman-teman seperjuangan Syamsul, Ma'ruf, Dinay, Tsiqoh, Bella, Septi, Yoshi, Eka, dan senior senior mas rahmat, mas nawa, mas rofiq, mas rizqi, mbak nida, mbak amir, mbak mia, mbak ita, mbak retno, mbak sasa, mbak aida, mbak pipeh UKM Taekwondo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan kerja sama selama ini.
12. Para Pelatih dan Sabeumnim khususnya Sabeumnim Arif Suyono, Sabeumnim Beny Hari Santoso, dan Sabeumnim Nurul Faizin UKM

Taekwondo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang selalu membimbing selama di kampus.

13. Kawan kawan KKN Kelompok 01 dan Kawan-kawan PKL SMP Islam Al-Akbar Singosari yang telah memotivasi saya selama ini.
14. Bapak Ibu rekan Guru SMP Darul Itqon yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.
15. Segenap pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan proposal penelitian.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu kami mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya berikutnya. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Malang, 14 November 2020

Penulis

**Moh Yusril Ihza Maulana**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuarikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	a
Vokal (i) panjang	=	i
Vokal (u) panjang	=	u

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian .....	11
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk .....	44
Tabel 3.2 Kriteria Keefektifitasan Media .....	45
Tabel 3.3 Kriteria Kemenarikan Media .....	45
Tabel 4.1 Skala Penilaian Angket Ahli Materi .....	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 4.4 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS .....	54
Tabel 4.5 Pertanyaan dan Pilihan Jawaban Angket Respon Siswa .....	55
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa .....	56
Tabel 4.7 Data Kuantitatif Respon Siswa Pada Uji Coba Produk.....	57
Tabel 4.8 Kriteria Penilaian pretest dan posttest.....	63
Tabel 4.9 Pretest dan Posttest.....	63
Tabel 4.10 Data Uji N-Gain .....	68

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tampilan Awal Pembukaa .....	31
Gambar 2.2 Tampilan Login Sparkol Videoscribe.....	32
Gambar 2.3 Tampilan Penggunaan .....	32
Gambar 2.4 Tampilan Halaman Kosong .....	33
Gambar 2.5 Tampilan Memasukkan Gambar .....	33
Gambar 2.6 Tampilan Memasukkan Suara.....	34
Gambar 2.7 Tampilan Memasukkan Teks .....	34
Gambar 2.8 Tampilan Menyimpan.....	35
Gambar 2.9 Tampilan Kerangka Berfikir .....	36
Gambar 4.1 Desain menu tampilan awal sebelum revisi .....	50
Gambar 4.2 Desain menu tampilan awal sesudah revisi.....	51
Gambar 4.3 Tampilan utama sebelum revisi.....	51
Gambar 4.4 Tampilan utama sesudah revisi .....	52
Gambar 4.5 Tampilan materi sebelum revisi .....	52
Gambar 4.6 Tampilan materi sesudah revisi.....	52
Gambar 4.7 Tampilan awal .....	53
Gambar 4.8 Tampilan awal .....	53
Gambar 4.9 Tampilan Pembelajaran .....	54
Gambar 4.10 Negara-negara ASEAN.....	54
Gambar 4.11 Tujuan Pembelajaran .....	69

Gambar 4.12 Bendera Tiap Negara .....	70
Gambar 4.13 Peta ASEAN Sebelum Revisi .....	70
Gambar 4.14 Peta ASEAN Sesudah Revisi .....	70
Gambar 4.15 Peta Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania .....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN I Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN II Surat Keterangan Penelitian .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN III Instrumen Validasi Ahli Media .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN IV Instrumen Validasi Ahli Materi.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN V Instrumen Validasi Guru Pembelajaran IPS.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN VI Instrumen Respon Siswa .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN VII Hasil Respon Siswa .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN VIII Hasil Pretest dan Posttest.....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN IX Soal Pretest dan Posttest .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN X Dokumentasi Pembelajaran .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN XI Hasil Uji N-Gain Score.....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN XII Biodata Siswa .....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xviii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Pengembangan .....	6
E. Asumsi Pengembangan .....	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	7

G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Originalitas Penelitian .....	8
I. Definisi Operasional.....	14
J. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasarn Teori .....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Mata Pelaran IPS Terpadu.....	19
3. Motivasi Belajar.....	22
4. Prestasi Belajar.....	24
5. Sparkol Videoscribe .....	29
B. Kerangka Berfikir .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
1. Jenis Penelitian.....	36
2. Proses Pengembangan .....	36
3. Prosedur Pengembangan .....	39
4. Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
A. Penyajian Data Uji Coba .....	44
1. Proses Pengembangan .....	44
2. Analisa Data.....	56
3. Revisi Produk.....	60
<b>BAB V HASIL PEMBAHASAN</b>	

A. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	63
B. Ketertarikan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> Pada Mata Pelajaran IPS .....	65
C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa .....	67
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran Pemanfaatan Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>75</b>

## ABSTRAK

Maulana, Moh Yusril Ihza. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan motivasi belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII MTsN 7 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr.H.Ali Nastih, M.Si.,M.Pd.I.

Perkembangan teknologi informasi komunikasi memudahkan kita dalam mengakses segala hal, untuk itu diperlukan kompetensi dari tiap-tiap orang dalam menguasai berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sebagai tenaga pendidik, guru harus dapat mengembangkan dirinya dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dikelas. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* untuk membantu siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial (IPS). Diharapkan dari media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development, yang mengacu pada model pengembangan Dick and Carry yaitu ADDIE. Berdasarkan model tersebut terdapat lima tahapan yang harus dilakukan yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas VIII C di MTsN 7 Malang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni, 1) Wawancara 2) Tes dan 3) Angket. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif dan n-gain skor.

Hasil penelitian menggunakan media *sparkol videoscribe* ini menunjukkan bahwa, 1) tingkat kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 92,5 %, ahli desain media 75% dan guru pembelajaran IPS sebesar 87,5%, 2) Media *sparkol videoscribe* termasuk dalam kategori media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan analisis pada angket respon siswa yang menunjukkan presentase sebesar 77,5%, 3) media termasuk dalam kategori efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai pre-test 73% dan post-test dengan rata-rata 88,5% yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 11,5 serta perhitungan n-gain skor sebesar 0.70 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *sparkol videoscribe* yang membuktikan bahwa media *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan hasil siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang.

Kata Kunci: *pengembangan media pembelajaran, sparkol videoscribe, ips terpadu, hasil belajar*

### Abstract

Maulana, Moh Yusril Ihza. 2020. Development of Learning Media Based on Sparkol Videoscribe To Improve Learning Outcomes in Integrated Social Studies Subject 8<sup>th</sup> Grade at MTsN 7 Malang. Thesis, Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Dr. H. Ali Nastih, M.Si., M.Pd.I

The development of information and communication technology makes it easier for us to access everything, so that it need the competence of each person in mastering various science and technology. As educators, teachers must be able to develop themselves in developing learning media that is used in class. Researcher develops sparkol videoscribe learning media to help students on learning social studies. It is expected that this sparkol videoscribe learning media can help students in improving learning motivation and student achievement.

This type of research uses Research and Development, which refers to the Dick and Carry's development model, namely ADDIE. Based on this model, there are five stages that must be carried out, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The sample in this study is students of 8<sup>th</sup> Class at MTsN 7 Malang. The data collection instruments used were 1) Interview 2) Test and 3) Questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis and n-gain score.

The results of this research using sparkol videoscribe media showed that, 1) the level of media validity was included in the valid category with the results of the material expert test of 92.5%, media design expert 75% and social studies teacher of 87.5%, 2) Media sparkol videoscribe was included in the category of media that is attractive and could increase student motivation according to the analysis of the student response questionnaire which showed a percentage of 77.5%, 3) media was included in the effective category in improving student learning achievement based on an average pre-test score of 73% and post-test with an average of 88.5% which showed an improving in learning achievement of 11.5 and the calculation of the n-gain score of 0.70, it was in the high category. Based on these data, there was a significant difference between student scores before and after using sparkol videoscribe media which proves that sparkol videoscribe media can improve learning motivation and learning achievement of 8<sup>th</sup> grade students at MTsN 7 Malang.

**Keywords:** *learning media development, sparkol videoscribe, social science, learning outcomes*

## المستخلص

مولانا، محمد يوسف إهزا. 2020. تطوير الوسائل التعليمية بأساس برامج سباركول لترقية دوافع التعلم وإنجازات التعلم عند الطلبة في مادة العلوم الإجتماعية للفصل الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة مالانج. البحث الجامعي، قسم تعليم العلوم الإجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور الحاج علي نشيط، الماجستير.

كان ازدهار التكنولوجيا الإعلامية التواصلية يسهلنا في اتصال كل الأشياء، لذلك كفاءة الناس في إتقان عدة العلوم والتكنولوجيا حاجة. نحو المعلم، فلا بد له أن يطور القدرة لأجل تطوير الوسائل التعليمية المستخدمة في الفصل. يطور الباحث برامج سباركول لمساعدة الطلبة في تعلم العلوم الإجتماعية. والباحث يرجو على برامج سباركول أن يساعد الطلبة في ترقية دوافع التعلم وإنجازات التعلم.

نوع هذا البحث هو البحث والتطوير الذي يراجع إلى نموذج التطوير لديك وكاري وهو أدي (ADDIE). استنادا إلى ذلك النموذج، فيمر البحث على خمس الخطوات وهي: (1) التحليل، (2) التصميم، (3) التطوير، (4) التطبيق، (5) الملاحظة. والنموذج لهذا البحث هو الطلبة في الفصل الثامن ج بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة مالانج. وأدوات في جمع البيانات هي، (1) المقابلة، (2) الاختبار و(3) الورقة الاستجوابية. طريقة تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي ون اكتساب النتيجة n-gain score.

نتائج هذا البحث الذي استخدم براميج سباركول يدل إلى أن، (1) درجة صحة الوسيلة في نوع الوسيلة الصحيحة بنتيجة اختبار خبير المادة هي 92,5%، خبير تصميم الوسيلة هي 75% ومعلم العلوم الإجتماعية 87,5%، (2) الوسيلة التعليمية برامج سباركول دخلت إلى البرامج الرائع ويشجع همة الطلبة كما كان في نتيجة التحليل عن الورقة الاستجواب وهي تدل إلى مئوية 77,5%، (3) برامج سباركول دخل إلى البرامج الفعال في ترقية إنجازات الطلبة بالنسبة إلى إجمالية النتيجة في الاختبار القبلي 73% والختبار البعدي 88,5% وهما يدلان إلى درجة ارتقاء الإنجاز 11,5 وحسابية n-gain score 0.70 وكانت مرتفعة. استنادا إلى ذلك البيان، كان الفرق البعيد بين نتيجة الطلبة قبل استخدام برامج سباركول وبعده وهي تدل إلى أن برامج سباركول يرقى دوافع التعلم وإنجازات التعلم عند الطلبة للفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة مالانج.

الكلمات الرئيسية: التطوير، الوسائل التعليمية، برامج سباركول، دوافع

التعلم، إنجازات التعلم

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses panjang dalam rangka mengantarkan manusia untuk menjadi seorang yang memiliki kekuatan intelektual dan spiritual, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya di segala aspek dan menjalani kehidupan yang bercita-cita dan bertujuan pasti. Hal ini menjadi suatu garis pokok dalam setiap proses didik yang dijalani seseorang. Sejalan dengan pernyataan tersebut, pendidikan demikian dikatakan Al-Ghazali, pada hakikatnya adalah usaha mempersiapkan anak-anak dan pemuda untuk menyambut zaman yang akan datang dengan memberinya ilmu pengetahuan dan memberanikan hatinya untuk memenuhi tuntutan zamannya itu nanti. Karena itu, pendidikan merupakan unsur yang terpenting untuk membina suatu masyarakat.<sup>1</sup>

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru atau dosen dan siswa atau mahasiswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa atau mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.

---

<sup>1</sup> Danu Agustinova, *Refleksi Pendidikan Indonesia* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014). hlm 2

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi<sup>2</sup>

Merujuk Pada kebutuhan masyarakat pada era milenial sekarang yang dalam aktivitas sehari harinya menggunakan teknologi baik dalam komunikasi maupun kebutuhan akan informasi. Untuk itu perlu penerapan yang sama pada pembelajaran yang dapat dilaksanakan guru dalam kelas dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia disekolah seperti LCD Proyektor, Lab Komputer dan Lab Bahasa guna menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien untuk siswa.

Siswa akan mudah merasa bosan apabila pembelajaran yang diberikan tidak menarik. Peran guru tidak hanya memberi pengetahuan atau mengajar saja. Melainkan guru juga sebagai fasilitator serta mediator agar pembelajaran dapat meningkatkan potensi belajar siswa menjadi aktif dalam proses berpikir, mencari, menggabung, menyimpulkan, mengolah, mengurai dan menyelesaikan problematika pembelajaran.<sup>3</sup> Dengan begitu siswa dapat menangkap materi yang disampaikan guru dengan mudah dengan adanya pembelajaran yang menarik dan lebih dari itu dapat menstimulus siswa untuk berfikir lebih tentang materi tersebut, dan dalam penyampaian materi dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

---

<sup>2</sup> M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002). hlm 13

<sup>3</sup> Dr. Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010). hlm 93

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan Pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Pendidikan di sekolah-sekolah kita telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan dan penilaian. Begitu juga, telah terjadi perubahan pada bidang administrasi, organisasi, personil (SDM), dan supervise pendidikan. Maka secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa perubahan yang terjadi merupakan pembaharuan dalam sistem pendidikan yang menyangkut semua aspek atau komponen yang ada.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi pendahuluan peneliti di MTsN 7 Malang yang berlokasi di Dusun Bletok Desa Pandanajeng Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang pada tanggal 24 November 2019. Pembelajaran IPS terpadu yang diterapkan di MTsN 7 Malang telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang menunjang proses pembelajaran. Salah satu fasilitasnya yaitu tersedianya buku-buku dan lembar kerja siswa (lks) yang memadai untuk seluruh siswa. Namun, ketika kegiatan pembelajaran di kelas sedang berlangsung, guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS sehingga apa yang

---

<sup>4</sup> Usman, *Media Pembelajaran*. hlm 1

disampaikan kepada siswa menjadi kurang maksimal dan siswa mudah bosan ketika guru memberikan materi. Sehingga siswa kurang tertarik pada materi mata pelajaran IPS terpadu. Hal ini berdampak pada masalah yang dihadapi siswa banyak kesulitan dalam memahami materi sehingga menyebabkan rendahnya nilai mata pelajaran IPS terpadu.<sup>5</sup>

Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam strategi pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Menurut hamidjojo (dalam Latuheru, 1988), media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan/ menyebar ide, sehingga ide atau pendapat atau gagasan yang dikemukakan atau disampaikan itu bisa sampai pada penerima. Dalam dunia pendidikan, segala bentuk perantara tersebut sebagai media pembelajaran.<sup>6</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. IPS adalah studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi di MTsN 7 Malang pada tanggal 24 November 2019 pukul 09.30 WIB

<sup>6</sup> Dyah Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016" (PhD Thesis, Universitas Negeri Semarang, 2016). hlm 2

<sup>7</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010). hlm 171

Dari beberapa uraian di atas, maka perlu adanya inovasi yang baru dalam proses pembelajaran agar mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) lebih memotivasi dan mudah di pahami oleh siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk membuat media pembelajaran **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDEOCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII MTsN 7 MALANG”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut maka dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *Sparkol Videoscribe* ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap ketertarikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS Terpadu ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar kelas VIII di MTsN 7 Malang ?

### C. Tujuan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *Sparkol Videoscribe*.
2. Respon respon peserta didik terhadap ketertarikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
3. Menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas VIII MTsN 7 Malang.

### D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal untuk menjadi peneliti professional yang dapat mengembangkan teknologi.

##### b. Pendidik

Sebagai alternatif bagi pendidik untuk mempermudah menjelaskan materi pada mata pelajaran IPS.

##### c. Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pada mata pelajaran IPS dengan media pembelajaran yang menarik.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini :

1. Dengan adanya hasil dari penelitian ini yaitu berupa produk media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Malang, siswa dapat belajar secara mandiri dan cepat mudah dengan menggunakan media yang dijelaskan di atas. Selain itu produk media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* ini dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar ketika kegiatan belajar mengajar di kelas sedang berlangsung dan mengurangi rasa bosan pada siswa untuk mata pelajaran IPS.
2. Perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dikalangan para guru khususnya pada mata pelajaran IPS. Media berbasis *Sparkol Videoscribe* bukan hanya untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar para siswa tapi juga untuk meningkatkan minat para siswa terhadap mata pelajaran IPS.
3. Guru bidang studi masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa kelas VIII MTsN 7 Malang sehingga perlu diadakannya pelatihan atau workshop bagi guru.

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

1. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran dikelas mata pelajaran IPS terpadu.

2. Subyek pengembangan terbatas yakni kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu di MTsN 7 Malang.

### **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk media *Sparkol Videoscribe* berupa video audio visual dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media *Sparkol Videoscribe* ini diperuntukkan untuk siswa kelas VIII Di SMP / MTs yang berada di Kabupaten Malang.
2. Materi-materi di dalam media *Sparkol Videoscribe* menjelaskan tentang negara-negara ASEAN.
3. Hasil dari produk media *sparkol videoscribe* ini yang berupa video audio visual dapat menambah pengetahuan siswa dan bagi guru dapat menambah wawasan untuk mengembangkan media di kelas.
4. Pada tampilan menunjukkan nama aplikasi yang digunakan yakni “sparkol” dilanjutkan dengan judul materi yang akan dibahas.
5. Selanjutnya menjelaskan tentang negara-negara yang termasuk dalam Kawasan ASEAN (Association South East Asia Nations).
6. Kemudian diakhir menampilkan nama pembuat atau peneliti.

