



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN SKI
MATERI PERKEMBANGAN ISLAM MASA
RASULULLAH SAW PERIODE
MADINAH**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Penyelesaian Studi pada Jurusan Pendidikan
Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

Oleh:

**PIA MARLINDA
1830101026**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2022 M/ 1**

ABSTRAK

Pia Marinda, NIM. 1830101026, Judul Skripsi” Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmd Yunus Batusangkar. 2022

Berdasarkan masalah yang ada di MAN 3 Solok diketahui bahwa kelemahan-kelemahan media yang ada dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI. Pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis dan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran dan tidak ada variasi media dalam mengajar. Berdasarkan masalah tersebut maka dikembangkan suatu produk yaitu video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang praktis dan valid.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D (Research And Development). Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, salah satu model pengembangan yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan. Prosedur pelaksanaan model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahap yaitu: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, dan 5) *Evaluate* dengan lembar validasi dan kuisisioner sebagai alat pengumpulan data dari 4 validator dan enam orang peserta didik kelas X IPK MAN 3 Solok.

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap *analyze* didapatkan informasi dan gambaran mengenai permasalahan pembelajaran SKI terjadi di lokasi penelitian melalui wawancara dan observasi. Selanjutnya pada tahap *design*, dilakukan perancangan produk video menggunakan sesuai dengan kebutuhan dari tahap sebelumnya, dan pada tahap *design* dihasilkan sebuah produk video pembelajaran yang sudah siap untuk dikembangkan dan melalui validasi dari penilaian beberapa validator apakah video tersebut layak untuk dikembangkan atau tidak. Berdasarkan hasil validitas diperoleh nilai 0.830 dengan kategori “Valid” dan penilaian secara umum berada pada kategori “B” dapat digunakan dengan sedikit revisi sehingga video yang dikembangkan, setelah melalui tahap revisi, penelitian dilanjutkan pada tahap *implementasi*. Video diuji cobakan kepada perwakilan enam orang siswa kelas X IPK MAN 3 Solok untuk uji praktikalitas. Uji praktikalitas yang dilakukan memperoleh nilai 0.792 terkategori “Praktis” selanjutnya pada tahap *evaluate*, berdasarkan penilaian dan komentar positif yang diberikan oleh peserta didik memungkinkan video pembelajaran siap digunakan dalam skala angka lebih besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah ini layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah”** selanjutnya shalawat dan salam bagi Rasulullah SAW sebagai suri tauladan bagi seluruh alam, dan pemberi syafa’at diakhirat kelak.

Salah satu tujuan dari penulisan skripsi ini ialah untuk syarat penyelesaian studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Disamping itu, penulisan skripsi ini juga sebagai bentuk perhatian besar penulis terhadap media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Seluruh kegiatan dalam penulisan skripsi ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa motivasi, bimbingan, moral dan materil. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc beserta jajaran yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Dr. Adripen, M.Pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
3. Ibunda Susi Herawati, S .Ag, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan dan perhatian yang besar kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Akademik atas kesempatan dan bimbingan yang diberikan.
5. Bapak Adam Mudinillah, Bapak Dr. Abhanda Amra, M.Ag., danIbuk Silvia Susrizal, S.Pd.I., MA., yang telah bersedia menvalidasi Video Pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah yang telah dikembangkan.
6. Bapak/ibu dosen yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
7. Staf administrasi Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu kelancaran dari semua keperluan penulis.
8. Kepala Sekolah, mejelis guru, dan peserta didik MAN 3 Solok yang telah banyak membantu dan memberikan izin kepada penulis.
9. Ayahanda Syafrudin dan Alm. Ibu Nurefida, serta keluarga telah memberikan do'a dan dukungan, dan semangat kepada penulis.
10. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan dorongan serta semua yang telah membantu penelitian penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu-persatu.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang sesuai dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Batusangkar,25 Juli 2022

Penulis

Pia Marlinda
1830101026

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB IPENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	8
F. Pentingnya Pengembangan	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
H. Manfaat Penelitian	9
I. Definisi Operasional.....	11
BAB IKAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	14
1. Media pembelajaran	14
a. Pengertian media pembelajaran.....	14
b. Ciri-ciri media pembelajaran.....	15
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
d. Kriteria dalam Pemilihan Media	18
e. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	19
f. Manfaat Media Pembelajaran.....	21
2. Video Pembelajaran.....	24
a. Pengertian Video Pembelajaran.....	24

b. Jenis-Jenis Video.....	26
c. Kelebihan dan Kekurangan Video.....	26
3. Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	27
a. Pengertian <i>Videoscribe</i>	28
b. Keunggulan <i>Sparkol Videoscribe</i>	29
c. Kelemahan <i>Sparkol Videoscribe</i>	29
4. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	30
B. Penelitian relevan	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	38
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan	39
D. Subjek Uji Coba.....	46
E. Jenis Data	47
F. Instrumen Penelitian	47
G. Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pembahasan.....	54
1. Tahap Analisis.....	54
2. Tahap Desain.....	56
3. Tahap Pengembangan.....	62
4. Tahap Implementasi.....	68
5. Tahap Evaluasi.....	69
B. Analisis Pembahasan.....	70
1. Pembahasan Tahap Analisis.....	70
2. Pembahasan Tahap Desain.....	71
3. Pembahasan Tahap Pengembangan.....	72
4. Pembahasan Implementasi.....	Tahap 72
5. Pembahasan	Tahap

Evaluasi.....	73
C. Keterbatasan Pengembangan.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	79
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator.....	35
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	44
Tabel 3.2 Aspek Validitas.....	48
Tabel 3.3 Aspek Praktikalitas.....	49
Table 3.4 Kategori Validitas.....	51
Tabel 3.5 Kategori Praktikalitas.....	52
Table 4,1 Hasil Observasi.....	54
Table 4.2 Hasil Wawancara.....	55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Secara Umum.....	62
Table 4.4 Saran Validator.....	64
Table 4.5 Hasil Uji Praktikalitas Secara Umum.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart.....	43
Gambar 4.1 Menampilkan Aplikasi.....	57
Gambar 4.2 Layar Tampilan Sebelum Memulai Membuka Aplikasi.....	57
Gambar 4.3 Tampilan Awal Sebelum Memasukkan Teks.....	58
Gambar 4.4 Tampilan Menu.....	58
Gambar 4.5 Tampilan Awal Video Setelah Mendesain.....	59
Gambar 4.6 Tampilan Membuat Teks.....	60
Gambar 4.7 Tampilan Memasukkan Teks dan tanda Ceklis.....	60
Gambar 4.8 Tampilan Materi.....	61
Gambar 4.9 Proses Merender.....	62
Gambar 4.10 Tampilan Perbandingan Setelah dan Sebelum Revisi.....	64

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus.....	79
Lampiran 2 : Uji Validitas.....	86
Lampiran 3 : Uji Praktikalitas.....	85
Lampiran 4 : RPP.....	86
Lampiran 5 : Lembar Validasi.....	106
Lampiran 6 : Angket Respon.....	126
Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian.....	138
Lampiran 8 : Surat Balasan dari MAN 3 Solok.....	139
Lampiran 9 : Dokumentasi.....	140

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru tidak akan terlepas dari menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran yang sedang diajarkan karena keberadaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam elemen pendidikan (Bali, 2019:30). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran, bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi seorang pendidik media sangat berperan penting karena media secara etimologi merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan peserta didik sehingga mampu mendukung proses belajar (Ali, 2007:1)

Media pembelajaran merupakan instrumen berbentuk audio ataupun visual yang berfungsi untuk memudahkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mendalami suatu materi pembelajaran (Hasanah 2017). Pada zaman sekarang banyak tersedia bentuk media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik salah satunya adalah video pembelajaran.

Video berasal dari bahasa latin video-vidisium yang berarti melihat menggunakan daya penglihatan (Purwanti, 2016). Video juga merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu dan diiringi dengan musik-musik tertentu (Sunarti, 2016:3). Video adalah rekaman gambar bergerak dan disertai dengan suara, video juga termasuk dalam kategori bahan ajar visual yang memberikan sinyal ke indra penglihatan serta materi auditif yang merangsang indra pendengaran. Dengan adanya kombinasi antara dua indra ini maka kemampuan siswa dalam merekam materi pembelajaran akan lebih baik. Video dapat dikatakan efektif apabila

sudah masuk dalam kategori baik dan sangat baik yang bisa di manfaatkan saat proses belajar mengajar (Ario dkk, 2019)

Video juga merupakan media audio-visual yang memperlihatkan objek yang bergerak bersama-sama yang bisa memberikan informasi, menjelaskan proses, memaparkan konsep-konsep rumit, mengajarkan keterampilan serta mempengaruhi sikap (Wahyudi, 2021:2). Video juga memiliki kelebihan yaitu pertama mampu membantu memahami pesan secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar yang lainnya. Kedua, video cenderung lebih jelas serta mudah mengingat dan memahami materi saat pembelajaran karena menggunakan indra penglihatan dan pendengaran (Sumantri, 2020)

Pada dasarnya pemanfaatan video pembelajaran dikelas adalah cara yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Video dapat digunakan untuk melengkapi konsep-konsep kunci, dapat memberikan contoh kehidupan yang nyata, menunjukkan penyelesaian masalah, atau membawa pandangan ahli dari luar (Maulina,dkk 2019). Pada saat pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik apabila dengan menggunakan media yang tepat dan baik, yaitu media video yang akan dikembangkan melalui aplikasi *sparkol videoscribe*

Sparkol videoscribe adalah program perangkat lunak pendukung yang bisa membantu penampilan bahan ajar digital dengan cara yang unik, *videoscribe* mengacu pada presentasi video (*whiteboard* persentasi) dengan konsep whiteboard yang secara visual terlihat seperti sebuah tangan, seperti halnya menggambar atau menulis. Pada aplikasi *sparkol videoscribe* ini juga menyediakan berbagai macam fitur-fitur menarik serta gambar, musik dan juga durasi video yang dibutuhkan bisa diatur dengan menentukan waktu setiap objek. yang bisa digunakan saat pembuatan video sesuai dengan kebutuhan dan keinginan untuk pengguna (Sinaga,2020)

Sparkol videoscribe berfungsi untuk membuat presentasi video animasi

dengan tulisan atau gambar langsung dilayar, sama seperti seorang menjelaskan langsung di papan tulis, sehingga bisa disebut dengan istilah “*whiteboard Animation*”. keunggulan dari *sparkol videoscribe* ini adalah mudah dalam menggunakannya, tampilan yang bagus dan unik, kecepatan dalam proses pembuatan *whiteboard animation* dan juga efektif dalam pembuatan untuk media pembelajaran (Iskandar, 2020)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah atau lembaga pendidikan yang berbau islami seperti SD IT, MTS, dan MAN. Mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian peserta didik, ada beberapa hal kenapa mata pelajaran SKI kurang diminati oleh sebagian peserta didik, diantaranya proses penyampain materi yang masih konvensional menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dari penggunaan media, strategi guru dalam mengajar dan materi sejarah kebudayaan Islam banyak hafalan seperti tahun, nama tokoh dan peristiwa- peristiwa lainnya (Amin dkk,2017:306)

Aspek Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran atau ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani sifat tokoh-tokoh yang berprestasi, serta mengaitkan fenomena sosial, budaya, ekonomi, politik, dan lain-lainnya guna untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Rohmah, 2019:31)