### **H. Originalitas Penelitian**

Penelitian pada pengembangan ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, berikut paparannya adalah sebagai berikut:

Dari Peneliti Devi Safitri “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Materi Akasara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD*” pada tahun 2018. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk

mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi aksara lampung jenjang MI/SD. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* model Borg and Gall. Hasil yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil respon peserta didik pada uji lapangan mendapat penilaian 3,70 dengan kriteria sangat menarik yang dilakukan terhadap peserta didik kelas III jenjang MI.<sup>8</sup>

Yunita Munandar “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol video Scribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTsN 02 RAMAN*” pada tahun 2018. Penelitian ini mempunyai tujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *sparkol videocribe* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model Borg and Gall. Hasil penelitiannya menunjukkan respon guru dan peserta didik terhadap ketertarikan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran akidah akhlak sangat menarik.<sup>9</sup>

Dyah Ayu Wulandari “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scibe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII DI SMP NEGERI 01 KERTO Tahun Ajaran N 2015/2016 (2016)*” Pada tahun 2016. Tujuan dari penelitiannya untuk mengembangkan media pembelajaran

---

<sup>8</sup> Devi Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis SPARKOL VIDEOSCRIBE Pada MATERI AKSARA LAMPUNG KELAS III JENJANG MI/SD” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018). hlm 76

<sup>9</sup> Yunita Munandar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur” (PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2018). hlm 113

menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerto. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.<sup>10</sup>

Erlia Dwi Pratiwi “*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi*” Pada tahun 2017. Tujuan dari penelitiannya untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi pokok bahasan kinematika gerak di Perguruan Tinggi. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* model Borg and Gall. Hasil dari penelitian media pembelajaran fisika berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan kinematika gerak di perguruan tinggi yang dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 86,3% dikategorikan sangat layak.<sup>11</sup>

Asih Nur Azizah “*Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 02 Surakarta*” Pada tahun 2018. Tujuan dari penelitian ini adalah

---

<sup>10</sup> Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016.” hlm 118

<sup>11</sup> Erlia Dwi Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi” (PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2017). hlm 85

mengembangkan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA BATIK 02 Surakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian media pembelajaran *sparkol videocribe* dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran dikelas.<sup>12</sup>

Berikut tabel persamaan, perbedaan dan originalitas penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Originalitas, Perbedaan dan Persamaan Penelitian**

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Devi Safitri “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD</i> ” (2018).	Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis <i>sparkol videoscribe</i> .	Objek penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah pada materi Aksara Lampung kelas III	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu jenjang SMP/MTs.

<sup>12</sup> Asih Nur Azizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta” (PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018). hlm 13

			jenjang MI/SD.	
2.	Yunita Munandar, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada mata pelajaran Akidah Akhlak Di MTsN 02 Raman</i> ” (2018).	Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis <i>sparkol videoscribe.</i>	Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 02 Raman.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTsN 7 Malang.
3.	Dyah Ayu Wulandari “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam</i>	Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis <i>sparkol videscribe</i>	Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran IPA	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk

	<p><i>Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII DI SMP Negeri Kerto Tahun Ajaran 2015/2016” (2016).</i></p>	<p>dengan model pengembangan ADDIE.</p>	<p>materi cahaya kelas VIII SMP Negeri Kerto.</p>	<p>meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar kelas VIII di MTsN 7 Malang.</p>
4.	<p>Erlia Dwi Pratiwi “<i>Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi” (2017).</i></p>	<p>Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis <i>sparkol videoscribe</i>.</p>	<p>Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah mata kuliah fisika pokok bahasan kinematik a gerak di</p>	<p>Penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis <i>sparkol videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu jenjang SMP/MTs.</p>

			perguruan tinggi.	
5.	Asih Nur Azizah <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 02 Surakarta”</i> (2018).	Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> dengan model pengembangan ADDIE.	Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi perdagang an internasio nal di SMA Batik 02 Surakarta.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa jenjang SMP/MTs.

## I. Definisi Operasional

1. *Sparkol Videoscribe* adalah *software* yang biasa kita gunakan dalam membuat desain animasi berlatar belakang putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol*.
2. IPS Terpadu adalah mata pelajaran yang dikemas secara terpadu dari bahan kajian sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, psikologi, dan ekologi.
3. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## J. Sistematika Pembahasan

Penulisan sistematika penelitian ini sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

Meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Asumsi Pengembangan, Ruang Lingkup Pengembangan, Spesifikasi Produk, Originalitas Penelitian, Definisi Operasional, Sistematika Pembahasan.

### BAB II Kajian Pustaka

Berisi tentang teori terkait dengan topik penelitian. Pada bab ini, dipaparkan teori yang berhubungan dengan tema penelitian yaitu teori tentang Media Pembelajaran, Mata Pelajaran IPS Terpadu, Motivasi Belajar, dan Media *Sparkol Videoscribe*.

### **BAB III Metode Penelitian**

Berisi metode penelitian yang meliputi metode penelitian, jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data).

### **BAB IV Hasil Pengembangan**

Pada bab ini, penulis akan menguraikan hasil penelitian dari pelaksanaan penyajian dan analisis data hingga pembahasan. Di bab ini penelitian memaparkan hasil yang di dapat dilapangan hingga proses analisis data sehingga menjadi data yang akurat sesuai yang diharapkan peneliti.

### **BAB V Pembahasan**

Pada bab ini, data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis oleh peneliti antara lain data tentang media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS Terpadu.

### **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini, peneliti berusaha menarik kesimpulan dari tahap analisis data yang sudah dilakukan kemudian peneliti memberikan saran-saran yang dapat dipertimbangkan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Assosiation for Education and Communication Tecnology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *North Education Assosiation* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Dari definisi tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan perfoman mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>13</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Utsman Basyirudin - Asnawi, *Media Pembelajaran* (Jakarta; Ciputat press, Juni 2002), hlm 11.

<sup>14</sup> Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, vol. 1 (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009). hlm 4

## **b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

### **1. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran

### **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Sanaky. hlm 5

### c. Ayat Tentang Media Pembelajaran

Al Qur'an Surat An – Nahl Ayat 89

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya :

(Dan Ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang mukmin (Q.S An Nahl ayat 89).<sup>16</sup>

## 2. Mata Pelajaran IPS Terpadu

### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>17</sup>

### b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan

<sup>16</sup> Al Qur'an, Surat An Nahl Ayat 89

<sup>17</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. hlm 171

realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner. Mata pelajaran IPS/MTs memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau pokok (tema) tertentu.
- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.<sup>18</sup>

**c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan Utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran

---

<sup>18</sup> Trianto. hlm 175

IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode beradaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- g. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- h. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*” dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapi.

- i. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan<sup>19</sup>

#### d. Ayat Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

Al Qur'an Surat Al Hujurat Ayat 10

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَأَتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya:

“Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu mendapat rahmat” (Al Hujurat ayat 10).<sup>20</sup>

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata Latin *Moveers* yang berarti menggerakkan. Kata motivasi lalu diartikan sebagai usaha menggerakkan. Secara istilah terdapat berbagai macam definisi motivasi disampaikan oleh para ahli, antara lain; definisi menurut Atkinson (1997) yang menyatakan motivasi adalah sebuah istilah yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk menghasilkan satu atau lebih pengaruh-pengaruh.<sup>21</sup> Ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman A.M yang ada pada diri seseorang yaitu tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu lama, ulet, menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa, tidak cepat puas atau prestasi yang diperoleh. Selain itu juga menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam-macam masalah belajar, lebih

<sup>19</sup> Trianto. hlm 177

<sup>20</sup> Al Qur'an, Surat Al Hujurat Ayat 10

<sup>21</sup> Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam pembelajaran* (Malang: UIN Malang Press, 2010). hlm 12

suka bekerja sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain, tidak cepat bosan, dapat mempertahankan pendapatnya, dan senang memecahkan masalah.<sup>22</sup>

Menurut Handoko (1992: 59), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar.
- c. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain.
- d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.<sup>23</sup>

#### **b. Fungsi Motivasi**

Pada dasarnya motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi. Sudirman (2000), mengemukakan bahwa fungsi motivasi:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Pembelajaran yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu

---

<sup>22</sup> Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 44

<sup>23</sup> Siti Suprihatin, "Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015): 73–82.

akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.<sup>24</sup>

### c. Ayat Tentang Motivasi Belajar

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 أَنشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ  
 خَبِيرٌ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman Apabila dikatakan kepadamu, “berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan”.

## 4. Prestasi Belajar

### a. Pengertian prestasi belajar

Wingkel (2009) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seorang melaksanakan usaha-usaha belajar. Gunarso (1985) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Menurut Azwar (2006) prestasi belajar adalah performa maksimal seseorang dalam menguasai bahan-bahan

<sup>24</sup> M. Yusuf Mappesse, “Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar,” *Jurnal Medtek* 1, no. 2 (2009): 1–6.

atau materi yang telah diajarkan atau telah dipelajari.<sup>25</sup> Berdasarkan definisi diatas maka definisi prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar maksimal yang telah dicapai siswa setelah mengalami proses belajar, yaitu berusaha untuk menguasai suatu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sesuai dengan yang diharapkan.

Prestasi belajar siswa memperlihatkan bahwa dirinya telah mengalami proses belajar dan telah mengalami perubahan-perubahan baik perubahan dalam memiliki pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Prestasi belajar dapat menunjukkan sikap. Prestasi belajar menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam melakukan proses belajar dalam melakukan perubahan dan perkembangannya. Hal ini disebabkan prestasi belajar merupakan hasil penilaian atas kemampuan, kecakapan dan keterampilan-keterampilan tertentu yang dipelajari selama masa belajar.<sup>26</sup>

#### **b. Jenis-jenis Prestasi**

Pada umumnya prestasi yang dicapai seseorang atau kelompok itu ditunjukkan dalam bentuk nilai atau angka seperti 5,6,7,8,9 dan lainnya. Didalam penelitian ini prestasi siswa diartikan sebagai keberhasilan dalam proses belajar mengajar baik dalam pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sudirman memberikan penjelasan aspek yang ada pada bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik antara lain:

##### 1) Pengetahuan

Mengingat materi-materi yang telah dipelajari dari fakta-fakta merupakan teori abstrak dan prestasi belajar.

---

<sup>25</sup> Dessy Mulyani, "Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar," *Konselor* 2, no. 1 (2013). hlm 443

<sup>26</sup> Izuddin Syarif, "Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2, no. 2 (2012). hlm 238

2) Pengertian

Kemampuan menangkap arti dari mendiskripsikan, menginterpretasikan bahan peramalan suatu topik lebih tinggi dari pengetahuan.

3) Aplikasi

Kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari ke dalam situasi baru dan konkrit, misalnya aturan, metode, konsep hukum dan teori.

4) Analisis

Kemampuan memecahkan bahan di dalam komponen-komponen, bagian-bagian, sehingga struktur organisasi jelas bagi yang menganalisa hubungan dan prinsip organisasinya.

5) Sintesa

Kemampuan meletakkan bagian-bagian, dalam suatu keseluruhan yang meliputi penghasilan merencanakan tindakan, menyusun suatu hubungan akrab, menggunakan tingkatan kreatif dengan tekanan pada fenomena struktur baru.

6) Evaluasi

Kemampuan mempertimbangkan nilai dari materi untuk suatu tujuan tertentu. Pertimbangan ini didasarkan pada kriteria yang jelas, ini merupakan hasil belajar tertinggi.<sup>27</sup>

**c. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar**

Prestasi belajar tiap individu tidak sama, ketidaksamaan itu disebabkan oleh banyak hal atau faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam belajar, sehingga ia dapat belajar dengan baik atau sebaliknya gagal sama sekali. Sebelum membicarakan lebih jauh tentang faktor yang mempengaruhi belajar, perlu

---

<sup>27</sup> N Sudirman, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Rosda Karya, 1987). hlm 55

dikemukakan lebih dahulu syarat-syarat agar kita dapat belajar dengan baik, antara lain:

- 1) Kesehatan jasmani, badan yang sehat, tidak mengalami gangguan penyakit tertentu, cukup vitamin dan seluruh fungsi badan berjalan dengan baik.
- 2) Rohani yang sehat, tidak berpenyakit saraf, tidak mengalami gangguan emosional.
- 3) Lingkungan yang tenang, tidak ribut, bila mungkin jauh dengan keramaian, gangguan lalu lintas dan lain-lain.
- 4) Tempat belajar yang menyenangkan, cukup udara, sinar matahari dan penerangan.
- 5) Tidak tersedianya bahan dan alat-alat yang diperlukan dalam belajar akan turut menghambat belajar.<sup>28</sup>

Selain syarat-syarat tersebut masih banyak faktor yang mempengaruhinya, faktor tersebut secara garis besar dapat diklarifikasikan menjadi dua, yaitu:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam siswa.
- 2) Faktor fisiologis, masih dapat dibedakan lagi menjadi dua macam, yaitu:
  - a) Kondisi jasmani pada umumnya

Keadaan atau kondisi jasmani pada umumnya ini dapat dikatakan melatarbelakangi aktivitas belajar, keadaan jasmani yang segar akan lain pengaruhnya dengan keadaan jasmani yang segar, keadaan jasmani yang lelah akan lain dengan jasmani yang tidak lelah.

- b) Keadaan fungsi fisiologis

Panca indra merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik, dalam sistem persekolahan dewasa ini diantara panca indera itu yang

<sup>28</sup> Hamaliki Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001). hlm 3-4

paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Karena itu adalah kewajiban bagi setiap pendidik untuk menjaga agar panca indra anak didiknya dapat berfungsi dengan baik, baik penjagaan yang bersifat aktif maupun yang bersifat preventif.

3) Faktor psikologis, terdiri dari beberapa faktor yaitu:

a) Intelegensi siswa

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri pada lingkungan dengan tepat. Jadi, intelegensi bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya, akan tetapi memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan intelegensi manusia lebih menonjol dari pada organ-organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan “menara pengontrol” hampir seluruh aktivitas manusia.

b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negative.

c) Bakat siswa

Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi secara global bakat itu mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya mengapa seorang anak yang berintelegensi

sangat cerdas atau cerdas luar biasa disebut juga sebagai anak yang berbakat.

d) Motivasi siswa

Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah. Dalam perspektif kognitif, motivasi yang lebih signifikan bagi siswa adalah motivasi intrinsik karena lebih murni dan lebih langgeng serta tidak tergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain.

- 4) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, yaitu faktor sosial yang terdiri atas:
  - a) Lingkungan keluarga
  - b) Lingkungan sekolah
  - c) Lingkungan masyarakat
  - d) Lingkungan kelompok
- 5) Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- 6) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- 7) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

## 5. *Sparkol Videoscribe*

### a. *Pengertian Sparkol Videoscribe*

*Sparkol Videoscribe* merupakan *Whiteboard animation video* atau sering disebut dengan *sketch vidios*, *doodle vidios*, *video scribing* atau *ekspaliner vidios*. Namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *Whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis atau sejenis kanvas. Papan tulis

tersebut digunakan untuk menggambar narasi atau sebuah skrip. Penulis tersebut mengelola sesuai dari skrip dari awal hingga akhir.<sup>29</sup>

Hasil dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan *Whiteboard Animation* lebih tepat disebut dengan *Time-Lapse* atau *Stop Motion Videos* karena penggunaan animasi jarang digunakan.

#### **b. Fungsi *Sparkol Videoscribe***

Fungsi dari *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) *Sparkol Videoscribe* hampir tidak terbatas, berikut adalah beberapa cara dimana orang menggunakan *whiteboard animation* (animasi papan tulis) dalam pekerjaan ataupun kegiatan sehari-hari:

1. Untuk menarik perhatian dari pengunjung *Blog* dan *Website*
2. Untuk penawaran Afiliasi
3. Untuk mempromosikan jasa *online* dan *offline*
4. Untuk media pembelajaran

Adapun cara pengoperasian *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:

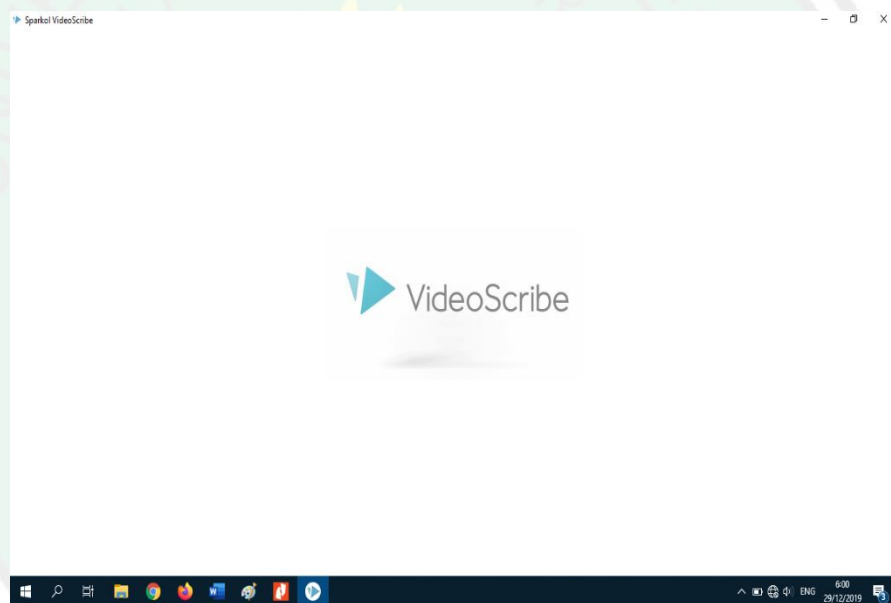
- a. Download aplikasi *Sparkol Videoscribe* di internet.
- b. Lakukan Instal *Sparkol Videoscribe* di laptop/komputer.
- c. Jika sudah terinstal, klik ikon *Sparkol Videoscribe* maka akan muncul nada petunjuk penggunaannya.
- d. Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.

<sup>29</sup> Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi." hlm 21.

- e. Tambahkan gambar, tulisan, musik, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
- f. Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran
- g. Lalu klik *save* untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri
- h. Simpan *video* tersebut sesuai dengan format yang diharapkan
- i. Lakukan *share* pada bagian kanan atas

**c. Tampilan *Sparkol Videoscribe***

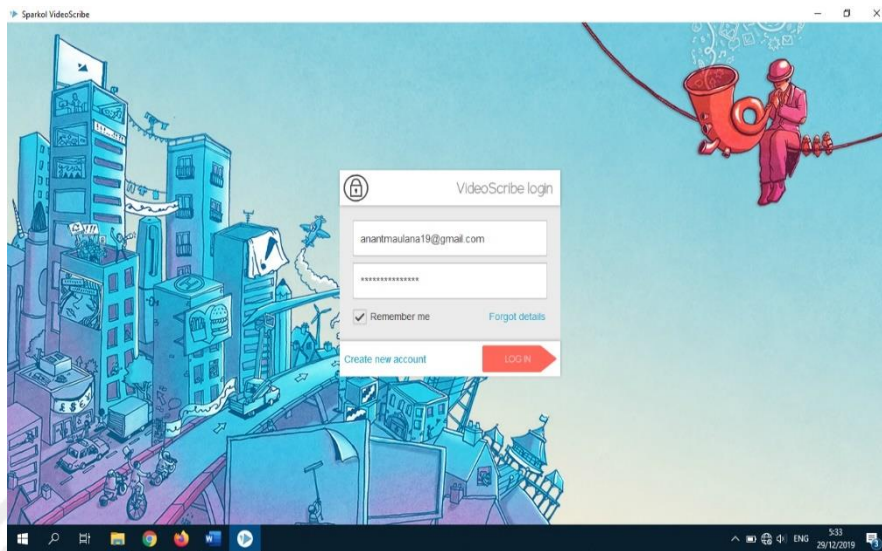
Adapun tampilan-tampilan *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:



- a). Tampilan awal pembuka *Sparkol Videoscribe*

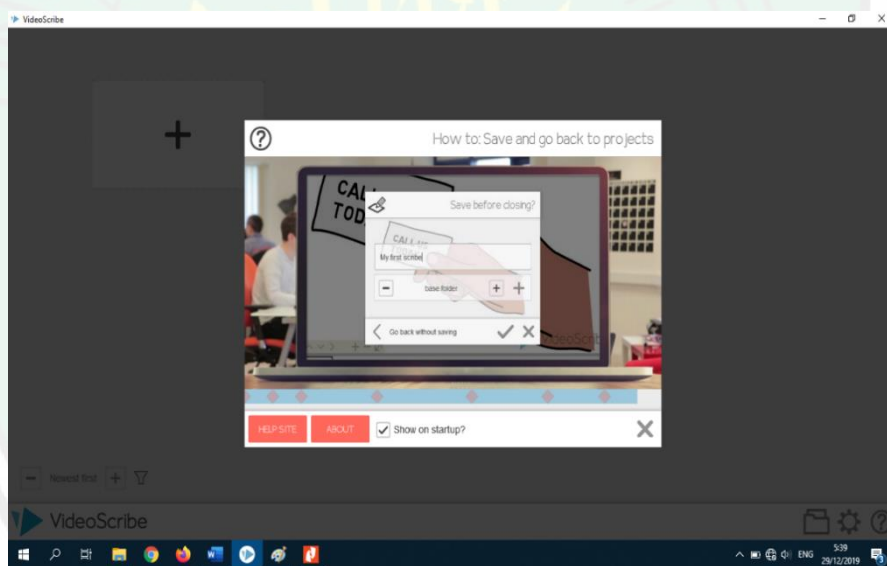
Gambar 2.1  
**Tampilan Awal Pembuka**

b). Tampilan login ke *Sparkol Videoscribe*



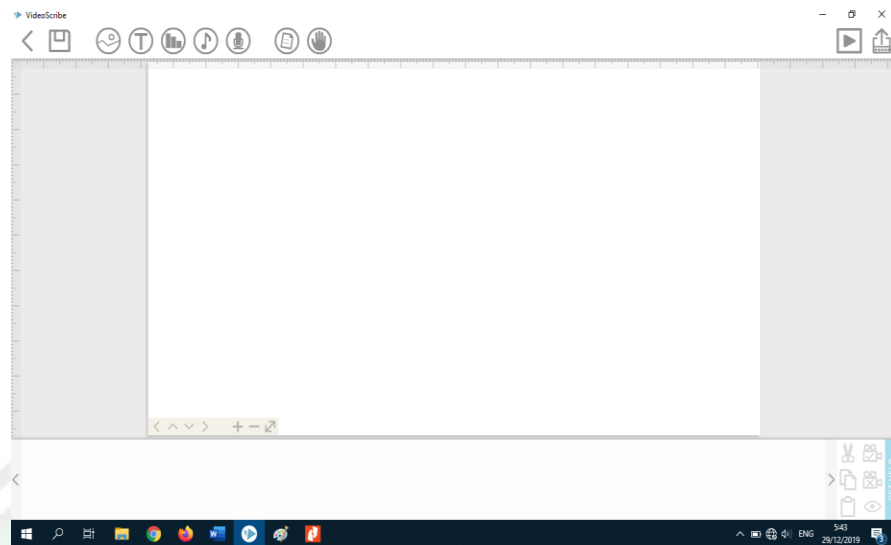
Gambar 2.2  
Tampilan Login

c). Tampilan petunjuk penggunaan *Sparkol Videoscribe*



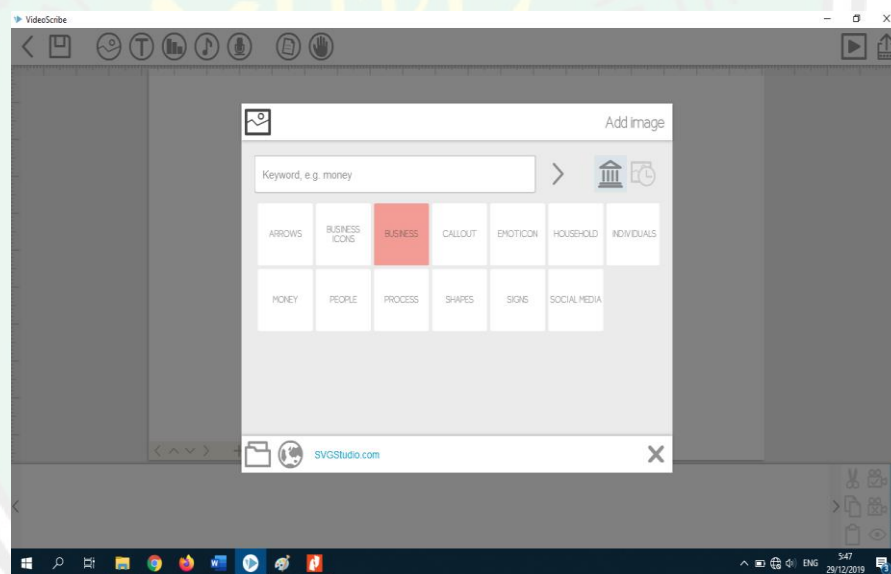
Gambar 2.3  
Tampilan Penggunaan

d). Tampilan halaman kosong *Sparkol Videoscribe*



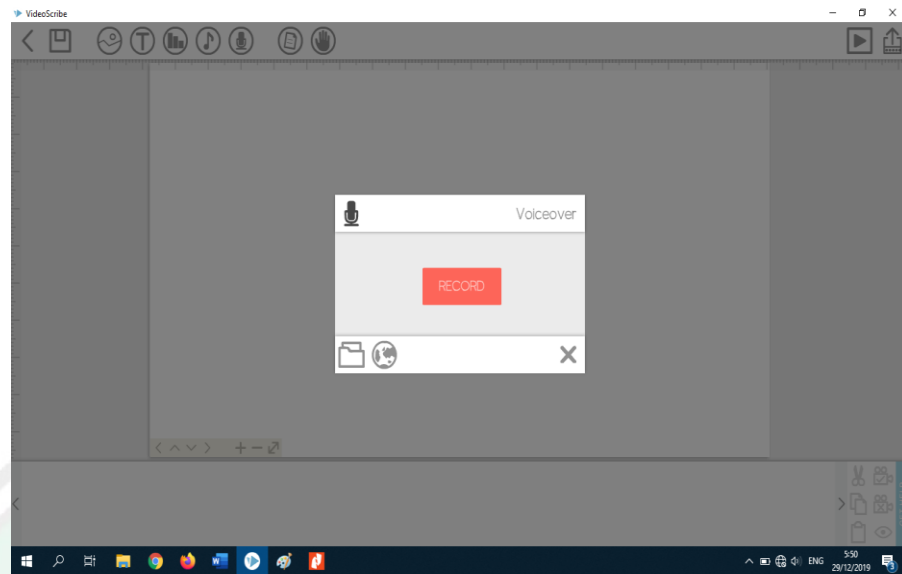
Gambar 2.4  
Tampilan Halaman Kosong

e). Tampilan memasukkan gambar *Sparkol Videoscribe*



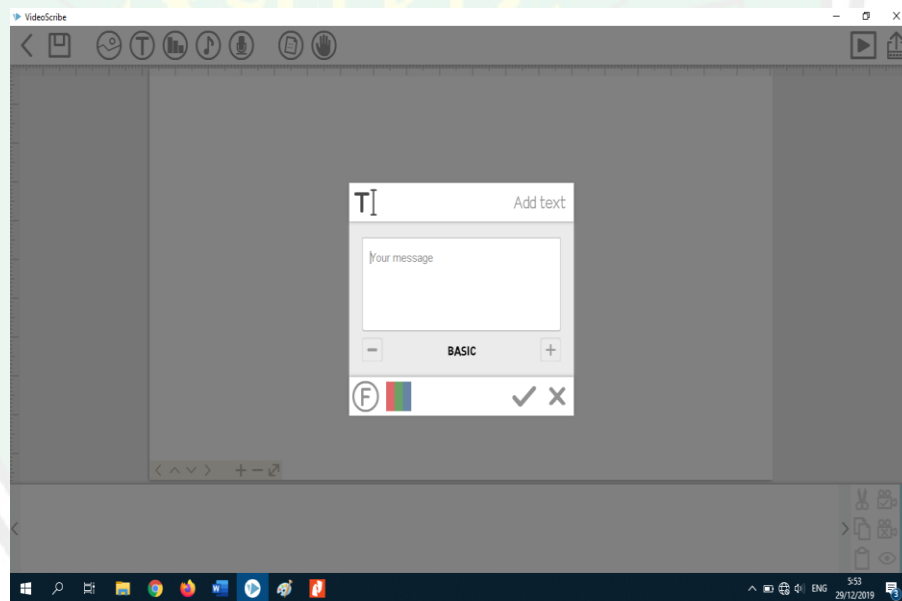
Gambar 2.5  
Tampilan Memasukkan Gambar

f). Tampilan memasukkan suara *Sparkol Videoscribe*



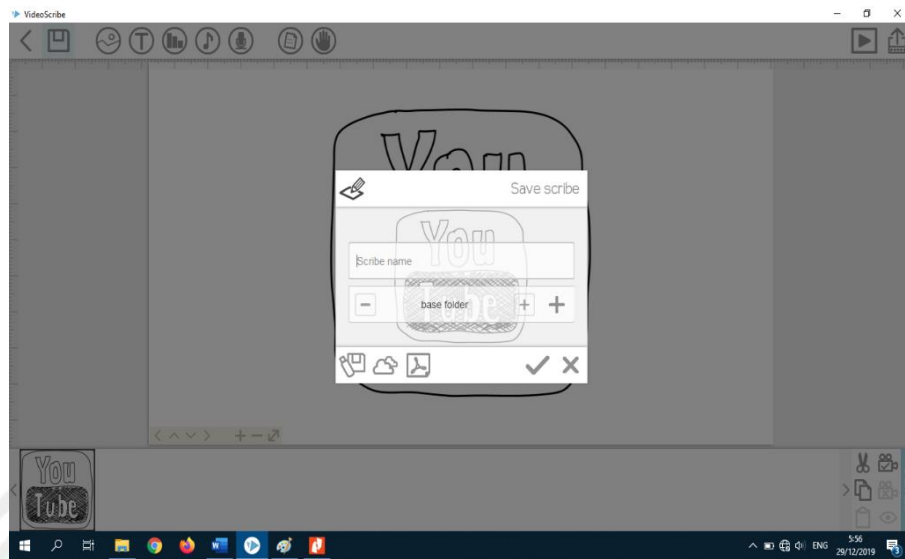
Gambar 2.6  
Tampilan Memasukkan Suara

g). Tampilan memasukkan Teks *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.7  
Tampilan Memasukkan Teks

h). Tampilan Penyimpanan *Sparkol Videoscribe*

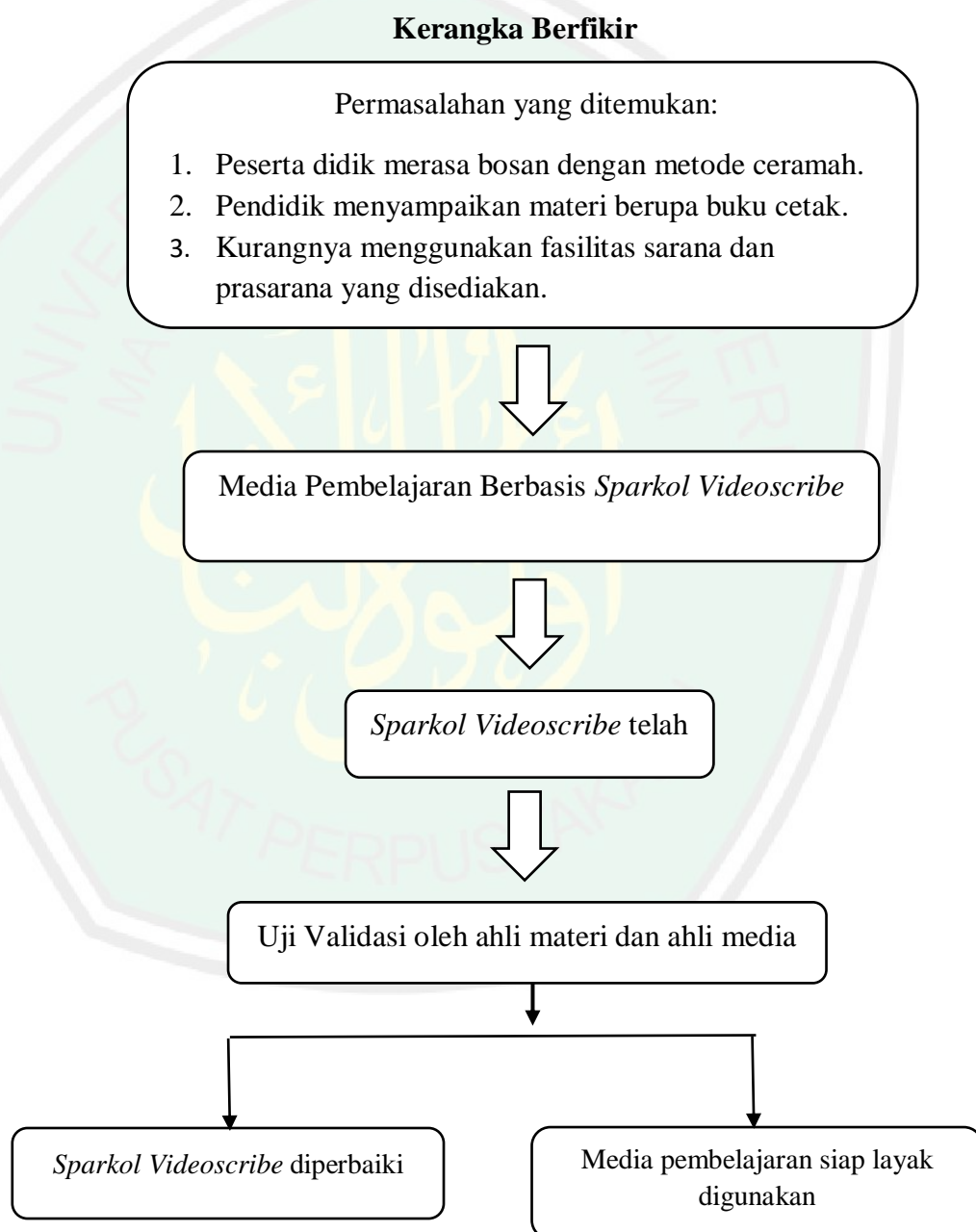


Gambar 2.8  
Tampilan Menyimpan

## B. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran peneliti yaitu berawal dari potensi dan masalah yang ada di MTsN 7 Malang untuk pembelajaran IPS Terpadu, dikembangkannya sebuah media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* agar menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

**Gambar 1.9** Kerangka Berfikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTsN 7 Malang yang berlokasi di Desa Pandanajeng Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang dengan menggunakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan istilah *Research and Development* atau (*R&D*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>30</sup> Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa media berupa video audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS terpadu.