Tujuan diberikan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dari pendidik kepada anak didik adalah memberikan pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan Islam kepada para peserta didik, agar anak didik memberikan konsep objektif dan sistematis dalam pespektif sejarah, mengambil i'tibar, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah, menanamkam penghayatan, dan kemauan yang kuat untuk ajaran Islam berdasarkan cermatan atas fakta sejarah yang ada dapat membekali pesera didik untuk membentuk kepribadian berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur (Nurulhaq, 2020:8)

Belajar SKI tidak hanya sekedar mengenali siapa tokoh-tokoh hebat yang

berjasa dalam peristiwa-peristiwa (Islam) yang hanya kita baca atau didengarkan saat seorang pendidik menjelaskan materi akan tetapi dengan mempelajari sejarah kebudayaan Islam kita dapat berfikir kritis terhadap apa yang terjadi dimasa lampau, masa kini, dan masa yang akan mendatang. Dapat membangun kesadaran peserta didik betapa pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai serta norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MAN 3 Solok pada hari selasa tanggal 23 Maret 2022, bahwa peneliti menemukan kenyataan di lapangan pada saat ini penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru MAN 3 Solok belum menyenangkan dengan media papan tulis dan menggunakan metode ceramah. Namun dengan Penggunaan media pembelajaran papan tulis dan metode ceramah perlu diimbangi dengan media pembelajaran yang lain supaya siswa bisa merasakan peristiwa dalam sejarah yang berbentuk konkrit bukan hanya abstrak yang hanya bisa dibayangkan. Dan juga supaya siswa lebih giat belajar dan termotivasi untuk belajar terlebih materi sejarah kebudayaan Islam ini banyak hafalan seperti, urutan tahun, angka-angka, peristiwa, nama tokoh-tokoh, dan juga urutan peristiwa. Media yang guru lakukan menimbulkan sedikit kejenuhan bagi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menjadi membosankan dan tidak menarik lagi untuk dipelajari.

Dengan penggunaan media papan tulis siswa merasakan tidak nyaman karena ada tulisan yang tidak jelas, ukuran tulisan yang kecil sulit untuk dibaca oleh siswa sedangkan pembelajarn (SKI) kebanyakan membahas tentang nama-nama tokoh, tahun dan peristiwa-peristiwa penting lainnya. dalam belajar terlebih lagi bagi siswa yang duduk paling belakang. Walaupun guru juga akan menjelaskan dengan metode ceramah ada siswa yang cara belajarnya bermacam-macam ada yang suka mendegar, melihat, ataupun keduanya mendegar dan melihat, bagi siswa yang suka dengan belajar seperti mendengar sekaligus melihat itu akan bermasalah padatujuan pembelajaran karena siswa belum menerima materi seutuhnya dari guru. Sehingga nantinya pembelajaran menjadi

tidak efektif dan efisien.

Pada hari selasa tanggal 23 maret 2022 peneliti mewawancarai salah seorang guru yang bernama ibuk Ersisri S.Pd.I yang mengajarkan sejarah kebudayaan Islam (SKI) di MAN 3 Solok beliau mengatakan bahwa masalah dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kurang adanya variasi media yang beliau lakukan saat pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran bisa dikatakan minim dikarenakan ibuk Ersisri S.Pd.I memiliki keterbatasan ilmu terkait ilmu teknologi khususnya dalam memanfaatkan video dalam pembelajaran, Walaupun di MAN 3 Solok sudah mempunyai fasilitas seperti infokus tetapi guru masih menjelaskan materi dengan menggunakan media papan tulis dan metodeceramah.

Dari permasalahan yang dikemukakan oleh ibuk Ersisri S.Pd.I melalui wawancara pada tanggal 23 Maret 2022 maka peneliti menawarkan sebuah solusi untuk permasalahan yang dihadapi dengan mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkkol videoscribe*. Pada saat wawancara peneliti menjelaskan terkait produk yang peneliti uji cobakan nanti di MAN 3 Solok ibuk Ersisri S.Pd.I menanggapi hal tersebut dengan antusias dan video pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) dan juga dibutuhkan di MAN 3 Solok. Beliau juga mengatakan bahwa media video ini sangat bagus dan juga bisa menarik minat siswa untuk belajar SKI dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sangat membantu ibuk nantinya apabila peneliti sudah meninggalkan sekolah ini. Video pembelajaran ini tidak sama dengan video lain pada umumnya video dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* ini juga bagus untuk jadikan konten video animasi, yang didalamnya juga sudah menyediakan teks dan audio, juga memberikan kombinasi gambar dan flas(Suhendar,2021:105)

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang di lakukan oleh (Fadilah dan bilda 2019) dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan minat siswa dalam mendalami materi pembelajaran. Yang dibuktikan dengan bahwa angket yang diberikan

kepada peserta didik mengenai respon siswa pada video pembelajaran mendapatkan respon positif oleh peserta didik dengan rata-rata persentase 75,5%. Dengan aplikasi *sparkol videoscribe*, guru akan lebih mudah menyampaikan suatu materi pembelajaran dan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mendalami materi pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011:245) belajar dengan menggunakan video bisa mempermudah dibandingkan dengan teks, karena video memaparkan suatu yang *reel* dari suatu proses, kejadian ataupun fenomena dan memperkaya pemaparan. Keuntungan dari menggunakan video dalam pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari membaca, diskusi, praktek. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan bisa disaksikan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan dan jika diperlukan (Sujipto,2016:64)

Alasan peneliti mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* ini adalah melihat dari kelebihan-kelebihan yang ada dan juga guru belum pernah menggunakan media ini dalam proses belajar mengajar. Media ini juga bisa membantu siswa dalam memahami setiap kesulitan yang mereka alami. Media ini juga bisa dilihat dimana dan kapanpun saja siswa mau karena media ini bisa disimpan pada masing-masing android yang mereka punya. Apabila mereka agak kesulitan dalam belajar disekolah mereka bisa melihatnya lagi pada saat dirumah.

Alasan peneliti memilih mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang lebih cocok untuk digunakan dalam media ini karena mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) tidak bisa hanya guru dengan menggunakan metode ceramah dari sekian banyak siswa yang mendengarkan dan berbagai macam gaya belajar siswa. Dengan menggunakan media ini siswa juga akan sangat terbantu pada saat proses belajar mengajar dan bisa meningkatkan motivasi belajarsiswa.

Karakteristik materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode Madinah bersifat abstrak karena kejadian dalam sejarah perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode madinah tidak bisa dilihat dan juga tidak

terwujud karena kejadiannya sudah berlalu di masa lampau. Maka dari itu tujuan dari pengembangan video ini adalah untuk membawa peserta didik seolah-olah berada dalam kondisi tersebut, dan bisa melihat secara langsung dan membayangkan keadaan bagaimana perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode madinah pada saat itu melalui video yang akan dibuat atau dikembangkan. Dengan karakteristik materi yang mengharuskan siswa memahami sejarah mengingat tahun-tahun penting, tokoh-tokoh yang berjasa dalam sejarah tersebut dan bisa dijadikan oleh siswa sebagai teladan untuk hidup di masa yang akan datang. Bagaimana nabi Muhammad SAW memperjuangkan Islam dengan berbagai hambatan-hambatan dan cacian tetapi beliau tetap memperjuangkan Islam, dalam perjuangan nabi periode Madinah ini kita banyak belajar bahwasanya nabi telah membangun peradaban Islam untuk umat manusia dan sebagai bekal untuk manusia.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan suatu produk dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) diMAN 3 Solok dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam pada Masa Rasulullah SAW Periode Madinah”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Media yang digunakan belum bervariasi.
2. Media yang digunakan belum berperan aktif secara maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Guru sejarah kebudayaan Islam belum pernah menerapkan media pembelajaran berupa video.
4. Beberapa siswa kurang berminat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

5. Sebagaimana guru belum pernah menerapkan media video dalam pembelajaran

C. RumusanMasalah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas video pembelajaran menggunakan *sparkol vidoescribe* dalam mata pelajaran SKI di MAN 3 Solok?
2. Bagaimana praktikalitasvideo pembelajaran pembelajaran menggunakan *sparkol vidoescribe* dalam mata pelajaranSKI materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode Madinah?

D. TujuanPenelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas video pembelajaran menggunakan *sparkol vidoescribe* dalam mata pelajaran SKI di MAN 3Solok.
2. Untuk mengetahui praktikalitas video pembelajaran menggunakan *sparkol vidoescribe* dalam mata pelajaran SKI di MAN 3Solok.

E. Spesifikasi Produk yangdiharapkan

Dalam penelitian ini akan dihasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran menggunakan *sparkol vidoescribe* yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan dari penelitian ini adalah sebuah video menggunakan *sparkolvidoescribe*.
2. Media yang dirancang memuat materi SKI yang sesuai dengan KD, Indikator dan tujuan pelajaran materinya yaitu perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periodeMadinah
3. Aplikasi yang dipakai yaitu *sparkolvideoscrib* dan *kine master*.
4. Media video tersebut berisikan opening , tujuan pembelajaran serta peta konsep dari materi yang akan dipelajari.

5. Video menggunakan suara peneliti atau memasukkan suara (*Dubbing*) untuk membantu menjelaskan materi supaya siswa tidak hanya terfokus pada gambar-gambar atau animasi yang disediakan dalam video tersebut.
6. Tampilan awal dari video sudah menggunakan *whiteboard* animasi untuk memperindah tampilan video.
7. Penyimpanan video ini di simpan di *memory card*.
8. Video ini menggunakan sound efek supaya terdengar lebih menarik.
9. Background dalam video dihiasi dengan gambar-gambar atau animasi-animasi yang mendukung supaya kelihatan menarik.
10. Aplikasi *sparkol videoscribe* juga memiliki berbagai macam fitur dan memiliki ribuan gambar yang bisa dipilih sesuai kebutuhan dan juga bisa menambahkan musik. Dapat juga dipublikasikan sebagai file. Mp4 atau bisa langsung dibagikan dengan jejaring media sosial seperti facebook, youtube, dan sebagainya.
11. Keunggulan dari *sparkolvideoscribe* ini adalah mudah dalam penggunaannya, tampilan yang bagus dan unik, kecepatan dalam proses pembuatan *whiteboard animation* dan juga efektif dalam pembuatan untuk media pembelajaran.

F. Pentingnya Pengembangan

1. Guru belum memaksimalkan penggunaan media saat mengajar.
2. Siswa merasa jenuh dan bosan karena guru mengajarkan pelajaran SKI terlalu monoton.
3. Siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami materi apabila ada media yang mendukung.
4. Penggunaan media video dengan menggunakan *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan kemampuan mengingat, memahami serta menganalisis.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian pengembangan ini

adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya media ini, dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyediakan media pembelajaran terkhususnya mata pelajaran SKI untuk siswa kelas X

b. Bagi Guru Bidang Studi

Dengan adanya media ini, diharapkan dapat membantu guru melengkapi kurangnya media yang dimiliki khususnya pada pembelajaran SKI kelas X dan membantu guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan dapat membantu siswa menghadapi kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran SKI, karena multimedia berupa video sifatnya menyenangkan, siswa dapat berperan aktif dan membantu mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan dan pengalaman peneliti dalam pengembangan media pembelajaran video yang nantinya bisa diterapkan disekolah.

H. DefenisiOperasional

Agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda dari pembaca skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam pada Masa Rasulullah SAW Periode Madinah di MAN 3 Solok. Maka penulis memberikan defenisi istilah sebagai berikut:

1. VideoPembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan kepada dipenerima pesan yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Jamaludin dkk,2020:3). Media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan. Berdasarkan instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan pendidik dan pesrta didik dalam proses pembelajaran. Contoh media yang digunakan seperti, gambar, papan tulis, video, slide power point dan lain lain.