Peneliti menggunakan metode penelitian *R&D* dalam penelitian ini karena metode ini sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dimana nanti nya dengan model pengembangan yang akan dilakukan sesuai dengan Langkah Langkah yang dibutuhkan dalam media pembelajaran tersebut mulai dari pembuatan hingga evaluasi.

#### 2. Model Pengembangan

Model Pengembangan yang di gunakan dalam pengembangan penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada

---

<sup>30</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012). Cet 15, hlm 407

model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data yang telah diuraikan sebelumnya. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

a. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai

terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

Mulai dari tahap analisis peneliti melakukan pengumpulan data di lapangan terkait dengan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Setelah diketahui apa yang dibutuhkan kemudian peneliti melakukan tahap selanjutnya. Tujuannya agar dari hasil pengumpulan data dapat sesuai dengan media yang akan di ujicobakan nantinya.

#### b. *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

Peneliti melakukan desain / rancangan yang akan disampaikan dalam media pembelajaran *sparkol videoscribe* dengan materi yang sesuai dengan pada saat diajarkan oleh bapak/ibu guru yang mengajar.

#### c. *Development*

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka

yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap *design* telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

#### d. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya

#### e. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.<sup>31</sup>

### 3. Prosedur Pengembangan

---

<sup>31</sup> Endang Mulyatiningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran," Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. di akses pada 18 Desember, 2019.

Proses produksi terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Tahap pra produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu seperangkat computer dan *software* pendukung dalam pengembangan yaitu *Sparkol Videoscribe* sebagai *software* utama dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu *software* yang perlu dipersiapkan yaitu *Wondershare Filmora*.
- b. Tahap Produksi, pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Media yang dibuat disesuaikan dengan peta kompetensi, peta materi, GBIM dan naskah media yang telah dirancang sebelumnya. Media dikemas dengan menarik adanya unsur grafis/animasi, maka akan diperoleh wujud nyata dari naskah media yang telah ditentukan sebelumnya.
- c. Tahap pascaproduksi, meliputi kegiatan *me-review* dan mengevaluasi media yang telah diproduksi, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat. Setelah media divalidasi dan tidak memerlukan revisi, maka media pembelajaran siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

#### **4. Uji Coba**

##### **a. Desain Uji Coba**

Pada pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas kelayakan dan efektifitas suatu produk. Penelitian menggunakan *sparkol videoscribe* sebagai uji coba pada kelas VIII sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji coba dilakukan dengan *pos-test* dan *pre-test*, untuk mengetahui keefektifan, validitas dan kelayakan media ajar. Tahapan analisis

uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahap meliputi validasi ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan.

**b. Subyek Uji Coba**

Sasaran subyek uji coba pada penelitian adalah MTsN 7 Malang yang berlokasi di Desa Pandanajeng Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang pada siswa kelas VIII dengan jumlah 30 siswa. Sedangkan subyek penelitian dalam media pembelajaran *sparkol videoscribe* adalah ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan.

**c. Jenis Data**

Data merupakan suatu bahan atau keterangan yang dijadikan data kajian (kesimpulan dan analisis). Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dihasilkan dari nilai pre-test dan post-test siswa siswi yang dilakukan dikelas. Sedangkan data kualitatif yang dihasilkan dari saran dan kritik yang dituliskan dalam angket atau kuisisioner, kemudian angket diberikan kepada ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa siswi.

**d. Instrumen Pengumpulan Data**

1). Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui fakta, konsep, pendapat dari responden, dari responden mengenai permasalahan terhadap media *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Wawancara yang akan diajukan isinya meliputi:

- a. Hasil wawancara tentang media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*.

- b. Kemampuan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan dan kebutuhan media sesuai karakteristik siswa.

## 2). Angket

Angket (kuisisioner) merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden yang berhubungan dengan masalah penelitian. Angket yang diperlukan sebagai berikut: angket penelitian untuk ahli desain pembelajaran, angket penelitian ahli materi, penilaian ahli guru mata pelajaran dan angket penilaian siswa kelas VIII.

## 3). Tes

Untuk melihat hasil belajar siswa menggunakan tes yang mana membandingkan hasil pre test dan post test dari kelas eksperimen. Hal ini akan menggunakan keefektifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS terpadu setelah menggunakan *Sparkol Videoscribe*.

## e. Teknik Analisis Data

### 1) Analisis Kelayakan dan Efektifitas Produk

Data yang diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh ahli materi, desain dan pembelajaran serta angket uji coba awal dan uji coba lapangan.

Berikut perumusan data yang diperoleh dari data angket:

**Gambar 3.1** Rumus analisis deskriptif

Dimana :

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

P : Presentasi kelayakan

$\sum x$  : Total jumlah skor jawaban validator (nilai sebenarnya)

$\sum i$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai yang diharapkan)

**Tabel 3.1** Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84 % < skor ≤ 100 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
68 % < skor ≤ 84 %	Baik	Tidak Perlu Revisi
52 % < skor ≤ 68 %	Cukup	Direvisi
36 % < skor ≤ 52 %	Kurang	Direvisi
20 % < skor ≤ 36 %	Sangat Kurang	Direvisi

Berdasarkan kriteria diatas, Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dikatakan valid apabila memenuhi kriteria skor minimal 75 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket.

Untuk uji efektifitas implementasi produk pengembangan pada uji coba lapangan peserta didik kelas VIII MtsN 7 Malang sebelum dan sesudah menggunakan media *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS Terpadu diperlukan analisis dihitung dengan nilai N-Gainmya dengan bantuan spss 22

dan manual menggunakan rumus. Adapun data yang dikumpulkan adalah hasil pre-test dan post test. Berikut rumus N-gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{pretest}}$$

Data tersebut akan dianalisis dengan kriteria berikut ini :

**Tabel 3.2** Kriteria keefektivitasan Media

<b>Presentasi</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>
>0,7	Tinggi	Sangat Efektif
0,3 – 0,7	Sedang	Efektif
< 0,3	Rendah	Kurang Efektif

Kemenarikan media akan dianalisis berdasarkan hasil angket respon siswa dan disesuaikan dengan tabel kriteria berikut ini :

**Tabel 3.3** Kriteria Kemenarikan Media

<b>Presentasi</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>
90 – 100	Sangat Baik	Sangat valid, tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Valid, tidak perlu direvisi
65 – 74	Cukup Baik	Cukup baik, perlu direvisi
55 – 64	Kurang Baik	Kurang valid, perlu direvisi
0 - 54	Sangat kurang baik	Tidak valid, revisi total

Berdasarkan dengan kriteria yang dipaparkan diatas, media bisa dikatakan valid, efektif dan menarik apabila skor yang diperoleh berada pada kisaran 65 – 100.

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

##### 1. Proses Pengembangan

Pada Bab ini akan menjelaskan tentang hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti disajikan menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)* model ADDIE yang pada beberapa tahap ada : 1) *Analysis* (Analisis) 2) *Design* (Desain) 3) *Development* (Pengembangan) 4) *Implementation* (Implementasi) dan 5) *Evaluation* (Evaluasi).

##### a. Analisis (Analysis)

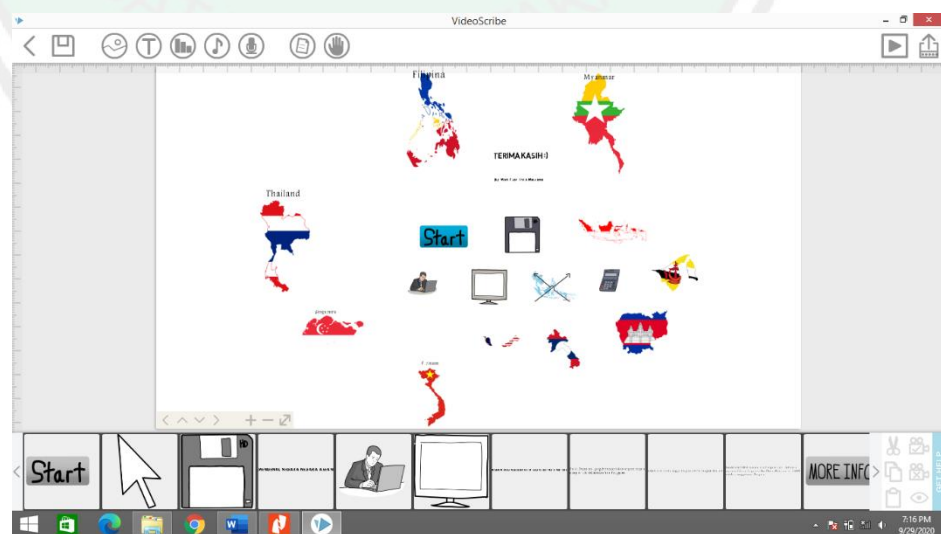
Pada tahap analisis, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kendala yang dialami siswa kelas VIII MTsN 7 Malang dalam belajar dengan melakukan pengumpulan data kepada guru mata pelajaran IPS kelas VIII yang bernama Ibu Tatik Widyawati S.Pd. Ibu Wid (Nama Panggilan beliau) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran sehingga guru dituntut untuk memberikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Berawal dari sini, peneliti mengembangkan ide untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga bersemangat dalam pembelajaran IPS. Dari *trend* yang sedang berkembang saat ini, biasanya banyak siswa yang suka melihat video di jejaring sosial *Youtube*. Banyak video menarik. Melihat masalah dan kebutuhan siswa yang seperti itu, peneliti merasa bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dapat membantu siswa dalam pembelajaran IPS karena didalamnya terdapat animasi unik (gambar tangan

menggambar) dan dapat dikembangkan dengan gambar yang menarik pada materi mengenal negara-negara ASEAN.

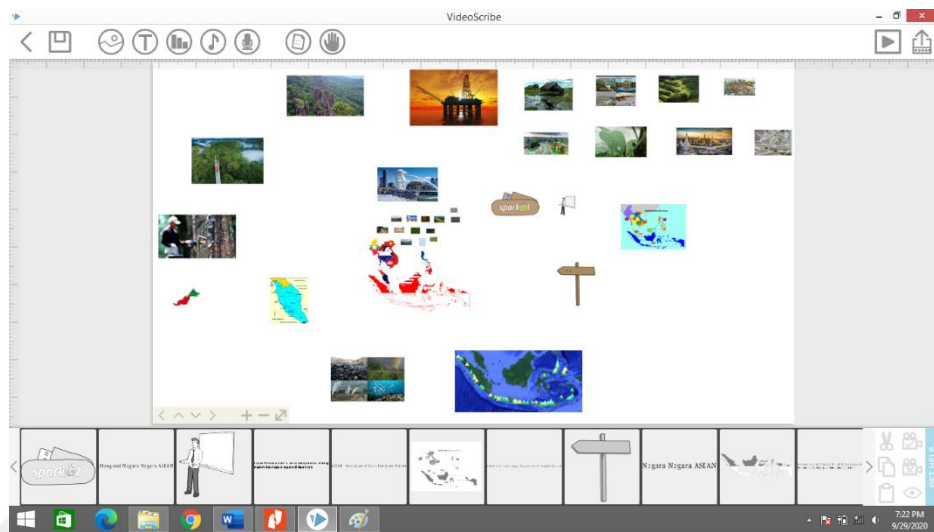
Perkembangan teknologi modern di era milenial saat ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang dalam kesehariannya menggunakan teknologi seperti *smartphone*. Dengan ini peneliti dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang terbiasa mengakses melalui *smartphone* mereka. Yakni dengan membuat media berbasis audio visual menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yang menampilkan animasi tangan menggambar.

#### b. Desain (Design)

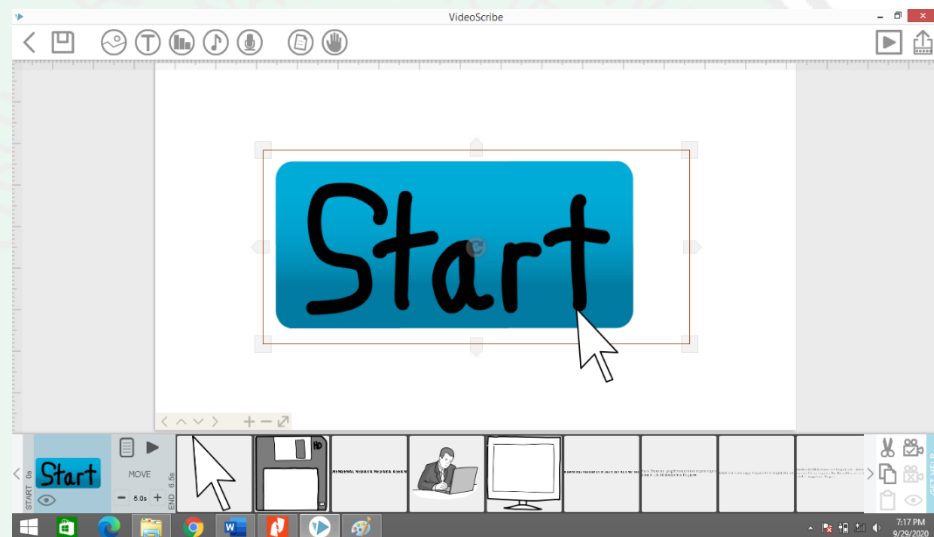
Pada tahap desain, peneliti mulai untuk merancang bagaimana desain yang akan digunakan pada media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis audio visual yang terdiri dari materi, tulisan, gambar dan suara. Di dalam media pembelajaran *sparkol videoscribe* di desain semenarik mungkin agar siswa tidak cepat bosan dan bersemangat, seperti pemilihan gambar dan tulisan yang tepat. Berikut desain media pembelajaran *sparkol videoscribe* sebagai berikut:



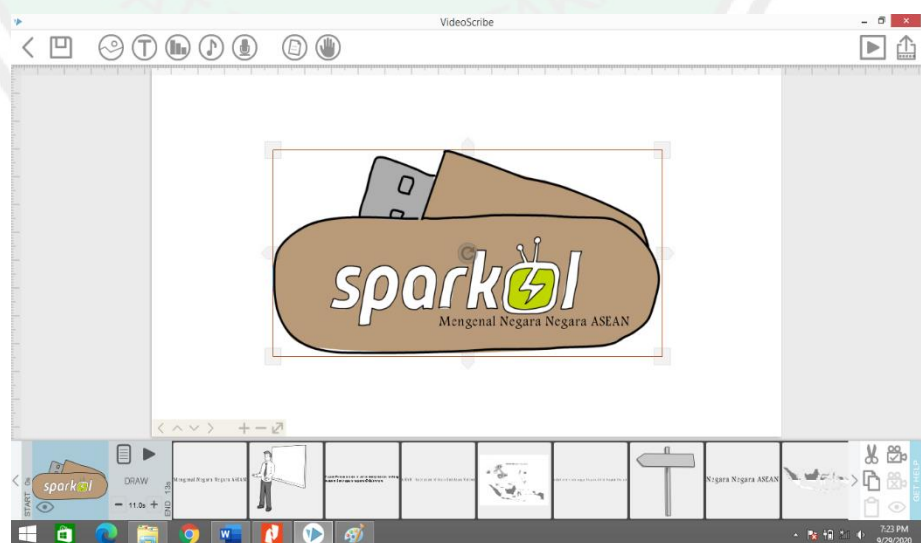
**Gambar 4.1** Desain menu tampilan awal sebelum revisi



**Gambar 4.2** Desain menu tampilan awal sesudah revisi



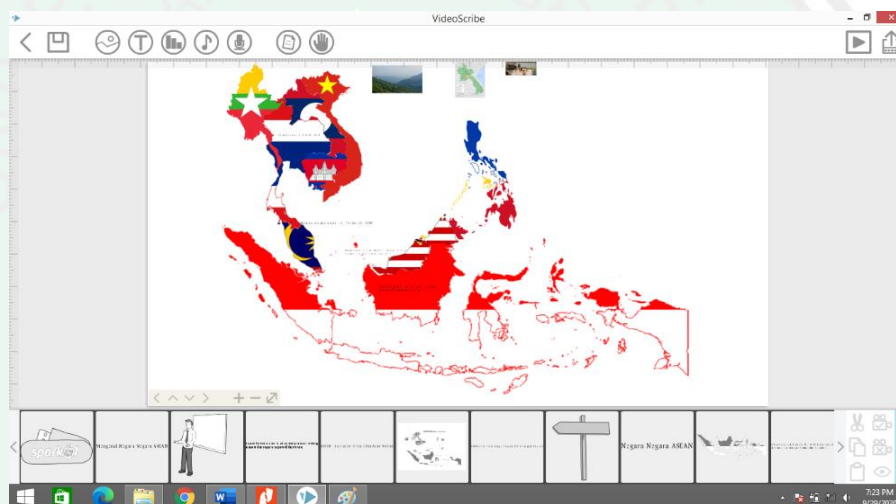
**Gambar 4.3** Tampilan utama sebelum revisi



**Gambar 4.4** Tampilan utama setelah revisi



**Gambar 4.5** Tampilan materi sebelum revisi



**Gambar 4.6** Tampilan materi setelah revisi

c. Pengembangan (Development)

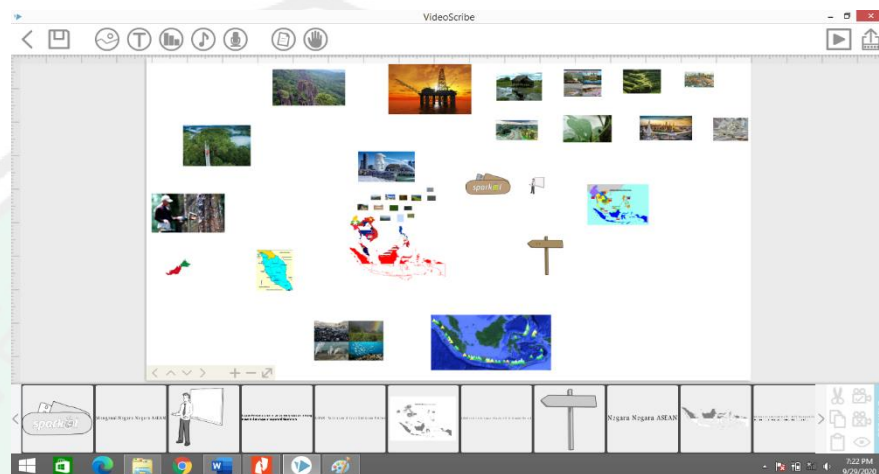
Pada tahap ini, untuk membuat media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang menarik dan juga interaktif, peneliti melakukan hal hal sebagai berikut:

- 1) Menambahkan gambar pada awal video “SPARKOL” sebagai simbol atau ikon guna memperkenalkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang digunakan peneliti.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam video sparkol videoscribe dengan animasi yang menarik.

- 3) Menjelaskan tiap-tiap negara yang ada dalam Kawasan ASEAN dengan menunjukkan letak, bentuk, luas wilayah dan bendera yang terdapat dimasing-masing negara ASEAN.

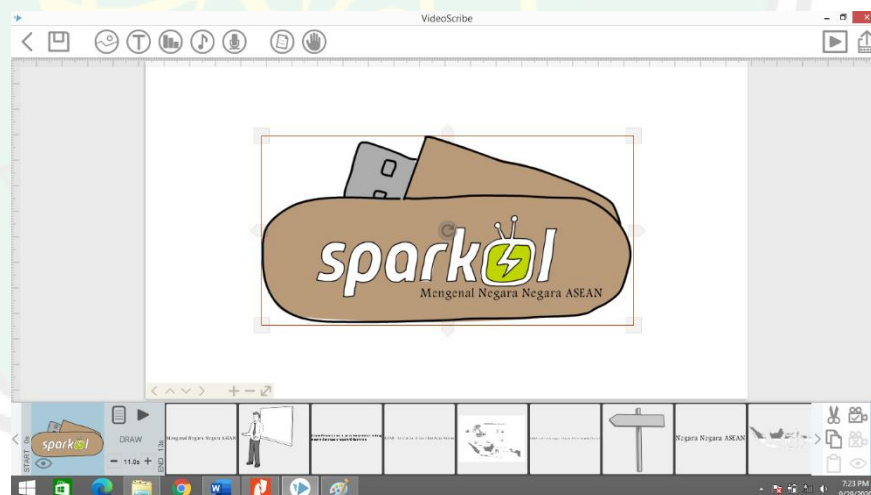
Berikut adalah hasil pengembangannya :

- Tampilan utama



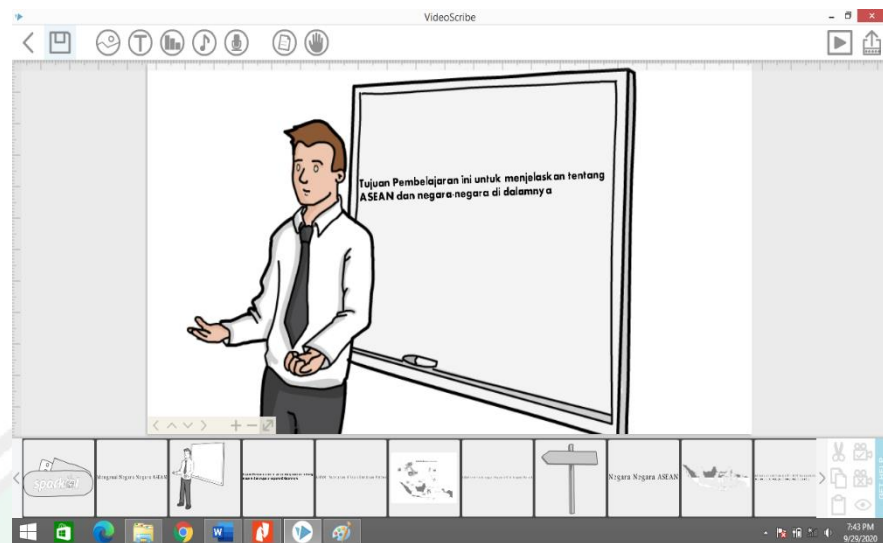
**Gambar 4.7** Tampilan utama

- Tampilan awal



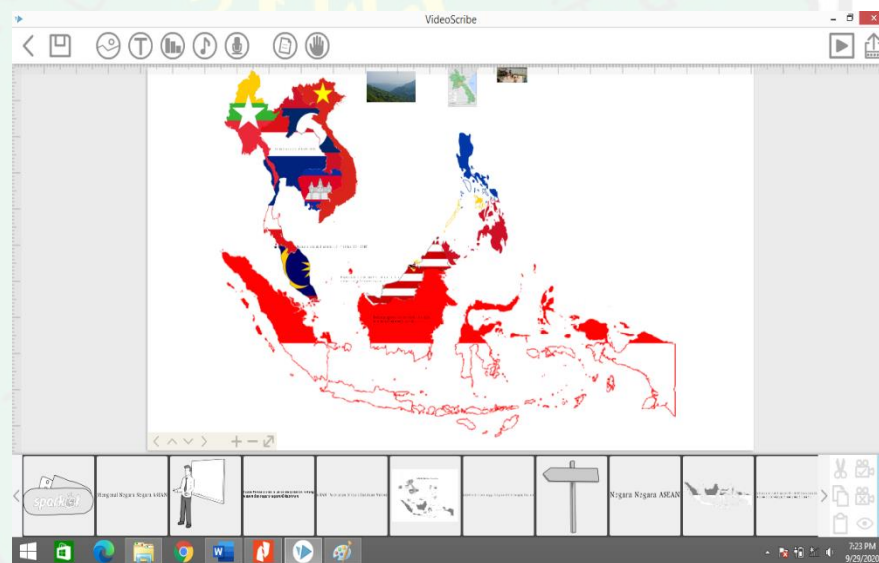
**Gambar 4.8** tampilan awal

- Tampilan tujuan pembelajaran



**Gambar 4.9** tujuan pembelajaran

- Tampilan negara-negara ASEAN



**Gambar 4.10** negara-negara ASEAN

Setelah produk selesai dikembangkan, Langkah selanjutnya yakni melakukan evaluasi terhadap produk dengan uji validitas ahli. Dalam hal ini ahli media pembelajaran sparkol videoscribe terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru pembelajaran IPS. Para ahli menilai media menggunakan angket yang telah peneliti siapkan, berikut skala penelitian angket pada proses validasi:

**Tabel 4.1** Skala Penilaian Angket Ahli Materi

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju

## 1) Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam produk ini adalah Ibu Ulfi Andrian Sari, M.Pd. Beliau adalah dosen Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses validasi dilakukan pada tanggal 7 September 2020. Dan melakukan validasi lagi setelah media direvisi pada tanggal ... . Bahan yang divalidasi oleh ahli materi yakni materi dalam media pembelajaran sparkol videoscribe.

**Tabel 4.2** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	X	X1	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Rumusan topik materi pada pengembangan media ajar ini baik	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
2	Penyajian gambar dalam media ajar sesuai dengan materi	2	4	60%	Cukup	Revisi
3	Penyajian audio sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
4	Media yang disajikan masuk akal dan dapat diterima	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
5	Media yang disajikan dapat digunakan dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
6	Sistematika penyajian materi rapi	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
7	Materi disajikan runtuk dan jelas	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
8	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
9	Bahasa yang digunakan	4	4	100%	Sangat	Tidak

	sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				Baik	Revisi
10	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		37	40	92,5%	Sangat Baik	Tidak Revisi

## 2) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media yakni bapak Galih Puji Mulyono, M.Pd Beliau adalah dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki pengalaman dalam mengembangkan media. Proses validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 7 September 2020. Berikut tabel hasil penilaian ahli media:

**Tabel 4.3** Hasil Validasi Ahli Media

No	Petanyaan	X	X1	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Ukuran warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran tepat	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
2	Ketepatan warna antara komponen (tulisan, gambar dan lain-lain) tepat	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
3	Gambar atau animasi mampu memperjelas materi yang disajikan	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
4	Gambar atau animasi tidak mengurangi substansi	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
5	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
6	Suara yang termuat dalam media jelas	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
7	Animasi atau gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
8	Tampilan media sparkol	3	4	80%	Baik	Tidak

	videoscribe menarik dan dekat dengan siswa					Revisi
9	Durasi waktu tiap slide pada media sparkol videoscribe ini konsisten	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
10	Media pembelajaran dapat digunakan siswa Kembali untuk belajar di rumah	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		30	40	75%	Valid	Tidak Revisi

### 3) Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Guru Mata Pelajaran IPS Ibu Tatik Widyawati, S.Pd selaku guru yang mengajar dikelas VIII di MTsN 7 Malang. Validasi kepada guru pembelajaran IPS dilakukan pada tanggal 7 September 2020. Berikut tabel hasil penilaian ahli pembelajaran IPS:

**Tabel 4.4** Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No	Pertanyaan	X	X1	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	KI/KD yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013	3	4	80%	Sangat Baik	Tidak Revisi
2	Tujuan pembelajaran dalam media sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
3	Media sparkol videoscribe ini memudahkan dalam mengajar	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
4	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dimengerti siswa	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
5	Animasi atau gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi	3	4	80%	Baik	Tidak Revisi
6	Penyampaian materi dalam media sparkol videoscribe ini jelas	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi

7	Contoh-contoh atau gambar dalam media dapat membantu siswa memahami materi	3	4	100%	Baik	Tidak Revisi
8	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan kepada siswa untuk meningkatkan hasil dan semangat belajar siswa	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
9	Media yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
10	Media pembelajaran dapat digunakan siswa Kembali untuk belajar di rumah	4	4	100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		35	40	87,5%	Sangat Valid	Tidak Revisi

d. Implementasi (Implementation)

Pada tahap Implementasi, peneliti mulai menerapkan uji coba produk kepada siswa kelas VIII C di MTsN 7 Malang. Peneliti menguji cobakan produk dengan cara luring dan daring kepada siswa, yaitu dengan cara memberikan melaksanakan luring dikelas menggunakan LCD Proyektor dan memberikan empat link yang berisi post test, video media pembelajaran, angket tanggapan siswa, dan yang terakhir post test setelah siswa menggunakan media.

Respon siswa dilihat melalui jawaban pada angket yang tersedia, pertanyaan-pertanyaan pada angket meliputi:

**Tabel 4.5** Pertanyaan dan Pilihan Jawaban Angket Respon Siswa

No	Kriteria	Skor Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1	Dengan menggunakan <i>sparkol videoscribe</i> saya merasa yakin dapat menyelesaikan tugas sampai selesai	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju

2	Dengan adanya <i>sparkol videoscribe</i> saya merasa senang jika guru memberikan tugas, dan saya langsung dapat mengerjakan tugas tersebut	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
3	Dengan adanya <i>sparkol videoscribe</i> saya belajar IPS atas keinginan sendiri dan tidak ada dorongan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	Dengan adanya <i>sparkol videoscribe</i> saya bersemangat belajar IPS sub bab mengenal negara-negara ASEAN	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
5	Dengan penggunaan <i>sparkol videoscribe</i> saya percaya bahwa saya bisa menyelesaikan tugas IPS dengan kemampuan saya sendiri	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
6	Dengan penggunaan media <i>sparkol videoscribe</i> saya yakin akan hasil saya sendiri	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
7	Saya dapat membuat variasi belajar agar tidak bosan dengan <i>sparkol videoscribe</i>	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
8	Saya berusaha untuk rajin belajar setiap hari dengan adanya media pembelajaran <i>sparkol videoscribe</i>	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
9	Saya akan terus mencari tahu jika terdapat kesulitan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>sparkol videoscribe</i>	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
10	Saya merasa semangat untuk memecahkan masalah dan hambatan dalam belajar dengan adanya <i>sparkol videoscribe</i>	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju

Dari jawaban responden terkait pertanyaan-pertanyaan diatas, selanjutnya dilakukan rekapitulasi jawaban serta pemberian skor. Berikut ini kriteria skor dan hasil respon siswa:

**Tabel 4.6** Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

No	Skor Penilaian			
	4	3	2	1
Abjad	SS	S	KS	TS

Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas VIII C MTsN 7 Malang. Proses pengujian dilakukan secara *offline* dan *online* dengan cara melaksanakan penelitian di kelas dan membagikan link media pembelajaran *sparkol videoscribe* melalui grup *whatsapp* siswa pada tanggal 16 September sampai dengan 25 September 2020. Berikut data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba media:

**Tabel 4.7** Data Kuantitatif Respon Siswa Pada Uji Coba Produk

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										N	X1	P%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	35	40	87,5
2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32	40	80
3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	40	87,5
4	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	28	40	70
5	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	40	85
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75
10	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	40	95
12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
13	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	40	95
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75
16	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	36	40	90
17	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	36	40	90
18	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34	40	85
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	75
N	68	67	68	69	68	70	69	71	67	61	681	800	1240
X1	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	800	800	1600
P%	85	83,75	85	86,25	85	87,5	86,25	88,75	83,75	76,25	85,1	1600	77,5

Berdasarkan hasil dari uji coba media yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang menunjukkan hasil sebagai berikut. Pada data tersebut peneliti memaparkan hasil dari angket tanggapan yang di sini oleh siswa, dari data

tersebut menunjukkan hasil 77,5 % dari 20 siswa yang bisa dikatakan baik. Dari data tersebut bisa dikatakan media pembelajaran sparkol videoscribe menunjukkan hasil yang baik bagi siswa.

e. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap pencapaian soal pre-test dan post test siswa untuk mengukur motivasi belajar siswa serta angket respon siswa. Dari pencapaian soal pretest dan posttest peneliti bisa mengetahui perbedaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe*. Berikut hasil paparan data dari soal pretest dan posttest:

**Tabel 4.8** Kriteria Penilaian pretest dan posttest

Skor	Kriteria
100	Jawaban benar semua
90	Jawaban benar 9
80	Jawaban benar 8
70	Jawaban benar 7
60	Jawaban benar 6
50	Jawaban benar 5
40	Jawaban benar 4
30	Jawaban benar 3
20	Jawaban benar 2
10	Jawaban benar 1
0	Tidak ada jawaban

**Tabel 4.9** Pre test dan Post test

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor Ideal	Gain Skor	Kriteria
1	Syafira Aida Fitra	90	100	100	1.0	Tinggi
2	Wahyu Denis S	40	100	100	1.0	Tinggi
3	Tegar Panji Kukuh	80	100	100	1.0	Tinggi
4	Rayyan Anggoro	90	100	100	1.0	Tinggi
5	Nizar Royyan	90	100	100	1.0	Tinggi
6	Sandika Maulana	60	80	100	0.5	Sedang
7	Imanda Syahadati	80	100	100	1.0	Tinggi
8	Aminah Widi L	80	90	100	0.5	Sedang
9	Amelia Wilujeng	70	80	100	0.3	Sedang

10	Hanin Zahira Hilda	80	90	100	0.5	Sedang
11	Nazryra Salsa A	80	90	100	0.5	Sedang
12	Naysilla Fitri D	80	90	100	0.5	Sedang
13	Deny Sofiana	80	90	100	0.5	Sedang
14	Adealina Zahwa M	70	90	100	0.6	Sedang
15	Alfina Binuriah N	70	90	100	0.6	Sedang
16	Galuh Prisma J	70	100	100	1.0	Tinggi
17	Kukuh Izam Nabil	80	90	100	0.5	Sedang
18	Siska Maulidya F	80	90	100	0.5	Sedang
19	Nimas Lintang A.Z	40	90	100	0.8	Tinggi
20	Ahmad Auva S	50	80	100	0.6	Sedang
Nilai Rata-rata		73	88,5	100	0.70	Tinggi

## 2. Analisa Data

### 1. Validitas dan Kemenarikan Media *Sparkol Videoscribe*

#### a. Validitas Media *sparkol videoscribe*

Pada penelitian ini, uji validitas media *sparkol videoscribe* menggunakan uji validasi ahli yang dilakukan sebanyak tiga kali, yakni validasi ahli materi, ahli media dan ahli guru mata pelajaran IPS. Hasil Validasi kemudian di analisis menggunakan rumus analisis deskriptif sesuai gambar 3.1. Berikut perhitungan kevalidan materinya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5 \%$$

Sesudah Revisi :

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5 \%$$

Keterangan :

$\sum x$  : Skor jawaban validator materi, Ibu Ulfi Andrian Sari, M.Pd

$\sum x_1$  : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase kevalidan media

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi tersebut, diperoleh rata-rata presentase kevalidan media sebesar 92,5% dan meningkat menjadi 99,5% setelah dilakukannya revisi sesuai dengan penilaian dan saran dari ahli materi. Sesuai dengan kriteria kelayakan media pada tabel 3.1, media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat dikatakan valid dan tidak perlu revisi menurut ahli materi.