Video berasal dari bahasa inggris yaitu vi dan deo yang ketika dijabarkan menjadi audio dan visual. Visual memiliki arti gambar sedangkan audio adalah suara. Jadi video adalah sebuah media yang dapat menampilkan suara dan gambar dalam waktu yang bersamaan. Dalam penggunaanya video merupakan kumpulanbeberapa komponen yang memiliki fungsi sebagai pengiriman suara serta gambar yang bergerak (Asmoro,2019:60)

Pembelajaran adalah sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal. Dalam proses pembelajaran juga memperhatikan beberapa komponen-komponen yang harus ada di dalam pembelajaran seperti dalam menggunakan media yang tepat dan baik supaya

pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan efektif sesuai dengan harapan guru atau pendidik.

Peneliti mengembangkan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), media yang akan digunakan disini adalah berupa video animasi untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dengan menggunakan media ini akan memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik sehingga peserta tidak bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung dan juga tidak monoton sehingga mudah untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa saat belajar sejarah kebudayaan Islam.

2. Mata PelajaranSKI Materi Perkembangan Islam pada Masa Rasulullah SAW Periode Madinah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa MAN 3 Solok karena dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam bisa mengetahui sejarah pada masa lalu yang bisa juga dibandingkan dengan zaman sekarang. Dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam bisa membangun kesadaran betapa pentingnya mempelajari landasan ajaran berupa nilai-nilai serta norma Islam yang sudah dibangun oleh Rasulullah. Bagaimana perjuangan nabi dalam menbela Islam dengan sikap yang pantang menyerah kita bisa meniru dan mejadikan tauladan bagi kehidupan sehari-hari.

Pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi yang peneliti gunakan untuk membuat media berupa pada aplikasi *sparkol videoscribe* adalah perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah karena materi ini akan lebih menarik lagi jika dibuat video seperti animasi ayng dilengkapi dengan suara, musik, dan fitur-fitur yang mendukung dalam pembuatan video. Pada hakikatnya materi sejarah kebudayaan Islam memberikan banyak nilai moral kepada peserta didik. Materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah harus diberi penekanan materi karena penting dan memiliki dampak dalamkehidupansehari-hari.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* sedangkan secara harfiah mempunyai arti: tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Nurfadhillah, 2021:7-8) Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan kepada sipenerima pesan (Darodjt, 2021:4)

Media bisa diartikan sebagai material apa saja yang bisa dimanfaatkan untuk mentransmisi atau mengirimkan sesuatu, media juga bisa diartikan sebagai industri konten yang ditujukan untuk mencapai audiens (pendengar atau penonton) dalam jumlah yang banyak baik dalam cetak koran, majalah, dan media cetak lainnya, dalam layar (sinema, tv) dan aural (musik rekaman, radio, dan lain sebagainya) (Iskandar dkk, 2020:2)

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Sabri, 2014:107)

Association for education and communication technology (AECT) mengartikan bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan education association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Pembelajaran adalah perkembangan pengetahuan, dan keterampilan baru pada saat seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Pembelajaran dapat digambarkan sebagai usaha para pengajar agar peserta didik belajar. Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk agar para peserta ajar dapat mengikuti pembelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran berhasil apabila menghasilkan kegiatan belajar pada diri pembelajar. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa mengajar merupakan kegiatan yang menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audien (siswa) atau bisa disebut sebagai perantara agar pesan yang disampaikan bisa diterima oleh peserta didik. Dengan adanya media dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan media bisa dikreasikan sesuai kebutuhan. Penggunaan media yang tepat akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan tingkat pemahaman masing-masingpelajar yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah sebagai berikut

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada saat proses belajar baik didalam ataupun diluarkelas.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian secara fisik dan non fisik. Secara fisik dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu suatu benda yang bisa dilihat, didengar dan diraba oleh panca indra. Sedangkan media non fisik atau dikenal dengan software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras

yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepadasiswa.

- 3) Media digunakan pada saat proses belajar mengajar untuk memudahkan saat berkomunikasi dan berinteraksi dengansiswa.
- 4) Media pendidikan bisa digunakan secara massal seperti radio, dan televisi. Kelompok besar dan kelompok kecil seperti (film, slide, video, OHP) atau perorangan seperti modul, komputer, radio tape, videorecorder.
- 5) Organisasi, perbuatan, sikap, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu(Arsyad, 2004:6-9)

Jadi dapat disimpulkan bahwa media ciri-ciri media pembelajarn adalah bisa digunakan didalam atau diluar kelas dan memiliki pengertian secara fisik dan non fisik yang berguna untuk interaksi dan berkomunikasi dengan siswa pada saat pembelajaran, media bisa berupa televisi, radio, model, komputer dan video recorder.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media secara umum adalah sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang bisa d idengar. Media ini menggunakan indra telinga untuk penyalurannya. Seperti: alat musik, lagu, musik, suara, kaset suara, CD, dan siaranradio.

2)Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat media ini menggunakan indra penglihatan. Contohnya: foto, gambar, komik, gambar tempel, buku, poster, miniatu, majalah dan lain sebagainya.

3)Media Audio Visual

Media audio visual adalah: media yang bisa dilihat dan didengar secara bersama. Media ini menggerakan indra penglihatan dan

pendengaran. Contohnya televisi, media drama, film, pementasan, dan VCD.

4) Multimedia

Multimedia adalah: semua jenis media yang terangkum menjadi satu, baik itu media visual, audio, audio visual. Contoh media multimedia adalah: internet, belajar dengan menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Menurut Heinich dan Moleda (2009) jenis media pembelajaran ada enam jenis media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Tek.

Teks merupakan bagian dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberikan daya tarik dalam penyampaian informasi.

2) Manusia

Termasuk di dalamnya pakar ahli di bidang tertentu, guru, siswa.

3) Media proyeksigerak.

Termasuk didalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (DVD, VCD atau CD)

4) Benda-bendaminiatir/tiruan

Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan di raba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis dari media pembelajaran adalah berupa audio, visual, audio visual, multimedia, teks, manusia, dan benda-benda minatur. Selain jenis media yang sudah dipaparkan diatas penulis sediki menambahkan

jenis media pembelajaran yang juga bisa digunakan saat pembelajaran yaitu media serbaneka yaitu yang biasa digunakan oleh guru saat proses pembelajaran yaitu papan tulis peta danglobe.

d. Kriteria dalam Pemilihan Media

Menurut Sudjana (2010) sebelum menggunakan media dalam proses belajar mengajar seorang pendidik harus menentukan apa saja kriteria media yang akan digunakan saat pembelajaran. Kriteria dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran. artinya media pengajaran yang dipakai atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang sudah berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis sintesis lebih memungkinkan digunakan media pengajaran.
- 2) Keahlian pendidik dalam menggunakannya, apapun jenis media yang akan dipilih pendidik syarat utama pendidik harus bisa menggunakannya dalam pembelajaran.
- 3) Sesuai dengan taraf siswa, pemilihan media harus sesuai dengan taraf berfikir siswa yang dilakukan saat pembelajaran, apabila siswa bisa mencerna informasi yang salurkan lewat media yang dipilih guru maka akan mudah siswa memahaminya.
- 4) Ketersediaan waktu saat mengaplikasikannya, sehingga media tersebut bisa berguna untuk siswa saat pembelajaran berlangsung.
- 5) Dukungan terhadap isi dan bahan, bahan pengajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan pemerataan sangat memerlukan bantuan media supaya lebih mudah dimengerti oleh siswa.
- 6) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang perlukan mudah diperoleh saat guru mencoba untuk membuatnya waktu mengajar. Media grafis pada umumnya mudah dibuat oleh guru tanpa mengeluarkan biaya yang banyak, disamping sederhana

dan praktis.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media dalam pengajaran harus sesuai dengan keterampilan pendidik, waktu untuk mengaplikasikannya, kemampuan peserta didik atau tarif siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media tersebut, kemudain dukungan terhadap isi, kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran dan bahan serta sehingga media yang telah dipilih dan dibuat oleh guru bisa berguna secara baik dan efektif.

Para pendidik harus cerdas dan teliti saat memilih kriteria media untuk digunakan. Karena untuk mencapai tujuan pembelajaran harus diimbangi dengan menggunakan media saat proses belajar mengajar, karena media mempunyai peran penting dalam pembelajaran, maka dari seorang guru harus lebih pintar lagi dalam peimilihan media yang akan digunakan, jangan sampai mediayang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan dan tingkat berfikir siswa. Sebagai contoh misalnya seorang guru memberikan media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan media berupa video yang berisi tata cara membuat memilih bahan makanan yang sehat, yang seharusnya media ini digunakan untuk siswa yang belajar mata pelajaran pengetahuan bahan makanan jurusan tataboga.

e. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam proses belajar mengajar sehingga pendidik yang menggunakan media harus mengetahui apa saja fungsi dari media yang di gunakan, ada enam fungsi media secara umum.

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga dan dayaindra.

- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan melihat, mendengar dan kinestetiknya.
- e) Memberikan rangsangan yang sama, menyatukan pengalaman dan menimbulkan pemikiran yang sama.

Ada enam fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) Fungsi Autensi

Fungsi media yang bisa menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.

b) Fungsi Motivasi

Fungsi media yang bisa menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar lebih giat lagi.

c) Fungsi Afektif

Fungsi media yang mampu menumbuhkan kesadaran sikap dan emosi terhadap materi pelajaran dari orang lain.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi yang bisa mengakomodasikan siswa yang susah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik yang disajikan secara teks atau verbal.

e) Fungsi Psikomotorik

Mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.

f) Fungsi Evaluasi

Mampu menilai pemahaman siswa dalam menanggapi pembelajaran (Suprihatiningrum, 2016:320-321).

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan tentang

fungsi media dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dirasa sulit yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan dengan adanya media akan mempermudah guru dalam memberikan informasi kepada siswa sehingga proses pembelajaran bisa berjalan secara baik.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat dari media pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran bisa efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media lebih rinci diantaranya sebagai berikut:

a) Proses belajar mengajar akan lebih interaktif

Seorang pendidik jika memilih dan merancang secara baik, media membantu pembelajar, pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Tanpa menggunakan media pembelajar akan cenderung berbicara satu arah kepada pendidik. Dengan adanya media pendidik bisa mengelola kelas sehingga bukan hanya sekedar pendidik yang aktif akan tetapi peserta didiknya juga aktif.

b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Dengan berbagai potensi yang dimiliki, media dapat menampilkan informasi melalui gerakan, gambar, suara dan warna, baik itu secara alami maupun manipulasi. Materi yang akan dikemas melalui program media akan lebih lengkap, jelas dan menarik perhatian dan minat siswa. Dengan menggunakan media materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang bereaksi baik secara fisik maupun

emosional. Media pembelajaran bisa menghidupkan suasana dalam belajar dan tidak terkesan monoton dan tidak membosankan.

c) Efisien dalam waktu dan tenaga

Para pendidik sering kali mengeluh dengan waktu saat pembelajaran yang tidak cukup untuk menyampaikan materi. Dengan adanya media pendidik bisa menghemat waktu dan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Misalnya materi tentang perluasan wilayah di negara, pendidik bisa menggunakan media visual seperti peta dan globe. Tidak akan memakan waktu yang lama dan materi yang akan disampaikan bisa tersampaikan dengan menggunakan media dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

d) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Dengan adanya media peserta didik akan senang belajar dan mencari sumber- sumber pembelajaran yang mereka butuhkan yang terkait dengan materi, peserta didik senang dan berinisiatif dan lebih mencintai ilmupengetahuan.

e) Meningkatkan kualitas hasilbelajar

Dengan menggunakan media bukan hanya menjadikan pembelajaran efektif dan efisien, akan tetapi dengan menggunakan media bisa membantu peserta didik menyerap materi lebih mudah dan mendalam, jika diperkaya dengan bisa melihat, mendengar, menyentuh , merasakan atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peserta didik akan lebih baik.

f) Media dapat mengatasi keterbatasan indramanusia

Benda-benda yang terlalu kecil, terlalu besar, jauh, dekat bisa kita pelajari melalui bantuan media. Demikian dengan obyek-

obyek berupa kejadian/peristiwa yang sangat cepat atau lambat dapat kita saksikan secara jelas melalui bantuan media, dengan memperlambat dan mempercepat kejadian yang ingin kita lihat.