Hasil validasi ahli media pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa rata-rata presentase kelayakan media sebesar 75% dan perlu dilakukan revisi sedikit sesuai saran dari ahli media. Berikut perhitungannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Keterangan :

$\sum x$  : Skor jawaban validator media Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd

$\sum x_1$  : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase kevalidan media

Menurut perhitungan validitas media tersebut, *sparkol videoscribe* tergolong pada kriteria valid dan perlu revisi sedikit sesuai dengan saran dari validator

ahli media. Sedangkan perhitungan dari ahli guru mata pelajaran IPS sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5 \%$$

Keterangan :

$\sum x$  : Skor jawaban validator Ahli pembelajaran IPS, Ibu Tatik

Widyawati, S.Pd

$\sum x_1$  : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase kevalidan media

Pada perhitungan diatas, berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa persentase kevalidan media menurut guru pembelajaran IPS sebesar 87,5% kemudian peneliti melakukan sedikit revisi sesuai dengan saran dari ahli mata pelajaran IPS.

b. Kemenarikan Media *Sparkol Videoscribe*

Data kemenarikan media diperoleh dari hasil respon siswa pada uji coba produk. Respon siswa pada uji coba produk ditunjukkan pada tabel 4.7, berikut analisisnya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{681}{800} \times 100\%$$

$$P = 85,1 \%$$

Sesuai perhitungan tersebut, persentase kemenarikan media berdasarkan analisis deskriptif pada uji coba produk sebesar 85,1 %. Hal ini menunjukkan bahwa media sparkol videoscribe tergolong menarik.

Sesuai Tabel 4.9, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest siswa pada uji coba kelompok besar meningkat dari 73 menjadi 88,3 . Perubahan nilai yang lebih baik tersebut adalah tanda bahwa media sparkol videoscribe efektif digunakan dalam pembelajaran. Guna memperkuat data tersebut dihitung perubahan nilainya menggunakan uji normal Gain dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.10** Data Uji N-Gain

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rata-rata Pretest</b>	<b>Rata-rata Posttest</b>	<b>Gaint Score</b>
20	73	88,3	0.57

Pada Tabel 4.10 dapat dilihat bahwa nilai gain uji coba sebesar 0.57 yang berarti media sparkol videoscribe masuk dalam kategori sedang , tergolong efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Berdasarkan kriteria keefektifitasnya media pada Tabel 3.2 .

### **3. Revisi Produk**

Revisi produk telah selesai dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi, ahli desain dan ahli mata pelajaran IPS pada lembar validasi.

Adapun bagian-bagian yang direvisi berdasarkan data tersebut, yakni :

#### **1. Ahli Media dan Guru Pembelajaran IPS**

Ahli Media dan Guru pembelajaran IPS memberikan saran yang sama dalam media pembelajaran yang saya buat, yakni untuk durasi video pembelajaran tidak terlalu lama agar siswa tidak bosan dan langsung ke pokok pembahasan,

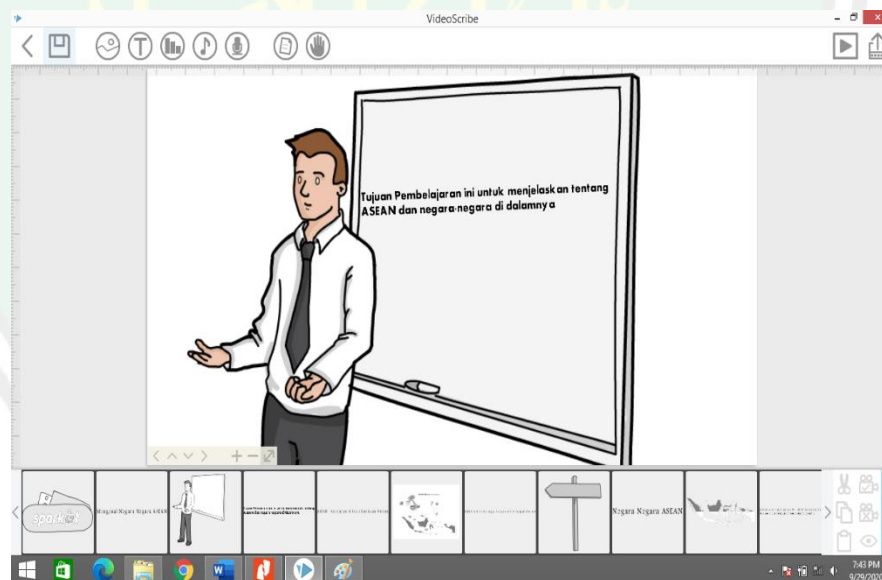
animasi/gambar terkait negara negara ASEAN kurang dan yang terahir identitas pembuat. Berikut gambarannya:

- 1) Mengurangi durasi video
- 2) Langsung pada pokok pembahasan
- 3) Menambahkan gambar
- 4) Identitas pembuat

## 2. Ahli Materi

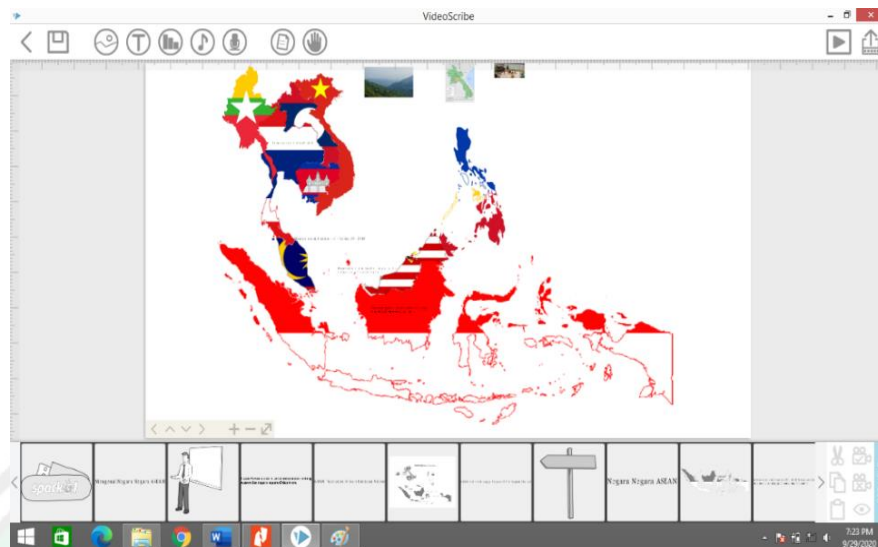
Ahli materi memberikan saran untuk media pembelajaran sparkol videoscibe yakni menampilkan tujuan pembelajaran diawal video, menampilkan bendera tiap negara, gambar peta asean yang lebih jelas agar lebih mencolok (tiap negara memiliki warna masing-masing), memberikan gambar peta persebaran sirkum pasifik dan sirkum mediterania.berikut gambarannya :

- 1) Tujuan pembelajaran



**Gambar 4.11** Tujuan Pembelajaran

## 2) Bendera tiap negara

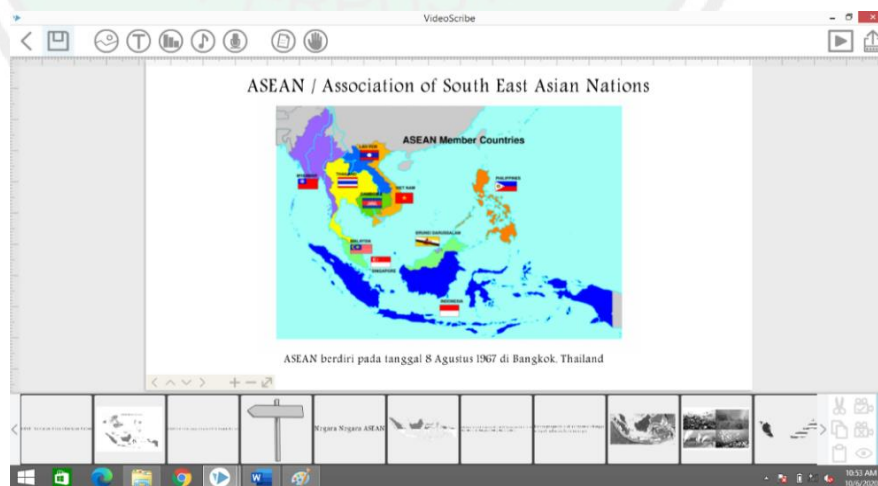


**Gambar 4.12** Bendera tiap negara

## 3) Peta asean yang lebih jelas

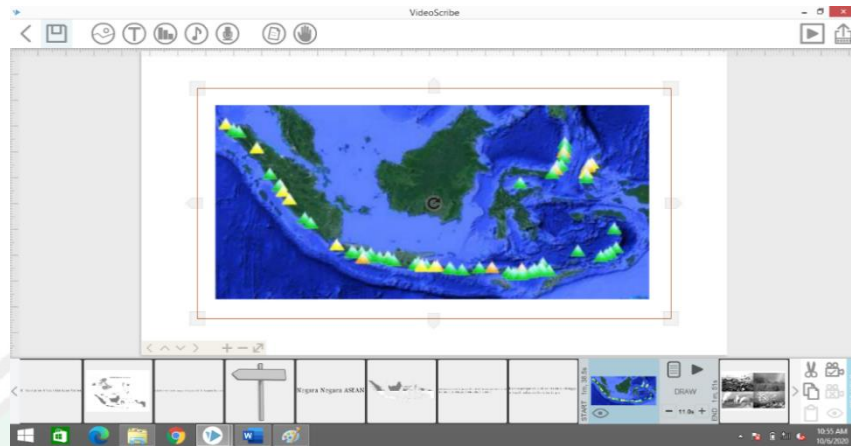


**Gambar 4.13** Peta ASEAN sebelum Revisi



**Gambar 4.14** Peta ASEAN setelah Revisi

- 4) Gambar peta sirkum pasifik dan sirkum mediterania



**Gambar 4.16** peta sirkum pasifik dan sirkum mediterania

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Sparkol*

##### *Videoscribe*

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 7 Malang yang beralamat di Jl Raya Pandanajeng No.25 Dusun Bletok Desa Pandanajeng Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang yang melibatkan siswa kelas VIII C sebagai obyek penelitian. MTsN 7 Malang merupakan madrasah tsanawiyah yang cukup diminati meski terletak didaerah pedesaan dan madrasah tsanawiyah yang lain. Sekolah ini memiliki cukup banyak fasilitas penunjang yang dapat digunakan bapak ibu guru dalam pembelajaran khususnya dalam masa pandemic ini yang membutuhkan teknologi informasi komunikasi seperti lab komputer, jaringan wifi dan lain sebagainya.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Diawali dengan melakukan obsevasi melalui ibu guru yang mengajar pada mata pelajaran IPS mengenai kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran. Yakni, siswa mudah merasa bosan ketika pembelajaran dikelas. Peneliti merasa pembelajaran dikelas perlu menggunakan media yang menarik bagi siswa agar pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan dan siswa dapat menerima materi yang disampaikan melalui media pembelajaran.

Disini peneliti mengembangkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPS untuk membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi. Media *sparkol videoscibe* ini dianggap peneliti unik yaitu animasi tangan menulis dan menggambar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran tersebut pada materi mengenal negeri-negara ASEAN yang sesuai dengan kurikulum

dan pada semester ganjil. Dan dimasa pandemi Covid-19 ini, kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah banyak melalui daring atau *online* sehingga pemanfaat media pembelajaran ini di rasa sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami materi baik setelah disampaikan oleh guru dan melalui media pembelajaran. Pada media pembelajaran ini, peneliti menggunakan berbagai gambar, teks, suara dan *backsound* yang menarik. Misal pada gambar, peneliti menambahkan gambar yang lucu dan unik untuk stimulus atau rangsangan siswa dalam mengamati video tersebut. Teks ditambahkan disela-sela gambar yang disajikan dan menambahkan suara untuk menunjang animasi yang ditampilkan serta *backsound* yang baik.

Media *sparkol videoscribe* telah divalidasi oleh 3 ahli dalam bidang media, materi dan guru mata pelajaran IPS. Validasi dilakukan agar media pembelajaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa. Tanggapan dari para ahli terkait media yang pertama kali di buat oleh peneliti, dari ahli media dan guru mata pelajaran menyarankan untuk mengurangi durasi dari *videoscribe* dan langsung pada pokok pembahasan (langsung membahas negara-negara ASEAN). Kemudian, tanggapan dari ahli materi terkait materi yang di sampaikan oleh peneliti dalam media pembelajaran untuk memperjelas tiap tampilan materi yang ada mulai dari tujuan pembelajaran, gambar bendera negara, gambar pada materi dan penjelasan dari tiap materi. Setelah peneliti melaksanakan validasi kemudian peneliti merevisi media pembelajaran sesuai dengan apa yang disampaikan para ahli.

Pertama, dalam media *sparkol videoscribe* peneliti membuat opening atau pembukaan dengan menampilkan logo *sparkol* di ikuti dengan judul materi yang akan dijelaskan dalam video yakni tentang mengenal negara-negara ASEAN. Kemudian, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu mengenal ASEAN dan

negara-negara yang ada didalamnya materi dalam video dimulai dengan menjelaskan ASEAN, letak dan kapan didirikannya.

Langkah kedua peneliti menjelaskan materi mengenai negara-negara yang ada Kawasan Asia Tenggara (ASEAN) yakni Indonesia, Malaysia, Brunei Darussalam, Singapura, Thailand, Kamboja, Myanmar, Laos, Vietnam, dan Filipina. Dari masing-masing negara peneliti menjelaskan letak astronomis, kondisi alam, kondisi geologis dan sumber daya alam yang ada dari tiap negara. Dan diakhir video menampilkan nama pembuat atau peneliti.

#### **B. Ketertarikan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS**

Setelah melaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini, kemudian peneliti melaksanakan penelitian di kelas VIII-C MTsN 7 Malang. Penelitian dilaksanakan dengan dua cara yakni *online* dan *offline*. Pada hari rabu tanggal 7 september 2020, peneliti melaksanakan penelitian *offline* atau melaksanakan dalam kelas karena kondisi dalam masa pandemi ini, siswa yang masuk dalam kelas terdapat 8 siswa (seharusnya 10) bergiliran setiap minggunya. Kemudian dilaksanakan penelitian *online* pada tanggal 23 september 2020 sampai dengan tanggal 27 september 2020. Didapatkan data dari 20 siswa dari penelitian *offline* dan *online* dari sebagian siswa kelas VIII C yang berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan peneliti kemudian dilakukan olah data dari hasil penelitian.

Peneliti hanya mengambil 20 responden dari siswa kelas VIII C MTsN 7 Malang dikarenakan dengan kondisi pandemi Covid-19 yang saat ini sedang melanda negara Indonesia sehingga pembelajaran banyak dilaksanakan melalui *online* dan siswa yang masuk ke kelas dibatasi dengan 10 siswa. Dari seluruh jumlah siswa yang ada dikelas VIII C hanya 20 siswa yang berpartisipasi dalam penelitian *online* melalui

*whatsapp* maupun *offline* di kelas. Ghufron mengatakan bahwa motivasi adalah keadaan yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu, motivasi yang ada pada individu akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan pencapaian sasaran kepuasan<sup>32</sup>

Penelitian tahap awal, peneliti melaksanakan pretest yang dilakukan didalam kelas dengan jumlah responden 8 siswa kelas VIII C kemudian dilakukan Kembali *pretest* secara online melalui grup *whatsapp*. Setelah terlaksana pretest peneliti mengolah data hasil pretest. Tahap kedua, peneliti melaksanakan uji produk pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* diruang lab komputer pada materi mengenal negara-negara ASEAN. Setelah siswa melihat materi menggunakan media *sparkol videoscribe* kemudian peneliti memberikan angket tanggapan dan melaksanakan posttest.

Setelah melaksanakan tahap-tahap dalam penelitian dari pretest, uji produk, sampai dengan posttest. Peneliti mendapatkan hasil melalui perhitungan melalui angket yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan respon siswa terhadap ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dengan hasil rata-rata 77,5 % yang terbilang baik. Hasil dari anget respon siswa tersebut menunjukkan kemenarikan media, apabila siswa tertarik dalam belajar menggunakan media tersebut maka media pembelajaran *sparkol videoscribe* bisa dikatakan menarik dan layak sebagai media pembelajaran IPS. Sama halnya dengan peneliti sebelumnya Devi Safitri dalam penelitiannya tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang ditampilkan dapat berlangsung dengan menyenangkan selain itu pembelajaran menjadi tidak bosan.<sup>33</sup> Yang kedua, yunita

<sup>32</sup> M.Nur Ghufron dan Rini Risnawita, Teori Teori Psikologi (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2011) hlm 83.

<sup>33</sup> Devi Safitri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD*, (Lampung: 2018) hlm 77.

munandar menjelaskan dari hasil analisis nya pada mata pelajaran akidah akhlak menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sangat menarik.<sup>34</sup>

Penggunaan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* ini membantu siswa dalam mempelajari materi IPS Terpadu dengan mudah karena dengan video pembelajaran tersebut materi pelajaran diringkas sehingga lebih efisien. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada saat pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media *sparkol videoscribe* siswa memperhatikan pembelajaran yang disajikan peneliti karena merasa tertarik dengan materi yang disajikan melalui video dengan variasi gambar, animasi, teks dan suara. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa memiliki daya Tarik yang cukup tinggi terhadap pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*.

### **C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Pada penulisan ini, peneliti menggunakan 2 variabel yakni 1 variabel x (media pembelajaran *sparkol videoscribe*) dan 1 variabel y (hasil belajar). Peneliti melakukan uji coba media pembelajaran *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada materi semester ganjil yakni mengenal negara-negara ASEAN.

Menurut Prof S. Nasution mengemukakan “*To motive a child to arrange condition so that the wants to do what he is capable doing*” (Motivasi anak/siswa adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melakukan apa yang dapat dilakukannya).<sup>35</sup> Kondisi ketika siswa sudah termotivasi, maka anak akan mau melakukan apa yang dia mau. Disini peneliti ingin mencoba melakukan

<sup>34</sup> Yunita Munandar, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTsN 2 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur (Lampung Timur: 218) hlm 94

<sup>35</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 11

dorongan kepada siswa melalui media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* agar tertarik dengan mata pelajaran IPS dan juga mudah memahami materi yang disampaikan melalui media tersebut. Penting membangun motivasi siswa agar tidak mudah bosan ketika melakukan aktivitas lain. Bagi peneliti mata pelajaran IPS penting bagi siswa agar mengetahui hal-hal dalam kehidupan sosial disekitarnya.

Dari data yang didapat peneliti melalui angket yang diberikan kepada siswa, pada tabel 4.7 diperoleh data dari 20 siswa kelas VIII-C terkait ketertarikan terhadap media, data tersebut menunjukkan nilai rata-rata dari seluruh siswa yakni 77,5 yang terbilang baik. Kemudian ketika peneliti menggunakan media tersebut siswa memperhatikan dengan baik apa yang sudah disajikan peneliti mengenai materi pembelajaran.

Dari data dan hasil yang didapatkan peneliti mengenai motivasi siswa, menunjukkan tingkat motivasi siswa yang baik terhadap materi mengenal negara-negara ASEAN yang disampaikan peneliti melalui media pembelajaran *sparkol videoscribe*. Kemudian setelah peneliti memperoleh data mengenai ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran siswa, kemudian peneliti melakukan olah data mengenai hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat di ukur melalui pretest dan posttest yang dilaksanakan pada tanggal 23 sampai dengan 27 september 2020. Setelah dilaksanakannya pretest dan posttest, berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat tingkat nilai rata-rata siswa kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* meningkat dari nilai rata-rata 73 menjadi 88,5.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini dapat dilihat melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Efektivitas *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diperhatikan melalui tabel 4.7, pada tabel tersebut menunjukkan nilai 77.5 yang terbilang baik. Dari nilai

tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat membantu siswa dalam motivasi untuk mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi mengenal negara-negara ASEAN.

Kemudian efektivitas penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa siswa dapat dilihat melalui tabel 4.9 . dalam tabel tersebut menunjukkan rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media *sparkol videoscribe* yakni pada pretest dan setelah menggunakan media *sparkol videoscribe* pada posttest. Nilai rata-rata siswa pada pretest menunjukkan nilai 77,3 kemudian pada nilai posttest, nilai rata-rata siswa menunjukkan nilai 88,5. Selisih dari pada nilai pretest dan posttest yaitu 11,5. Dan berdasarkan nilai gain score menunjukkan nilai 0.70. dari hasil uji produk melalui pretest dan posttest menunjukkan peningkatan nilai dari 73 menjadi 88,5 dengan gain score yang terbilang tinggi. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi mengenal negara-negara ASEAN.

Sama halnya yang dikatakan oleh W.J.S Poerwaradminto, yakni prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)<sup>36</sup> kemudian lagi prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak pernah melakukan suatu kegiatan.<sup>37</sup> Berdasarkan hal tersebut prestasi belajar siswa berawal dari usaha siswa dalam meraih prestasi yang ingin dicapai baik dalam akademik dan non akademik. Guru hanya memfasilitasi siswa agar dapat membantu siswa dalam menerima materi baik secara langsung (menjelaskan) atau menggunakan alat atau media.

<sup>36</sup> W.J.S Poerwadarminta, Kamus umum Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), hlm 768

<sup>37</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru (Surabaya: Usaha Nasional, 1994) hlm 19-20

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Pada bab-bab sebelumnya, peneliti telah memaparkan mengenai data-data, hasil penelitian dan pengembangan, analisis serta pembahasan terkait media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Berikut kesimpulan yang dapat diambil:

1. Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yakni melakukan observasi terhadap problematika yang dialami siswa terlebih dahulu, menyiapkan materi yang digunakan peneliti dalam media pembelajaran (mengenal negara-negara ASEAN), kemudian media pembelajaran *sparkol videoscribe* divalidasi oleh 3 ahli dengan hasil sebagai berikut: 1) Presentase nilai ahli materi sebesar 99,5 % yang menunjukkan bahwa materi pada media sangat baik, 2) presentase nilai dari ahli media sebesar 75% yang menunjukkan nilai media pembelajaran baik, 3) presentase dari guru pembelajaran IPS memperoleh nilai sebesar 87,5 % yang berarti media baik. Penilaian dari ketiga ahli ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* sudah baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ketiga ahli tersebut agar media *sparkol videoscribe* menjadi lebih baik sebelum diujicobakan ke siswa.
2. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari hasil penyebaran angket baik *offline* maupun *online*. Respon siswa setelah menggunakan media *sparkol videoscribe* menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 77,5 % yang terbilang baik sehingga dapat dikatakan bahwa media cukup menarik bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai dari hasil penyebaran angket dan hasil dari *pretest – posttest* yang dihitung menggunakan rumus *n-gain score*. Tingkat ketertarikan siswa terhadap media yakni 77,5% dan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 73 menjadi 88,5 terjadi peningkatan sebesar 11,5. Didukung dengan nilai N-Gain Score sebesar 0.70. nilai N-Gain ini berada dala kategori sedang yang artinya media ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

## **B. Saran Pemanfaatan Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media *sparkol videoscribe* yang peneliti kembangkan diharapkan mampu menunjang proses belajar siswa-siswi kelas VIII MTsN 7 Malang, agar lebih optimas maka terdapat beberapa saran yang disampaikan mengenai media ini, yakni saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan lebih lanjut.

### **1. Pemanfaatan**

Sesuai hasil uji coba, saran pemanfaatan media *sparkol videoscribe* yakni:

- a. Bagi siswa media *sparkol videoscribe* dapat digunakan sebagai media untuk belajar mandiri mengenai materi mengenal negara-negara ASEAN.
- b. Bagi praktisi media *sparkol videoscribe* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi mengenal negara-negara ASEAN.

### **2. Desiminasi**

Pengenalan produk dapat disampaikan melalui forum Kelompok Kerja Guru (KKG) tingkat SMP/MTs di Kabupaten Malang serta dapat disebar luaskan melalui jurnal, *website*, dan seminar mengenai Penelitian dan Pendidikan. Hal ini bertujuan agar guru, siswa, dan masyarakat umum tertarik untuk menggunakan dan mengembangkan media *sparkol videoscribe*.

### 3. Pengembangan Lebih Lanjut

Media Pembelajaran *sparkol videoscribe* masih tergolong media yang sederhana dan banyak memiliki keterbatasan dibandingkan dengan aplikasi lain. Oleh karena itu, untuk membuat media ini lebih baik maka disarankan beberapa hal berikut pada pengembangan selanjutnya:

- a. Materi pada produk ini sebatas mengenal negara-negara ASEAN, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut terkait materi yang lain sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.
- b. Fitur-fitur yang ada seperti menambahkan gambar, audio, rekaman sangat sederhana, maka dari itu perlu adanya penambahan pilihan dengan *upgrade* aplikasi *sparkol videoscribe* sehingga video yang dihasilkan lebih baik dan dapat menunjang hasil penelitian.
- c. Media *sparkol videoscribe* dapat digunakan sebagai referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan perkembangan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, Danu. *Refleksi Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014.
- Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003
- Azizah, Asih Nur. “*Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta.*” PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.
- Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* Yogyakarta: Deepublish, 2018
- M.Nur Ghufro dan Rini Risnawita, *Teori Teori Psikologi* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2011.
- Mappeasse, M. Yusuf. “*Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar.*” *Jurnal Medtek* 1, no. 2 (2009): 1–6.
- Mulyani, Dessy. “*Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar.*” *Konselor* 2, no. 1 (2013).
- Mulyatiningsih, Endang. “*Pengembangan Model Pembelajaran.*” Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>. pengembangan model pembelajaran. di unduh pada tanggal 18 desember 2019
- Munandar, Yunita. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur.*” PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Oemar, Hamaliki. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Pratiwi, Erlia Dwi. “*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi.*” PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Sudirman, Nurul. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya, 1987.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suprihatin, Siti. “*Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.*” *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015): 73–82.
- Syarif, Izuddin. “*Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK.*” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2, no. 2 (2012).

- Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru Surabaya: Usaha Nasional*, 1994
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Usman M.Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Wahyuni, Esa Nur. *Motivasi dalam pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press, 2010.
- Wulandari, Dyah Ayu. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016.*” PhD Thesis, Universitas Negeri Semarang, 2016.
- W.J.S Poerwadarminta, *Kamus umum Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka, 1976.





**LAMPIRAN**

## LAMPIRAN I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 1355 /Un.03.1/TL.00.1/09/2020 07 September 2020  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala MTsN 7 Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Moh Yusril Ihza Maulana  
NIM : 16130033  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII MTsN 7 Malang**  
Lama Penelitian : **September 2020** sampai dengan **November 2020** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,

*[Handwritten Signature]*  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

## LAMPIRAN II : Surat Keterangan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG**

Alamat : Jl. Raya Pandanajeng No. 25 Tumpang Telp. 0341-8561108  
Website : <http://www.mtsn7malang.sch.id>  
Email : [admin@mtsn7malang.sch.id](mailto:admin@mtsn7malang.sch.id)

### SURAT KETERANGAN

Nomor : SK-744 /Mts.13.35.7/PP.00.5/11/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, menerangkan bahwa:

Nama : Moh. Yusril Ihza Maulana  
NIM : 16130033  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Semester : Ganjil  
Tahun Akademik : 2020/2021.

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian tugas akhir penyusunan skripsi, yang dilaksanakan pada tanggal: 09 September s/d 02 November 2020, sesuai permohonan izin penelitian nomor: 1355/Un.03.1/TL.00.1/09/2020, tanggal 07 September 2020.

Adapun judul penelitian tersebut adalah **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidio Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mta Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTsN 7 Malang.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 04 November 2020

Kepala,  
  
PONO

### LAMPIRAN III : Instrumen validasi Ahli Media

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS  
SPARKOL VIDEOSCRIBE**

---

Nama : Moh Yusril Ihza Maulana  
NIM : 16130033  
Jurusan : Pendidikan IPS

#### A. PENGANTAR

Media Pembelajaran ini didesain untuk siswa SMP/MTs kelas VIII bidang studi ilmu pengetahuan sosial berbasis *Sparkol Videoscribe*

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, penulis memohon kepada bapak/ibu untuk ketersediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah diberikan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih banyak atas kesediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

#### B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Instansi : UIN Maliki Malang  
Pendidikan terakhir : S2

#### C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, mohon bapak/ibu terlebih dahulu mencermati isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom skor penilaian  
Keterangan :
  - SS : Sangat setuju (Bobot 4)
  - S : Setuju (Bobot 3)
  - KS : Kurang Setuju (Bobot 2)
  - TS : Tidak Setuju (Bobot 1)
3. Komentar dan Saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

## LEMBAR VALIDASI

No	Kriteria	Skor Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Ukuran warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran tepat			✓	
2.	Ketepatan warna antara komponen (tulisan, gambar dan lain-lain) tepat				✓
3.	Gambar atau animasi mampu memperjelas materi yang disajikan			✓	
4.	Gambar/animasi tidak mengurangi substansi			✓	
5.	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas			✓	
6.	Suara yang termuat dalam media jelas				✓
7.	Animasi atau gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi			✓	
8.	Tampilan media sparkol videoscribe menarik dan dekat dengan siswa			✓	
9.	Durasi waktu tiap slide pada media sparkol videoscribe ini konsisten				✓
10.	Media pembelajaran dapat digunakan siswa kembali untuk belajar di rumah			✓	

Catatan saran revisi materi pembelajaran :

1. Video terlalu lama antar perpindahan nya  
Di animasi
2. Animasi/gambar terkait negara2 ASEAN kurang
3. Identitas pembuat

Kesimpulan penelitian secara umum

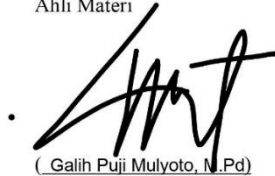
Setelah mengisi tabel penelitian diatas, mohon memberi tanda ( ✓ ) pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bahan ajar ini ;

1. : Kurang Baik (tidak dapat digunakan)
2. : Cukup Baik (dapat digunakan dengan banyak revisi)
3. : Baik ( dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi) ✓
4. : Sangat Baik (dapat digunakan dan tanpa revisi)

Malang, .....2020

Ahli Materi



( Galih Puji Mulyoto, N.Pd )

NIP. 1988032220180201114

## LAMPIRAN IV : Instrumen Validasi Ahli Materi

### ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE*

---

Nama : Moh Yusril Ihza Maulana  
NIM : 16130033  
Jurusan : Pendidikan IPS

#### A. PENGANTAR

Media Pembelajaran ini didesain untuk siswa SMP/MTs kelas VIII bidang studi ilmu pengetahuan sosial berbasis *Sparkol Videoscribe*

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, penulis memohon kepada bapak/ibu untuk ketersediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah diberikan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih banyak atas kesediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

#### B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ulfi Andrian Sari, M.Pd  
Jabatan : Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan terakhir : S2 Pendidikan Geografi

#### C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Sebelum mengisi angket yang tersedia, mohon bapak/ibu terlebih dahulu mencermati isi media pembelajaran.
- Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom skor penilaian  
Keterangan :
  - SS : Sangat setuju (Bobot 4)
  - S : Setuju (Bobot 3)
  - KS : Kurang Setuju (Bobot 2)
  - TS : Tidak Setuju (Bobot 1)
- Komentar dan Saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

## LEMBAR VALIDASI

No	Kriteria	Skor Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Rumusan topik materi pada pengembangan media ajar ini baik				√
2.	Penyajian gambar dalam media ajar sesuai dengan materi		√		
3.	Penyajian audio sesuai dengan materi				√
4.	Media yang disajikan masuk akal dan dapat diterima				√
5.	Media yang disajikan dapat digunakan dalam pembelajaran				√
6.	Sistematika penyajian materi rapi				√
7.	Materi disajikan runtuk dan jelas			√	
8.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap				√
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				√
10.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				√

Catatan saran revisi materi pembelajaran :

1. Sebaiknya di awal video di tampilkan tujuan pembelajaran
2. Saat di tampilkan Negara-negara baigin lebih baik menggunkan gambar bendera negara dari pada tulisan nama-nama Negara asean
3. Gambar peta asean kurang jelas, lebih baik mengunkan gambar yang berwarna-warni, misalnya Indonesia hijau, Malaysia kuning dsb, agar lebih mencolok tampilannya atau bisa menggunakan gambar dari google eart.
4. Pada saat menjelaskan letaknya lebih baik langsung ada gambar peta ASEAN dan di sampingnya ada benua Asia, Australia dan samudera (bisa di cari di google eart/ di web ina geoportal)
5. Saat menjelaskan karteristik bentuk Negara seperti compact disertai gambar bentuk negaranya, misalnya kamboja berbentuk kompakct, maka disertai gambar negeranya yang berbentuk compact agar siswa lebih paham, bagaimana yang dimaksud compact.
6. Saat menjelsakan letak Indonesia bisa menggunkan peta Indonesia yang memiliki koordinat. (sama dengan negera-negara ASEAN lainnya)
7. Diberi gambarpeta pegunungan sirkum pasifik dan mediteran lokasinya dimana
8. Saat menjelaskan kondisi geografis bisa menggunakan peta topografi Negara tersebut
9. Saat menjelaskan iklim bisa menampilkan peta iklim berdasarkan iklim matahari yang menggunaka garis lintang tinggi, sedang/redah
10. Misal pembagian Malaysia menjadi 2 lebih baik ditampilkan petanya buan tulisan.