- g) Media dapat membuat materi pembelajaran dari abstrak hingga konkret mengidentifikasi materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara, memerlukan bantuan media seperti penggunaan peta atau atlas sehingga peserta didik bisa lebih mudah memahami materi.
- h) Media dapat memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung keberadaan seorang pendidik. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan peserta didik bisa melakukan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh tempat dan waktu. Alokasi waktu yang ada di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak dihabiskan oleh peserta didik di luar sekolah (Falahuddin, 2014:11)

Ada beberapa macam manfaat media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka saat media ditampilkan.
- b) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas dan mudah untuk memahaminya sehingga memungkinkan bagi siswa dalam penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- c) Metode dalam mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
- d) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan

belajar, tidak hanya mendengar tetapi siswa juga mengamati, medemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan (Ambyar, 2016:7)

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah apabila pendidik menggunakan media saat pembelajaran tentu akan mempermudah dalam penyampaian informasi ataupun materi kepada pendidik, karena media bisa menimbulkan semangat siswa dalam pembelajaran dan bisa menggunakan media yang bervariasi supaya siswa tidak bosan dalam proses belajar mengajar, media bisa digunakan dimana dan kapanpun saja siswa mau belajar menggunakan media sesuai kebutuhansiswa.

2. Video

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video adalah serangkaian gambar yang bergerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang bisa dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan dalam pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita ataupun disk (Asmoro, 2019:22).

Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak,karena media audio visual ini bisa dilihat dan didengar oleh penikmat video. Video mampu menangkap pesan pembelajar secara realistik. Video memiliki berbagai macam *features* yang memiliki manfaat jika digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu *features* tersebut adalah slow motion mampu memperlambat gerakan yang bergerak cepat sehingga siswa mudah untuk mempelajari. Slow motion ini adalah kemampuan teknis untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat.

Media video dirancang untuk menghasilkan satu gambar realistik

dunia sekitar. Media video memiliki kemampuan dasar mengolah perseptif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis. media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (menambah atau mengurangi waktu yang diperlukan untuk melihat dan mengamati video melalui objek-objek yang dilihat di video seperti gambar, dan foto-foto yang bisa diperkecil dan diperbesar. Selain itu video juga menampilkan animasi dengan teknik canggih yang membuat gambar lebih menarik/hidup.

Pada dasarnya video adalah alat atau media yang bisa menunjukkan benda yang nyata. Video bisa disebut sebagai media digital yang mampu menunjukkan bentuk susunan atau urutan gambar runtun dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. Video menyediakan suatu kaidah penyaluran suatu informasi yang amat menarik. Video juga merupakan sumber atau media yang paling efektif dalam menyampaikan suatu informasi (Limbong, 2020)

Pembelajaran merupakan suatu proses yang di upayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosio emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan.

Jadi berdasarkan pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa video adalah media atau sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang di dalam video tersebut memiliki suara serta gambar--gambar yang bergerak secara bersamaan dan bisa diatur kecepatan serta kelambatan dalam pemutaran video tersebut. Video adalah suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai kehadiran peserta didik secara langsung, video menambah dimensi terhadap pembelajaran, video bisa dikatakan efektif penggunaannya apabila sudah termasuk kedalam kategori baik atau sangat baik. Dalam pembelajaran menggunakan media berupa video sangat membantu siswa dalam memahami materi karena

video menampilkan keadaan yang nyata dan menarik perhatian siswa sehingga bisa memotivasi siswa dalam belajar apapun itu mata pelajaran yang sedang dipelajari.

b. Jenis-Jenis Video

Video juga memiliki beberapa jenis baik dari bentuknya maupun dari tujuan dari pembuatannya.

1) Jenis- Jenis Video dari Bentuknya

- a) *Motion picture expert group (MPEG)*
- b) *AVI*
- c) *Media Player*
- d) *Real Player*
- e) *Quick Time*
- f) *Winamp*
- g) *Imtoo*

2) Jenis-Jenis Video Berdasarkan Tujuan dari Pembuatannya

- a) Cerita

Video yang memiliki tujuan untuk sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.

- b) Dokumen

Video yang merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.

- c) Berita

Video yang bertujuan untuk memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.

- d) Pembelajaran

Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa diputar ulang.

- e) Presentasi

Video yang bertujuan mengomonikasikan ide atau gagasan dari kelompok atau seseorang.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Menurut Daryanto (2011) ada beberapa kelebihan media video yaitu:

- 1) Video dapat menayangkan sesuatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata pada saat pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- 2) Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar yang bergerak kepada siswa dan juga ada suara yang timbul dari video tersebut.

Sedangkan menurut anderson bahwa media video memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah audiens atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- 2) Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.
- 3) Dengan menggunakan efek tertentu dapat di perkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- 4) dengan menggunakan video baik yang disertai suara atau tidak, dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- 5) Video dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 6) Menghemat waktu dan rekaman dapat di putar berulang-ulang.
- 7) keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan di dengar.

Selain dari kelebihan yang ada pada media video juga ada beberapa kekurangannya diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

- 2) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks
- 3) *Third dimention* artinya video gambar yang dipeoyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi, untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak property, atau pengaturan cahaya.
- 4) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dengan menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) *Budget* artinya untuk membuat program video memerlukan biaya yang tidak sedikit.

3. *SparkolVideoscribe*

a. Pengertian *Videoscribe*

Videoscribe merupakan software yang digunakan untuk membuat animasi dengan sangat mudah, perangkat lunak ini diciptakan pada 2012 oleh sparkol yaitu sebuah perusahaan di inggris. Dengan aplikasi ini dapat membuat video pembelajaran yang menarik, enak dilihat dan juga dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur dalam *videoscribe* ini juga menarik, seperti jenis tulisan, musik, gambar dan lain-lain. Fitur-fitur tersebut bisa dipergunakan sesuai keinginan, yang menjadi ciri khas dari aplikasi *videoscribe* ini adalah bentuk penyampaianya menggunakan ikon tangan untuk menggambar dan menulis materi diatas kertas putih ataupun di ibaratkan seperti menulis dipapan tulis yang seolah-olah guru sedang menulis di depan kelas padahal kita hanya diam, dalam *sparkol videoscribe* ini juga menyediakan menu untuk menulis apa saja yang akan kita buat, selain itu juga disediakan berbagai macam huruf dengan berbagai macam warna, untuk ukuran standarnya bisa sampai ukuran 48, tapi bisa disesuaikan ukurannya dengan keinginan pembuat (Rosyita dkk, 2021:2)

Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran

video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh dan disajikan ketika pembelajaran berlangsung. Dengan karakteristik yang unik *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Selain itu pengguna bisa melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi *sparkol videoscribe* ini adalah suatu perangkat atau *software* yang diciptakan oleh *sparkol* sebuah perusahaan di Inggris pada tahun 2012, *videoscribe* ini memiliki ciri khas dalam bentuk penyampaian materi seperti tulisan bergerak di atas kertas putih, dan juga dihiasi dengan suara, gambar, tulisan yang menarik untuk digunakan, sehingga dalam proses pembuatan media dengan menggunakan aplikasi *videoscribe* ini juga membutuhkan keterampilan dalam membuat media yang sesuai dengan kebutuhan.

b. Keunggulan *Sparkol Videoscribe*

1) Tampilan yang *user friendly*

Tampilan dan *sparkol videoscribe* ini lebih bersahabat dibandingkan dengan *software* lainnya, karena tampilannya yang sederhana dan lebih menarik.

2) Kecepatan proses pembuatan *whiteboard animation*.

Cepat dalam pembuatan animasinya dan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

3) Dan harga yang terjangkau

Bisa didapatkan dengan tanpa jaringan apabila aplikasinya sudah didownload dan lebih murah (Iskandar dkk, 2020)

c. Kelemahan *Sparkol Videoscribe*

1) *Opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan

timbulnya keraguan penonton dalam menafsiran gambar yang dilihatnya.

- 2) Material, pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 3) *Budget*, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit

d. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Videoscribe*

1) Kelebihan dari Penggunaan *Videoscribe*

- a) Kondisi terbaik peserta didik ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar ditampilkan secara bersamaan.
- b) Seseorang peserta didik akan lebih ketika tampilan animasi dan suara disajikan secara bersamaan daripada hanya animasi dan teks.
- c) Peserta didik akan belajar lebih baik ketika bahan ajar ditampilkan dengan sederhana.

Menurut Air dkk mengemukakan kelebihan media *sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut:

- a) *Videoscribe sparkol* dapat menstimulus keinginan peserta didik untuk belajar menggunakan video dengan berbasis IT.
- b) Beberapa sekolah menggunakan video *sparkol* untuk membuat sumber belajar lebih bagus dan lebih menarik.
- c) Ilustrasi media *videoscribe* memperlihatkan hasil karya dalam bentuk video.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penggunaan media video berbasis *sparkol videoscribe* ini adalah peserta didik akan lebih semangat belajar sehingga akan menstimulus keinginan mereka untuk lebih mengenal IT dan menambah wawasan mereka dalam menggunakan media saat pembelajaran. Sehingga siswa akan

mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* ini.

1) Kekurangan dari Penggunaan *Videoscribe*

- a) Perhatian audiens sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- b) Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.
- c) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- d) Memerlukan peralatan yang mahal dan komplek (Munawwarah, 2019:6)

Selain kelebihan yang sudah dipaparkan maka setiap media yang kita gunakan saat pembelajaran pasti ada kekurangan, karena masing-masing media memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing, seperti media video dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* memiliki kekurangan seperti sulit untuk menguasai perhatian audien saat media video ditampilkan karena ada sebagian dari audien yang fokus memperhatikan ada yang tidak, begitupun dengan komunikasi saat media ditampilkan peserta didik hanya terfokus pada tampilan video sehingga tidak lagi memperhatikan guru saat bertanya.

4. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Pembelajaran SKI

Dalam dunia pendidikan istilah pembelajaran sudah tidak asing lagi. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk memberikan ilmu atau mentransfer ilmu dan mendidik kepada peserta didik untuk menciptakan generasi yang berpola pikir baik dan menciptakan generasi yang bertakwa. dalam melaksanakan

pembelajaran yang baik juga tidak terlepas dari tujuan pembelajaran supaya pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Dengan kalimat sederhana bahwa pembelajaran adalah produk interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bisa dilakukan di dalam kelas dan diluar kelas yang membahas tentang materi pembelajaran. (Sobaridkk,2019:4)

Sejarah secara etimologi kata sejarah berasal dari bahasa arab “syajarah” yang artinya pohon. Pengertian sejarah secara subjektif memiliki arti kejadian-kejadian pada masa lampau. Sedangkan kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu “buddhayah” yang merupakan bentuk jamak dari “buddhi”(budi atau akal). budi berarti akal, norma dan kelakuan. Sedangkan daya berarti hasil karya manusia. Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa (cita-cita) serta cipta manusia di masyarakat. Istilah “kebudayaan” sering dikaitkan dengan “peradaban”. perbedaan antara kebudayaan dan peradaban ialah, kebudayaan lebih banyak diwujudkan dalam bidang moral, seni, sastra, dan religi, sedangkan peradaban diwujudkan dalam bidang politik, ekonomi, dan teknologi. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka kebudayaan Islam adalah hasil karya. Sedangkan Islam secara etimologi yaitu penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah SWT yang dibuktikan dengan sikap tunduk, taat dan petuh pada ketentuannya, guna terwujudnya suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat atau cela dalam kondisi aman, damai, dan tentram sertaberualitas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa-peristiwa pada masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa, dan cipta umat islam yang di dasarkan kepada sumber nilai-nilai islam.

b. Fungsi PembelajaranSKI

Sejarah kebudayaan Islam sebagai mata pelajaran wajib yang harus di pelajari oleh siswa Madrasah Aliyah Negeri maka pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu peningkatan iman dalam rangka pembentukan pribadi muslim, disamping memupuk rasa kecintaan kekaguman terhadap Islam dankebudayaannya.
- 2) Mendukung perkembangan Islam masa kini dan yang akan datang, disamping meluaskan cakrawala pandangan terhadap makna Islam bagi kepentingan kebudayaan umat manusia.
- 3) Memberi bekal kepada siswa dalam rangka melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalanikehidupan.

c. Tujuan PembelajaranSKI

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradabanIslam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik unruk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masalampau.

- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil pelajaran atau hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, lalu mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lainnya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran SKI adalah untuk membangun, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk dapat mengambil pelajaran atau ibrah dari setiap peristiwa-peristiwa yang terhadap pada masa lalu, dan mengaitkannya dengan masa sekarang. Meneladani contoh tauladan yang baik dari para tokoh-tokoh yang terkemuka dalam Islam dengan sifat perjuangan yang pemberani dan tangguh. Meningkatkan daya kritis untuk mempelajari setiap peristiwa yang terjadi di masa sekarang dengan cara membandingkan dengan masa lampau.

5. Kompetensi Inti (Ki) dan Kompetensi Dasar (Kd) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Perkembangan Islam pada Masa Rasulullah Periode Madinah Kelas X

Materi yang akan dikembangkan dalam video menggunakan *sparkol videoscribe* adalah materi tentang perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode madinah pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas X

1. Kompetensi Inti (KI)

KI.1 Menghargai dan menghayati agama yang dianutnya.

KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, dan damai), santun, responsif dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas permasalahan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI.3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI.4 Mengolah, menalar, dan menyaji, dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2. Kompetensi Dasar (KD)

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar
3.4	Menganalisis kebudayaan masyarakat Madinah sebelum Islam
4.4	Menilai kebudayaan masyarakat Madinah sebelum kedatangan Islam
3.5	Menganalisis strategi dakwah Rasulullah SAW pada periode Madinah
4.5	Mengapresiasi strategi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah dan menyajikannya dalam bentuk tulisan atau media lain.
3.6	Menganalisis substansi dari piagam Madinah (Mitsaq Al-Madinah)
4.6	Mengapresiasi isi piagam Madinah (Mitsaq Al-Madinah)
No	Indikator
1.	Membandingkan kebudayaan dan kehidupan masyarakat Madinah sebelum Islam dengan kebudayaan dan kehidupan masyarakat Madinah setelah Rasulullah SAW hijrah ke Madinah
2.	Menganalisis substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah
3.	Menafsirkan substansi piagam Madinah
4.	Mengukur keberhasilan piagam Madinah dalam dakwah Rasulullah SAW periode Madinah

B. Penelitian Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu:

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadhillah dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkol Videoscribe”** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol videoscribe*. Dengan hasil bahwa video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol videoscribe* layak digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli dengan mendapatkan kriteria layak layakuntuk masing-masing kriteria yaitu 78% dan 78,7% dan hasil uji coba skala kecil dengan mendapatkan respon positif dan kriteria layak yaitu 75,5%. dan penelitian ini sama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu membuat produk berupa video untuk media pembelajaran agar peserta didik menjadi termotivasi dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media video menggunakan *sparkol videoscribe* ini, media ini juga termasuk efektif dan efisien bila diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadhillah melakukan pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran matematika sedangkan penelitian yang peneliti lakukan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dan juga peneliti ingin melakukan penelitian di MAN 3 Solok.
2. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Munida Qonita Silmi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V”** penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ANVIS berbasis *sparkol videoscribe* tentang persiapan kemerdekaan RI, dikembangkan berdasarkan model *borg and gall*. Dengan hasil dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan RI. Berdasarkan pada perolehan hasil validasi oleh

dua validator ahli yakni validator materi dan media dengan hasil presentase masing-masing sebesar 83,3% dan 95,6% dengan kategori “valid” . Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa Munida Qonita Silmi melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe pada mata pelajaran sejarah tentang persiapan kemerdekaan RI sedangkan penelitian yang peneliti lakukan untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan tujuan bisa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menarik perhatian siswa saat pembelajaran sejarah kebudayaan Islam serta bisa mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran berlangsung.

3. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Azania Khairani dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe untuk Statistik siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru**” penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video yang dikembangkan aplikasi *sparkol videoscribe* dengan hasil layak digunakan karena telah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan divalidasi oleh ahlimateri, ahli media, dan ahli bahasa. Tingkat kevalidan untuk ahli materi sebesar 93,35%, media mendapatkan skor sebesar 93,35%, bahasa memperoleh skor sebesar 93,34%. sehingga mendapatkan rata-rata kevalidan sebesar 92,98%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian yang dilakukan oleh Azani khairani melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* untuk statistik siswa kelas IV SDN 104 Pekanbaru sedangkan peneliti melakukan penelitian di MAN 3Solok dan Azani khairani melakukan pengembangan pada mata pelajaran matematika pada materi statistik dan dilakukan saat pandemi, sedangkan peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran sejarah pada materi

perkembangan Islam pada masa rasulullah saw periode Madinah dan dilakukan sudah tidak dalam keadaan pandemi. Dan tujuan dari penelitian yang akan peneliti lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan bisa menarik perhatian siswa saat belajar dan juga bisa membantu atau mempermudah guru dalam menyampaikan materi menggunakan media video menggunakan *sparkol videoscribe*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2011:297). Untuk menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif, sedangkan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi bagi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut dengan menggunakan metode eksperimen.

Jadi penelitian pengembangan ini adalah penelitian menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan bisa berupa modul, buku, software dan hardware atau bahan ajar lainnya yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin membuat sebuah produk media yang sesuai dengan judul penelitian yaitu “ pengembangan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode madinah. dan peneliti akan menghasilkan video dengan bantuan *sparkol videoscribe*.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Model pengembangan ADDIE ini dipilih karena model ADDIE ini

sering digunakan karena tahapan model ADDIE ini menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Sugihartini,2018). Model ADDIE ini cocok untuk dijadikan model pengembangan untuk menghasilkan produk seperti pengembangan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang akan peneliti buat nantinya, dan juga model ADDIE sudah termasuk penerapan model yang efektif digunakan saat pembuatan produk. Adapun Prosedur pelaksanaan model ADDIE dilaksanakan dalam lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode Madinah membutuhkan sistem prosedur yang sistematis. Untuk lebih jelas prosedur pengembangan yang peneliti lakukan ada beberapa tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut penjelasannya dari masing-masing tahapan.

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Tahapan analisis dapat dilakukan dengan beberapa cara dimulai dengan melakukan observasi awal ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran SKI dan siswa di MAN 3 Solok, analisis silabus SKI kelas X, analisis media yang digunakan dan analisis peserta didik, analisis buku teks, dan analisis silabus.

Berikut ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis adalah sebagai berikut:

a. Melakukan Observasi ke Sekolah

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan melihat secara langsung bagaimana kondisi dan situasi saat proses pembelajaran di MAN 3 Solok.

b. Wawancara dengan Guru Bidang Studi (Sejarah Kebudayaan Islam)

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru sejarah kebudayaan Islam, peneliti bertanya mengenai hal-hal yang terkait saat pembelajaran berlangsung seperti masalah dan hambatan media apa yang di gunakan oleh guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara saat observasi tanggal 23 maret 2022 tepatnya hari selasa, peneliti dapat memperoleh informasi bahwa kurangnya kemampuan guru dalam mengkreasikan media dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan media yang sangat sederhana dan cara mengajar yang konvensional menggunakan cara lama seperti memakai metode ceramah dan diskusi dengan media papan tulis sesekali guru mengirimkan berupa pdf yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Belum ada guru menggunakan ppt ataupun video.

c. Analisis Karakter Siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis karakter dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik belajar siswa saat proses pembelajaran, analisis karakter siswa yang ingin peneliti ketahui meliputi gaya belajar, minat, motivasi belajar siswa. Setiap siswa berbeda gaya belajarnya ada yang memahami pelajaran melalui audio, visual dan audio visual. Maka dari itu peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang siswa dan melihat lalu peneliti mencoba menganalisa tingkat pemahaman siswa. Wawancara yang peneliti lakukan itu untuk merancang produk yang akan peneliti kembangkan berupa media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* sesuai kebutuhansiswa.

d. Analisis Silabus

Dalam analisis silabus ada tiga aspek yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut:

1) Analisis Kompetensi Inti(KI)

Kompetensi inti pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

kelas X MAN adalah:

- KI.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran,damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak dilingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI.3 Memahami, menerapkan, menganalisa, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian,serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI.4 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikasi,, dan solutif dalam ranah konkrit dan abstrak yang terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah,serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

2) Analisis Kompetensi Dasar(KD)

Analisis kometensi dasar (KD) dari kompetensi inti diatasadalah:

3.4 Menganalisis kebudayaan masyarakat madinh sebelumIslam.

4.4 Menilai kebudayaan masyarakat Madinah sebelum kedatangan Islam.

3.5 Menganalisa strategi dakwah Rasulullah pada periode Madinah.

4.5 Mengapresiasi strategi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah dan menyajikannya dalam bentuk tulisan atau media lain.

3.6 Menganalisa substansi dari piagam Madinah (Mitsaq Al-Madinah)

4.6 mengapresiasi isi piagam Madinah (Mitsaq Al-Madinah)

3) Analisis Indikator

Analisis indikator adalah sebagai berikut:

- a) Membandingkan kebudayaan dan kehidupan masyarakat madinah sebelum Islam dengan kebudayaan dan kehidupan masyarakat Madinah setelah Rasulullah SAW hijrah ke Madinah.
- b) Menganalisa substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah.
- c) Menafsirkan substansi piagam Madinah
- d) Mengukur keberhasilan piagam madinah dalam dakwah Rasulullah SAW periode Madinah.

4) Analisis Buku Teks Sejarah Kebudayaan Islam

Analisis terhadap buku dilakukan terhadap buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran dengan melihat isi buku teks, materi, cara penyajian, serta contoh dan juga tugas yang diberikan. Tujuan peneliti menganalisis buku ini sangat membantu peneliti untuk merumuskan materi-materi pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan pada satu materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW pada periode Madinah.