Kesimpulan penelitian secara umum

Setelah mengisi tabel penelitian diatas, mohon memberi tanda (✓) pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bahan ajar ini ;

- 1 : Kurang Baik (tidak dapat digunakan)
- 2 : Cukup Baik (dapat digunakan dengan banyak revisi)
- 3 : Baik ( dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi)
- 4 : Sangat Baik (dapat digunakan dan tanpa revisi)

Malang, 7 September 2020

Ahli Materi



Ulfi Andrian Sari, M.Pd  
NIDT. 19880530201802012129

## LAMPIRAN V : Instrumen Validasi Guru Pembelajaran IPS

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN UNTUK GURU MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS  
*SPARKOL VIDEOSCRIBE***

---

Nama : Moh Yusril Ihza Maulana  
NIM : 16130033  
Jurusan : Pendidikan IPS

### A. PENGANTAR

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa SMP/MTs kelas VIII mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial berbasis *sparkol videoscribe* dengan kompetensi dasar sebagai berikut :

1. Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
2. Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, penulis memohon kepada bapak/ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah diberikan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih banyak atas kesediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

### B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Tatik Widyawati, S.Pd  
Jabatan : Guru IPS  
Instansi : MTsN 7 Malang  
Pendidikan terakhir : S1

### C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, mohon bapak/ibu terlebih dahulu mencermati isi media pembelajaran
2. Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom skor penilaian

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju (Bobot 4)
- S : Setuju (Bobot 3)
- KS : Kurang Setuju (Bobot 2)
- TS : Tidak Setuju (Bobot 1)

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

### LEMBAR VALIDASI

No	Kriteria	Skor Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	KI/KD yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013			$\checkmark$	
2.	Tujuan Pembelajaran dalam media sesuai dengan materi				$\checkmark$
3.	Media <i>sparkol videoscribe</i> ini memudahkan dalam mengajar			$\checkmark$	
4.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dimengerti siswa			$\checkmark$	
5.	Animasi atau gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi			$\checkmark$	
6.	Penyampaian materi dalam media <i>sparkol videoscribe</i> ini jelas				$\checkmark$
7.	Contoh-contoh atau gambar dalam media dapat membantu siswa memahami materi			$\checkmark$	
8.	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk meningkatkan hasil dan semangat belajar siswa				$\checkmark$

9.	Media yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII				√
10.	Media pembelajaran dapat digunakan siswa kembali untuk belajar di rumah				√

Catatan saran revisi materi pembelajaran :

Durasi video lebih dipercepat  
Video langsung menjelaskan ke inti materi (menenal negara-negara ASEAN)

Kesimpulan penelitian secara umum

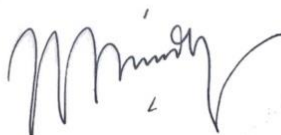
Setelah mengisi tabel penelitian diatas, mohon memberi tanda ( √ ) pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bahan ajar ini ;

1. : Kurang Baik (tidak dapat digunakan)
2. : Cukup Baik (dapat digunakan dengan banyak revisi)
3. : Baik ( dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi) √
4. : Sangat Baik (dapat digunakan dan tanpa revisi)

Malang, 7 September 2020

Validator



Tatik Widyawati, S.Pd

NIP. 197203112007102001

## LAMPIRAN VI : Instrumen Respon Siswa

## INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SISWA

## A. Pengantar

NAMA : *Fatih Ibrahim Nabill*KELAS : *8C*SEKOLAH : *MTC N 7 Malang*

## B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, mohon siswa/siswa melihat dan mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom skor penilaian
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju (Bobot 4)
- S : Setuju (Bobot 3)
- KS : Kurang Setuju (Bobot 2)
- TS : Tidak Setuju (Bobot 1)

No	Kriteria	Skor Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Media ajar ini dapat memudahkan adik belajar IPS	✓			
2.	Dengan media ajar ini, dapat menambah semangat belajar		✓		
3.	Materi dalam media ajar mudah untuk dipahami	✓			
4.	Audio atau suara yang ada dalam media <i>sparkol videoscribe</i> ini ini jelas		✓		
5.	Ilustrasi dan gambar pada media pembelajaran dapat memperjelas materi	✓			
6.	Saya menyukai tampilan materi pada media	✓			
7.	Media pembelajaran ini memudahkan dalam memahami materi	✓			
8.	Bahasa yang digunakan sangat jelas dan mudah dipahami		✓		
9.	Saya tertarik dengan media pembelajaran <i>sparkol videoscribe</i>	✓			
10.	Saya merasa senang dengan media ini		✓		

LAMPIRAN VII : Hasil Respon Siswa

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1	Cap waktu, NAMA	KELAS	SEKOLAH	Media aja	Dengan m	Materi dal	Audio atal	Ilustrasi d	Saya men	Media pe	Bahasa ya	Saya tert	Saya meras	senang dengan	media ini						
2	2020/09/2	Imanda sy 8C	MTsN 7 M	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju					
3	2020/09/2	Aminah V.8C	MTSN 7 M	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
4	2020/09/2	WAHYU DI 8C	MTsN 7 M	Setuju	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
5	2020/09/2	Deny sofi 8C	MTSN 7 M	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Setuju						
6	2020/09/2	Syafira Aii 8C	MTsN 7 M	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju					
7	2020/09/2	Naysilla Fi 8C	MTsN 7 M	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Setuju					
8	2020/09/2	Nazyra Sa 8C	MTsN 7 M	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju					
9	2020/09/2	Hanin Zah 8C	MTsN7Ma	Setuju	Sangat Se	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Setuju						
10	2020/09/2	Amelia W 8C	MTsN 7 M	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
11	2020/09/2	Siska mau 8C	Mtsn 7 ma	Setuju	Sangat Se	Setuju	Sangat Se	Setuju	Sangat Se	Setuju	Sangat Se	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
12	2020/09/2	Al Fina Bir 8C	MTsN7Ma	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
13	2020/09/2	Tegar Pan 8C	Mtsn 7 Ma	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju					
14	2020/09/2	ADEALINA 8C	MTsN 7 M	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Setuju						
15	2020/09/2	Rayyan Ar 8C	MTsN 7 M	Setuju	Tidak Setu	Setuju	Setuju	Tidak Setu	Setuju	Tidak Setu	Sangat Se	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
16	2020/09/2	Nizar Royy 8C	Mts N 7 M	Sangat Se	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju	Sangat Se	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
17	2020/09/2	Nimas Lin 8C	MTsN 7 M	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
18	2020/09/2	Galuh Pris 8C	Mts negri	Setuju	Setuju	Sangat Se	Setuju	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Sangat Se	Setuju	Setuju					
19	2020/09/2	Citra Khae 8C	MTsN 7 M	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
20	2020/09/2	SANDIKA I 8C	MTsN 7 M	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
21	2020/09/2	Ahmad au 8C	Mtsn 7 ma	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju					
22																					
23																					



## LAMPIRAN VIII : Hasil pre-test dan Post-test

### Hasil Pre-test

Cap waktu	NAMA	KELAS	1.Organis	2.ASEAN	3.	Secara	4.	Indones	5.	Indones	6.	Berikut	7.	Negara	8.	Singapu	9.	Negara	10.	Negara	
2020/09/2	Imanda sy	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Perdagan	Singapura	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Aminah W	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Pertamba	Singapura	Perdagan	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Amelia W	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Kelautan	Kamboja	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Syafira Aii	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Perdagan	Singapura	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Hanin Zah	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Hii	Kelautan	Singapura	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Nazyra Sai	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Kelautan	Laos	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Nizar Roy	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Kelautan	Singapura	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Nimas Lin	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Pertamba	Singapura	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Galuh Pris	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Pa	Perdagan	Singapura	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	SANDIKA I	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Hii	Pertamba	Laos	Pariwisat	Laos	Indonesia							
2020/09/2	Ahmad au	8C	ASEAN	Bangkok	95 BT	â€œ	: Tropis	Sirkum	Hii	Perdagan	Brunei Da	Pariwisat	Laos	Indonesia							

### Hasil Post-test

Cap waktu	NAMA	SIS	KELAS	1. ASEAN	2. Secara	3. Secara	4. Negara	5. Negara	6. Sumber	7. Negara	8. Berikut	9. Kota	Me	10. Kota	Vientiane	adalah	ibu	kota	dari	negara
2020/09/2	IMANDA S	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Citra Khae	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Brunei Da	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina							
2020/09/2	Hanif zaky	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Aminah W	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	dan Inc	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Naysilla F	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina							
2020/09/2	Citra Khae	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Brunei Da	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina							
2020/09/2	Citra Khae	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Brunei Da	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina							
2020/09/2	Hanin Zah	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Brunei Da	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Al Fina Bir	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Brunei Da	Brunei Da	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	ADEALINA	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Brunei Da	Brunei Da	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Naysilla F	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina							
2020/09/2	Kukuh Iza	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Singapura	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Kukuh Iza	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Singapura	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Syahru M	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Brunei Da	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Ahmad au	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Brunei Da	Perdagan	Brunei Da	Indonesia	Vietnam	Filipina						
2020/09/2	Galuh Pris	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	dan Inc	Indonesia	Filipina							
2020/09/2	Amelia W	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina							
2020/09/2	Nazyra Sai	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Thailand	Indonesia	Filipina	Vietnam						
2020/09/2	Deny sofii	8C	Associatic	Benua	Asi	95 BT	â€œ	: Indonesia	Singapura	Perdagan	Laos	Brunei Da	Filipina	Vietnam						

## LAMPIRAN IX : Soal Pre-test dan Post-test

### Pre-test

PRETEST  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG

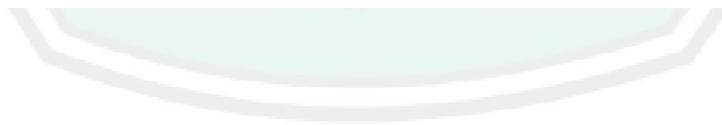
Nama : Siska Maulidya Fauziah

Kelas : 8c

Berilah tanda (X) pada jawaban yang benar !

1. ASEAN adalah singkatan dari ...
  - a. Association of asian
  - b. Association of east asia
  - c. Association of south east asia nations
  - d. Association of south west asia nations
2. Secara geografis Indonesia terletak diantara 2 benua dan 2 samudra ...
  - a. Benua Amerika dan Benua Antartika , Samudra Artik dan Samudra Atlantik
  - b. Benua Asia dan Benua Australia , Samudra Hindia dan Samudra Pasifik
  - c. Benua Asia dan Benua Eropa , Samudra Hindia dan Samudra Artik
  - d. Benua Australia dan Benua Amerika , Samudra atlantik dan Samudra Hindia
3. Secara astronomis Indonesia terletak ...
  - a. 95 BT – 114 BT dan 6 LU – 11 LS
  - b. 95 BT – 141 BT dan 5 LU – 10 LS
  - c. 95 BT – 114 BT dan 6 LU – 11 LS
  - d. 95 BT – 141 BT dan 6 LU – 11 LS
4. Negara yang memiliki wilayah terluas dikawasan Asia Tenggara adalah negara ...
  - a. Singapura
  - b. Vietnam
  - c. Myanmar
  - d. Indonesia
5. Negara yang memiliki wilayah terkecil dikawasan Asia Tenggara adalah negara ...
  - a. Laos
  - b. Kamboja
  - c. Brunei Darussalam *Singapura*
  - d. Filipina
6. Sumber penghidupan penduduk singapura adalah ...
  - a. Pertanian dan perdagangan
  - b. Perdagangan dan industri
  - c. Pertambangan dan industri
  - d. Pertanian dan Industri

- d. Thailand
- 8. Berikut merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam dikawasan Asia Tenggara adalah ...
  - a. Malaysia
  - b. Vietnam
  - c. Brunei Darussalam
  - d. Indonesia
- 9. Kota Manila adalah ibukota negara ...
  - a. Malaysia
  - b. Vietnam
  - c. Filipina
  - d. Brunei Darussalam
- 10. Kota Viatiane adalah ibukota negara ...
  - a. Malaysia
  - b. Vietnam
  - c. Brunei Darussalam
  - d. Laos



## Post-test

POST TEST  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE  
 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII  
 MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG

Nama : Wawan Zabira Wada  
 Kelas : 8C

Berilah tanda (X) pada jawaban yang benar !

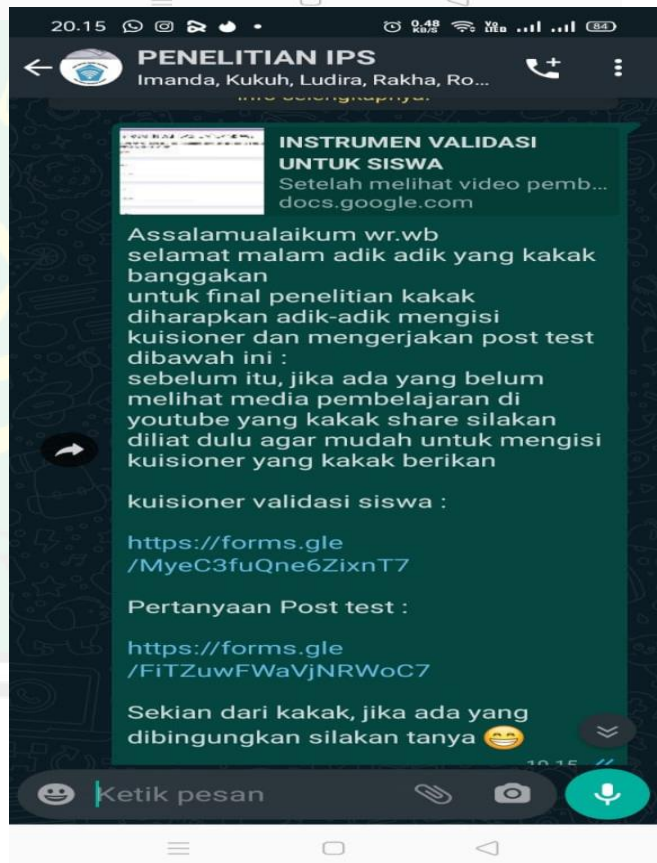
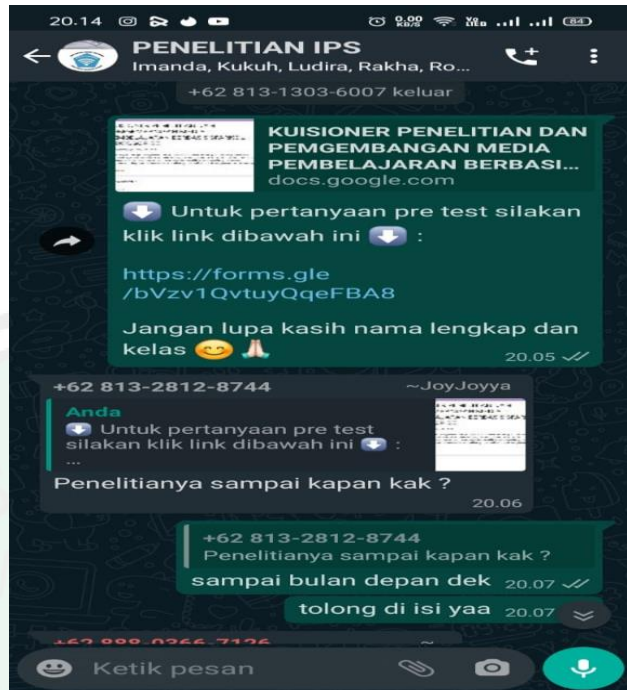
1. Organisasi yang beranggotakan negara negara di Kawasan Asia Tenggara disebut ...
  - a. AFTA
  - b. APEC
  - c. ASEAN
  - d. NATO
2. ASEAN terbentuk pada tanggal 8 Agustus 1967 di ... , Thailand
  - a. Bangkok
  - b. Vientiane
  - c. Manila
  - d. Kuala Lumpur
3. Secara astronomis Indonesia terletak pada ...
  - a. 95 BT – 114 BT dan 6 LU – 11 LS
  - b. 95 BT – 141 BT dan 5 LU – 10 LS
  - c. 95 BT – 114 BT dan 6 LU – 11 LS
  - d. 95 BT – 141 BT dan 6 LU – 11 LS
4. Indonesia berada pada garis katulistiwa yang umumnya beriklim ...
  - a. Tropis
  - b. Sub Tropis
  - c. Sedang
  - d. Dingin
5. Indonesia memiliki 2 deretan pegunungan besar yaitu ... dan ...
  - a. Sirkum Hindia dan Sirkum Pasifik
  - b. Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania
  - c. Sirkum Rocky dan Sirkum Appalacia
  - d. Sirkum Rocky dan Sirkum Pasifik
6. Berikut *bukan* merupakan sumber daya alam yang terdapat di Indonesia adalah ...
  - a. Pertanian
  - b. Pertambangan
  - c. Kelautan
  - d. Perdagangan
7. Negara dengan luas wilayah terkecil di Kawasan Asia Tenggara adalah ...
  - a. Singapura
  - b. Laos

- c. Brunei Darussalam
  - d. Kamboja
8. Singapura bukanlah negara yang kaya akan sumber daya alam sehingga negara singapura mengembangkan negara pada sektor ... dan ...
- a. Pertanian dan Perkebunan
  - b. Pariwisata dan Perdagangan
  - c. Kemaritiman dan Pertanian
  - d. Perdagangan dan Pertanian
9. Negara di Kawasan Asia Tenggara yang tidak memiliki wilayah laut adalah ...
- a. Kamboja
  - b. Laos
  - c. Vietnam
  - d. Filipina
10. Negara yang memiliki wilayah terluas di kawasan Asia Tenggara adalah ...
- a. Filipina
  - b. Malaysia
  - c. Kamboja
  - d. Indonesia

**LAMPIRAN X : DOKUMENTASI PEMBELAJARAN**







### LAMPIRAN XI : HASIL UJI N-GAIN SCORE

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor Ideal	Gain Score	Kriteria
1	Syafira Aida Fitra	90	100	100	1	
2	Wahyu Denis Safira	40	100	100	1	
3	Tegar Panji Kuku Riandoko	80	100	100	1	
4	Rayyan Anggoro Mardianto	90	100	100	1	
5	Nizar Royyan	90	100	100	1	
6	Sandika Maulana	60	60	100	0.5	
7	Imanda Syahadati Putri	80	100	100	1	
8	Aminah Widi Lestari	80	80	100	0.5	
9	Amelia Wilujeng	70	80	100	0.3	
10	Hanin Zahira Hilda	80	80	100	0.5	
11	Nazryra Salsa Alifia	80	80	100	0.5	
12	Naysilla Fitri Damayanti	80	80	100	0.5	
13	Deny Sofiana	80	80	100	0.5	
14	Adealina Zahwa Maulida	70	90	100	0.6	
15	Alfina Binurih Ni'mah	70	90	100	0.6	
16	Galuh Prisma Justecia	70	100	100	1	
17	Kukuh Izam Nabil	80	90	100	0.5	
18	Siska Maulidya Fauziyah	80	90	100	0.5	
19	Nimas Lintang Az Zahra	40	90	100	0.8	
20	Ahmad Auva Subchan	50	80	100	0.6	
21	Nilai Rata-rata	73	88.5	100	0.695	

**LAMPIRAN XII : BIODATA MAHASISWA****BIODATA MAHASISWA**

NAMA : Moh Yusril Ihza Maulana  
NIM : 16130033  
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 19 Desember 1997  
Fak./Jur./Prog.Stud : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Ilmu  
Pengetahuan Sosial  
Tahun Masuk : 2016  
Alamat Rumah : Jl. Raya Slamet RT08/RW02 Dusun Wiroto Desa Slamet  
Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang  
No HP : +6285791712765  
Alamat email : [anantmaulana19@gmail.com](mailto:anantmaulana19@gmail.com)