5) Analisis Media Pembelajaran

Analisis ini peneliti lakukan untuk melihat bagaimana format media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses

pembelajaran agar produk yang dihasilkan dapat dikembangkan.

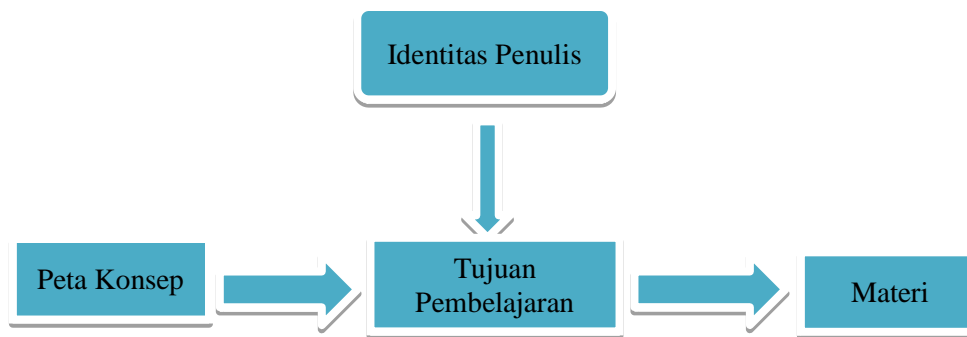
2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang desain *prototype* yaitu model awal atau contoh dari media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah. *Prototype* adalah model atau bentuk dasar dari sebuah produk yang merupakan tahapan penting dalam rencana pembuatan produk. Langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan cara menentukan konsep utama pada pokok bahasan perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah. Konsep tersebut dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah dipahamkan menarik perhatian siswa.

Tahap ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya sebagai berikut:

- a. Langkah pertama peneliti melakukan identifikasi dan analisis judul, tujuan dan materi pembelajaran yang dituangkan dalam garis besar media pembelajaran video yang akan dikembangkan melalui *sparkol videoscribe*. Pada media pembelajaran video yang akan peneliti rancang terdapat video pembukaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, gambar dan video.
- b. langkah kedua yang akan peneliti lakukan yaitu mengumpulkan materi-materi pelajaran dan gagasan untuk membuat *flowchart* maksudnya adalah alur program yang akan dibuat di mulai dari pembukaan, isi, dan sampai keluar.

Membuat *Flowchart*



- c. langkah ketiga peneliti akan membuat *storyboard*, yang dimaksud *storboard* adalah uraian yang berisi visual, dan audio penjelasan materi masing-masing dalam *flowchart*.

Tabel 3. 1 *Storyboard* menggunakan *sparkol videoscribe*

No	Keterangan	Visual	Audio
1.	Profil	Background : Hijau, kuning dan putih Tasks: 1. logo IAIN Batusangkar 2 nama penulis 3 teks mata pelajaran SKI serta materi (perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah	Backsound dan suara peneliti
2.	Peta Konsep	Dakwah Nabi Periode Madinah a. kebudayaan masyarakat Madinah sebelum islam b. substansi dan strategi dakwah periode Madinah c. peristiwa penting dalam dakwah periode Madinah	Backsound dan suara penulis
3.	Indikator Pembelajaran	1. Membandingkan kebudayaan dan kehidupan masyarakat Madinah sebelum Islam dengan kebudayaan dan kehidupan masyarakat Madinah setelah Rasulullah SAW hijrah ke madinah 2. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah 3. Menafsirkan substansi Piagam Madinah 4. Mengambil hikmah dari keberhasilan Piagam Madinah dalam dakwah Rasulullah	Backsound

		SAW periode Madinah	
4.	Materi	a. Kebudayaan dan kondisi masyarakat Madinah sebelum Islam (Gambar terkait materi) b. Substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah (gambar terkait materi) c. Peristiwa-peristiwa penting dalam dakwah Rasulullah SAW periode Madinah (gambar terkait materi)	Backsound dan suara penulis
5.	Penutup	Gambar animasi	Backsound

- d. langkah keempat yang akan peneliti lakukan adalah mengumpulkan bahan-bahan yang akan diperlukan. Seperti gambar, dan animasi-animasi pendukung, serta pengambilan gambar, suara dengan cara merekam kegiatan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan ditampilkan melalui video.
- e. langkah kelima yang akan peneliti lakukan adalah merangkai semua bahan-bahan yang ada dan melakukan langkah editing, tahap editing ini peneliti lakukan menggunakan aplikasi *sparkolvidecribe*.
- f. langkah selanjutnya yaitu finishing. Langkah ini merupakan langkah terakhir yang akan peneliti lakukan pada tahap ini peneliti melakukan validasi oleh beberapa orang ahli dan revisi menurut masukan dan validator. Akhir daripada kegiatan ini yaitu mengemas dalam bentuk file media pembelajaran yang akan dilengkapi dengan video.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah melalui revisi serta masukan dari para pakar. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memvalidasi media pembelajaran video berbasis *sparkolvideoscribe* pada materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah. Setelah video jadi, kemudian validasi dilakukan secara tertulis dan diskusi dengan pakar. Kemudian para pakar berpendapat bahwa media

pembelajaran yang dirancang pada materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah sudah valid. Dan praktikalisis dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis kualitas produk yang dihasilkan. Maka kita akan memastikan apakah video yang dikembangkan sudah berjalan dengan baik atau tidak, apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak dan sebagainya. Dalam hal ini pada tahap pengembangan ini terdapat dua tahap yaitu tahap validasi dan praktikalisis.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti menerapkan atau mengimplementasikan produk yang sudah di buat di dalam proses belajar di dalam kelas yaitu peneliti menerapkan produk berupa video pembelajaran sebagai media saat pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi atau penilaian terhadap produk yang di uji cobakan berdasarkan masukan yang di dapat dari angket respon atau catatan lapangan yang di dapat pada saat lembar observasi.

D. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat subjek uji coba sebagai berikut:

1. Subjek uji coba dilakukan pada satu kelas yaitu siswa kelas X IPK di MAN 3 Solok. Sebjek penelitian ini diberikan saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video menggunakan sparkol videoscribe yang akan dikembangkan pada materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah SAW periode Madinah mata pelajaran sejarah kebudayaanislam.
2. subjek evaluasi, pada subjek evaluasi ini dilakukan untuk penilaian terhadap produk yang dibuat, penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen ahli dan satu orang guru sejarah kebudayaan Islam yang mengajar di MAN 3Solok.

E. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah ini jenis data yang digunakan adalah berupa data primer. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari subjek penelitian, seperti hasil wawancara dan data, hasil observasi dan lembarangket.

F. Instrmen Penelitian

Instrumen penelitian ini digunakan memperoleh data dalam suatu peneltian. Atau alat ukur yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian seperti pedoman wawancara, observasi, teks maupun kuisisioner. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* ini adalah observasi, validitas, angket respon siswa serta diskusi dengan validator. Maka instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan juga lembar angket respon siswa. Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe*, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui apakah video tersebut parktis atau tidak. Berikut penjelasan mengenai instrumen dalam penelitian.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi ini untuk menentukan kevalidan suatu produk, yang berisikan item-item untuk mengetahui validitas isi dan validitas isi digunakan untuk mengetahui apakah video yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan validitas kontruk untuk menyesuaikan antara komponen-komponen pada video dengan unsur-unsur pengembangan yang sudah diterapkan. Pada lembar validasi ini dilakukan oleh 4orang validator yaitu 1 orang validator ahli media, dan 1 orang validator ahli IT dan 2 orang ahli sejarah kebudayaan Islam.

Adapun aspek-aspek yang divalidasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Aspek validitas media pembelajaran video menggunakan sparkol videoscribe.

No	Aspek	Indikator	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Kelayakan Penyajian	a. Kemasan menarik b. Kesesuaian dengan perkembangan siswa c. Sesuai dengan tujuan. d. Sesuai dengan materi	Diskusi Dengan Pakar	Lembar Validasi
2.	Kelayakan Bahasa	a. Bahasa mudah dipahami dan dimengerti b. Tulisan jelas dan sederhana c. Sesuai dengan petunjuk media video		
3.	Kelayakan Isi	a. Keseuaian dengan KI.KD b. Keakuratan materi c. Sesuai dengan tujuan pembelajaran		

Lembar validasi dalam penelitian ini terdiri dari tiga macam yaitu:

a. Lembarvalidasi media pembelajaran video menggunakan *sparkolvideoscribe*

Lembar validasi ini di isi dengan menggunakan skala likert, dengan range 1 sampai 4, setiap pertanyaan itu memiliki pilihan jawaban dari 1 samapi 4. sangat valid untuk nilai 4 valid untuk nilai 3 cukup valid untuk nilai 2 tidak valid untuk nilai 1

Pada lembar validasi media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah ini di isi oleh 4 orangvalidator yaitu 3 orang dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang pakar dibidang IT dan Media dan satu orang guruSKI.

b. Lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Pada tahap ini untuk mengetahui apakah RPP yang telah dirancang valid atau tidak, maka diperlukan lembar validasi terhadap RPP. Lembar validasi RPP ini juga menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 4,

setiap pertanyaan itu memiliki pilihan jawaban dari 1 sampai 4, yaitu kurang valid untuk nilai 1, cukup valid untuk nilai 2, valid untuk nilai 3 dan sangat valid untuk nilai 4.

c. Lembar validasi angket responsiswa

Pada tahap ini dilakukan kegiatan validasi dengan mengisi lembar validasi media pembelajaran video menggunakan *sparkolvideoscribe* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pada materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah. Lembar validasi ini diisi untuk mengetahui apakah media itu valid atau layak digunakan dengan menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 4. setiap pertanyaan itu memiliki pilihan jawaban dari 1 sampai 4 yaitu: sangat valid untuk nilai 4 valid untuk nilai 3 cukup valid untuk nilai 2 tidak valid untuk nilai 1.

2. AngketPraktikalitas

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab responden. Lembar angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI. Penilaian angket ini menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 5. setiap pertanyaan memiliki pilihan jawaban yaitu sangat setuju (ss) nilainya 5, setuju (s) nilainya 4, cukup setuju (cs) nilainya 3, tidak setuju (ts) nilainya 2, dan sangat tidak setuju (sts) nilainya 1

Tabel 3. 3 Aspek praktikalitas video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah

No	Aspek	Metode pengumpulan data	Instrumen
1	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>sparkol videoscribe</i>		

2	Bentuk media video menggunakan <i>sparkol videoscribe</i>	Pengisian angket oleh siswa	Angket respon siswa
3	Isi media video menggunakan <i>sparkol videoscribe</i>		
4	Kepraktisan media video menggunakan <i>sparkol videoscribe</i>		

3. Lembar Wawancara

lembar wawancara ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kepraktisan dari media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe*. Lembar wawancara ini ditujukan kepada guru sejarah kebudayaan Islam kelas X di MAN 3 Solok.

4. Lembar Observasi

Pada tahap ini untuk melihat praktikalitas media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* maka perlu dilakukan lembar observasi yang berisi pertanyaan tentang keterlaksanaan belajar dengan menggunakan media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan materi perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah kelas X di MAN 3 Solok.

Observasi ini memberikan penilaian dari hasil pengamatan yang dilakukan ketika menggunakan media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* terhadap masing-masing siswa secara individu. Lembar observasi ini diberikan sebelum digunakan, setiap instrumen dikonsultasikan dahulu dengan pakar agar diperoleh instrumen yang valid.

G. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data, ada juga instrumen yang harus dianalisis sesuai dengan teknik pengumpulan data. Teknik analisis data ini digunakan untuk

mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Analisis Validasi

Pada analisis validasi ini merupakan data hasil validator terhadap seluruh aspek yang telah dinilai maka indeks validator akan diusul menggunakan rumus sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

- a. V adalah indeks dari validator butir.
- b. s adalah skor yang ditentukan setiap rater dikurang dengan skor terendah dalam kategori yang terpakai ($s = r - lo$, yang mana $r =$ skor kategori pilihan rater dan lo skor terendah pada kategori penyekoran)
- c. n banyaknya rater, dan c banyaknya kategori yang dapat dipilih rater.

Hasil yang di peroleh lalu diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kategori Validitas Media Pembelajaran Video Menggunakan *Sparkol Videoscribe*.

No	Interval	Kategori Valid
1	0,81-1,00	Sangat valid
2	0,61-0,80	Valid
3	0,41-0,60	Cukup valid
4	0,21-0,40	Kurang valid
5	0,00-0,20	Tidak valid

2. Analisis Praktikalitas

Pada tahap praktikalitas terbagi menjadi tiga yaitu:

- a. Angket

Setelah melakukan uji coba media pembelajaran video menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi

perkembangan Islam pada masa Rasulullah periode Madinah secara berkelompok atau individu maka selanjutnya memberikan angket kepada siswa. Data angket dilakukan menggunakan analisis aiken dengan rumus sebagai berikut:

$$v = \sum s[\eta(c-1)]$$

Keterangan :

d. V adalah indeks dari validator butir.

e. s adalah skor yang ditentukan setiap rater dikurang dengan skor terendah dalam kategori yang terpakai ($s = r - l_0$, yang mana r = skor kategori pilihan rater dan l_0 skor terendah pada kategoripenyekoran)

f. n banyaknya rater, dan c banyaknya kategori yang dapat dipilih rater.

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat kepraktikalitas.

Tabel 3. 5 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran Video Menggunakan Sparkol Videoscribe.

No	Interval	Kategori Praktis
1	0,81-1,00	Sangat praktis
2	0,61-0,80	Praktis
3	0,41-0,60	Cukup praktis
4	0,21-0,40	Kurang praktis
5	0,00-0,21	Tidak praktis

b. Lembar Validasi

Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan video yang di rancang. Lembaran ini akan di isi oleh dosen pakar di bidang sejarah kebudayaan Islam guru mata pelajaran SKI. Kemudian data hasil validasi tersebut diolah menggunakan analisis deskriptif.

- c. Hasil wawancara ini juga akan di analisis dengan menggunakan analisis deskriptif yang mana pengolahan data yang dirumuskan dalam kata-kata bukan angka

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE sampai pada tahap evaluasi (*evaluate*), berikut penjabaran dari hasil penelitian:

1. Tahap Analisis

Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Melakukan observasi awal

Pada tanggal 23 maret 2022 peneliti datang langsung ke lokasi penelitian tepatnya di MAN 3 Solok untuk mendapatkan informasi seputar proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran SKI yang diajarkan oleh salah seorang guru di MAN 3 Solok yaitu ibuk Ersisri S.Pd.I.

Tabel : 4.1 Hasil Obsrevasi

No	Aspek yang di observasi	Hasil pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
1.	Mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video menggunakan <i>sparkol videoscribe</i>	✓		
2.	Pendidik mudah dalam menyampaikan materi	✓		
3.	Peserta didik fokus dan antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru	✓		
4.	Media seperti video ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menambah minat belajar siswa	✓		
5.	Peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran menggunakan media video menggunakan <i>sparkol videoscribe</i> pada materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah	✓		

b. Melakukan Wawancara

Setelah melakukan observasi peneliti langsung mewawancarai salah seorang guru SKI di MAN 3 Solok dan beberapa orang siswa dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran terhadap pembelajaran, hambatan dan kendala yang dihadapi oleh siswa dan juga guru SKI. Dalam wawancara tersebut terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam proses belajar terutama rasa jenuh dan bosan belajar SKI di karenakan media yang digunakan belum bisa dimanfaatkan secara baik dan gaya mengajar guru yang masih konvensional sehingga peserta didik tidak terlalu suka belajar SKI dan mengantuk saat belajar SKI. Saat proses belajar mengajar media yang digunakan belum bisa berperan aktif sehingga harapan siswa untuk memahami materi secara utuh masih belum bisa dicapai dengan baik. Sebagai penekanan media yang belum terdapat dalam pembelajaran adalah media berupa video dan belum pernah guru melakukan pembelajaran menggunakan media video tersebut.

Tabel :4.2 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat ibuk tentang materi perkembangan Islam masa Rasulullah periode Madinah, apakah sudah sesuai dengan Indikator pembelajaran?	Media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ada.
2.	Bagaimana pendapat ibuk tentang gambar yang ada dalam video, apakah sudah sesuai dengan materi?	Gambar yang ada dalam video sudah sesuai dengan materi dan bisa difahami.
3.	Apakah menurut ibuk media dengan menggunakan sparkol videoscribe dapat membantu guru dalam menyampaikan materi?	Media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe sudah bisa membantu guru dalam menyampaikan materi
4.	Apakah menurut ibuk media menggunakan sparkol videoscribe dapat memotivasi siswa untuk belajar?	Media pembelajaran sudah bisa memotivasi belajar siswa secara mandiri karena dalam

		media tersebut juga berisikan penjelasan peneliti yang tidak hanya siswa bisa membaca tetapi juga mendengarkan disertai dengan gambar dan animasi yang tidak membosankan
5.	Apakah menurut ibuk materi yang ada dalam media cukup mudah untuk dipahami?	Materi yang ada dalam media cukup mudah untuk dipahami, jelas dan tidak berbelit-belit

c. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gaya belajar siswa, minat, motivasi belajar. Dengan gaya belajar yang berbeda-beda peneliti mencoba menganalisa tingkat pemahaman siswa jika mereka belajar menggunakan bantuan media seperti video akan memudahkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa dan bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

d. Analisis Silabus, RPP, KI, KD, dan Indikator

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui materi yang dibutuhkan dalam pembuatan produk berupa media pembelajaran seperti video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dan melakukan pemilihan KI, KD serta Indikator yang akan digunakan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Kompetensi Inti yang akan dianalisis untuk pengembangan atau untuk materi yang akan digunakan adalah KI.3 (kompetensi inti pengetahuan) serta KI.4 (kompetensi inti keterampilan) dan KD yang dipakai akan dianalisis untuk dijadikan sebagai materi dalam pengembangan produk berupa video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* adalah:

1. KD-3.4: Menganalisis kebudayaan masyarakat Madinah sebelum Islam

2. KD-4.4: Menilai kebudayaan masyarakat Madinah sebelum kedatangan Islam
3. KD-3.5: Menganalisis dakwah Rasulullah SAW pada periode Madinah
4. KD-4.5: Mengapresiasi strategi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah
5. KD-3.6: Menganalisis substansi dari piagam Madinah (Mitsaq Al-Madinah)
6. KD-4.6: Mengapresiasi isi Piagam Madinah.

e. Analisis Buku Teks Sejarah Kebudayaan Islam

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan membantu peneliti merumuskan materi-materi pembelajaran yang akan dikembangkan melalui video pembelajaran menggunakan Sparkol videoscribe dengan materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah.

f. Analisis Media Pembelajaran

Kegiatan ini peneliti lakukan untuk melihat bagaimana format media pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran agar prodeuk yang dihasilkan dapat dikembangkan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang video pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah yang akan dikembangkan dalam proses perancangan. Langkah-langkah dalam pada tahap desain ini adalah merancang kerangka video, menyusun materi dan menyimpan video yang telah jadi dalam memory card dan bisa juga langsung diekspor ke media sosial seperti youtube sehingga memudahkan untuk melihat video pembelajaran tersebut.

3. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang video pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran SKI materi

perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah yang akan dikembangkan dalam proses perancangan. Langkah-langkah dalam pada tahap desain ini adalah merancang kerangka video, menyusun materi dan menyimpan video yang telah jadi dalam memory card dan bisa juga langsung diekspor ke media sosial seperti youtube sehingga memudahkan untuk melihat video pembelajaran tersebut.

4. Tahap Desain (*Design*)

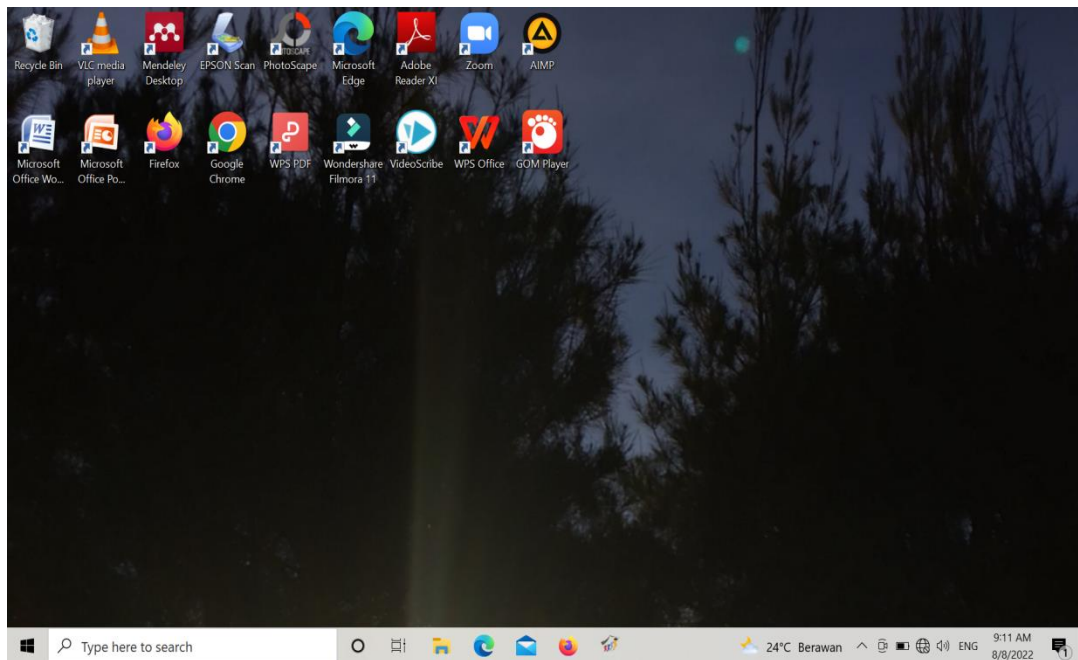
Pada tahap ini peneliti merancang video pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah yang akan dikembangkan dalam proses perancangan. Langkah-langkah dalam pada tahap desain ini adalah merancang kerangka video, menyusun materi dan menyimpan video yang telah jadi dalam memory card dan bisa juga langsung diekspor ke media sosial seperti youtube sehingga memudahkan untuk melihat video pembelajaran tersebut.

a. Menyusun Kerangka Video

Kerangka disusun berdasarkan komponen yang ada dalam sebuah video pembelajaran, dimulai dari tampilan awal saat membuka aplikasi sparkol videoscribe sampai bagian penutup dari video pembelajaran tersebut.

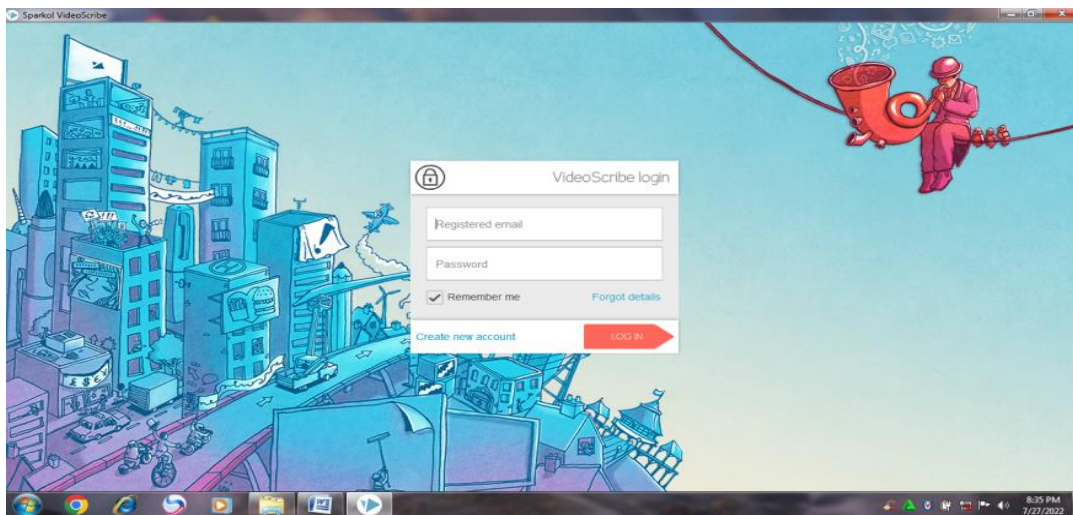
1) Merancang tampilan awal

Langkah awal atau tampilan awal dalam membuat sebuah video adalah memasukkan identitas, nama peneliti, mata pelajaran yang akan dipelajari, materi apa yang akan dipelajari dan menampilkan tujuan pembelajaran. Pada bagian awal ini peneliti memilih bentuk teks dan background yang cocok untuk dipakai begitupun dengan gambar yang digunakan.



Gambar 4.1 Menyiapkan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

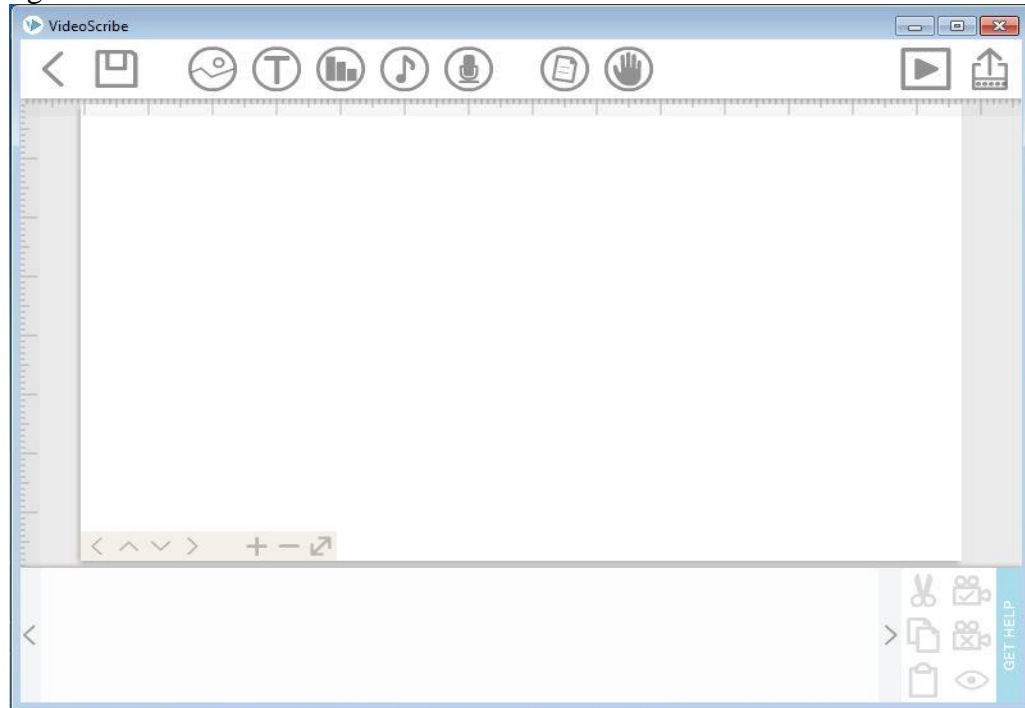
Sebelum menggunakan atau mengoperasikan sparkol videoscribe download terlebih dahulu.



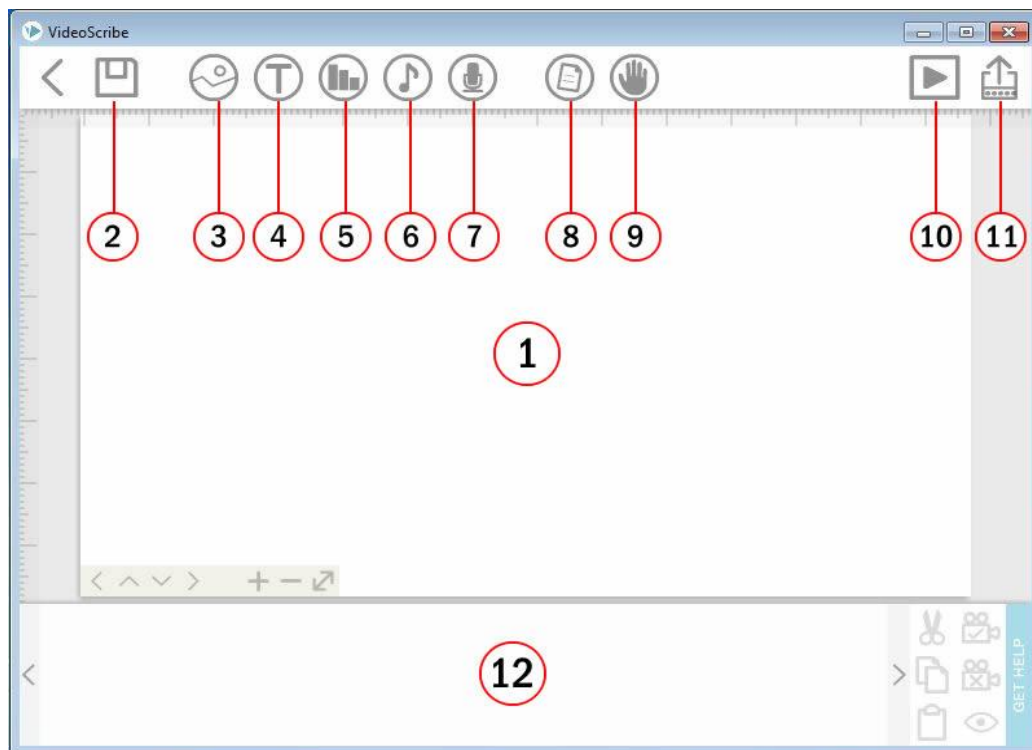
Gambar 4. 2 Layar tampilan sebelum memulai membuka aplikasi *sparkol videoscribe*

Setelah selesai di download langkah selanjutnya membuka aplikasi dengan cara memasukkan akun sesuai perintah. Kemudian klik bagian login yang berwarna

orange.

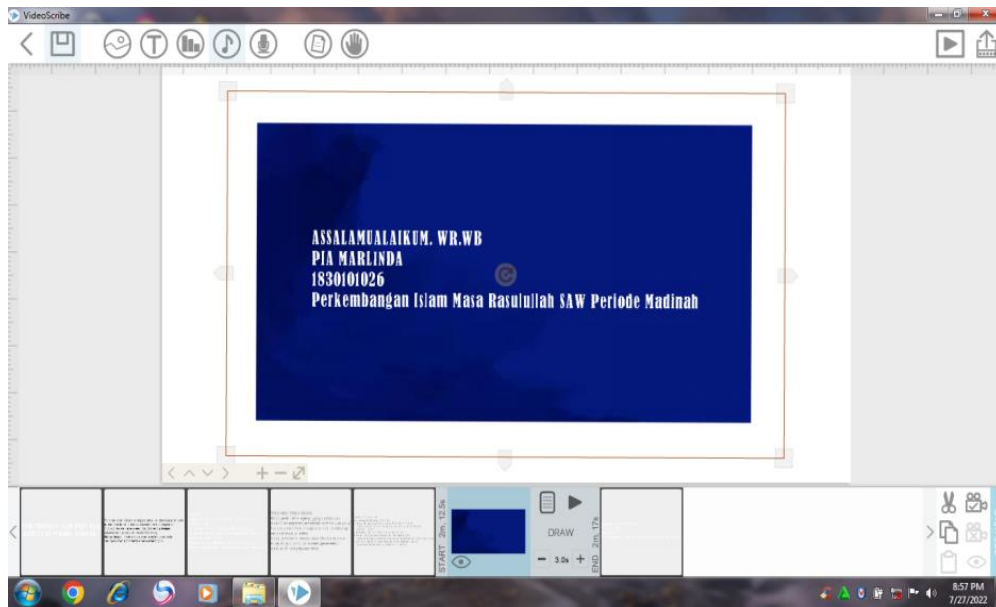


Gambar 4.3 Tampilan awal sebelum memasukkan background, gambar dan teks Setelah masuk dalam aplikasi *sparkol videoscribe* akan muncul tampilan seperti papan putih yang nantinya akan didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna

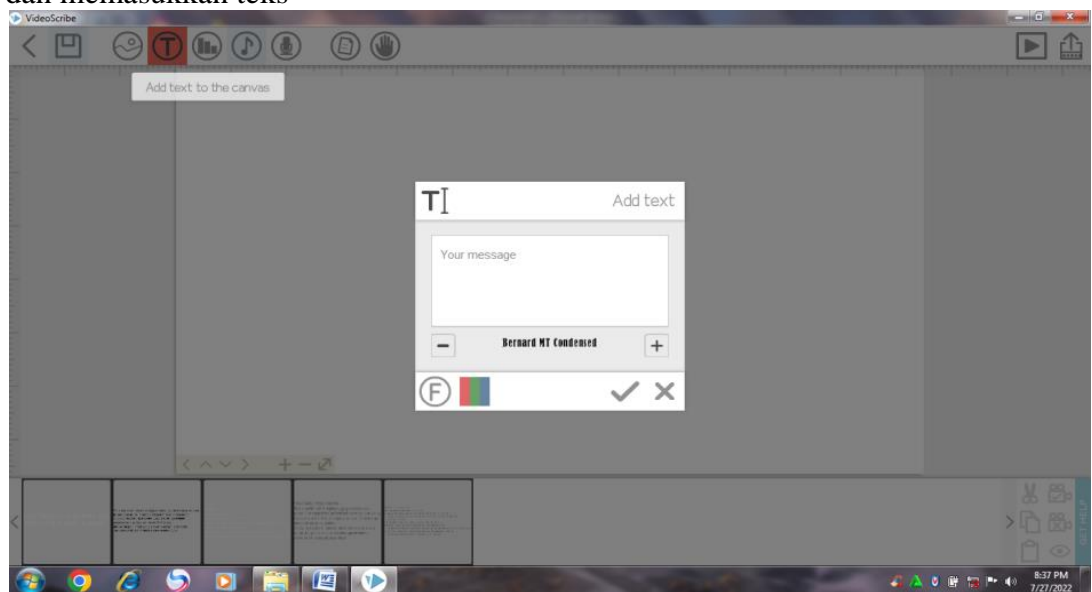


Gambar 4.4 Tampilan menu-menu yang ada di *Sparkol Videoscribe*

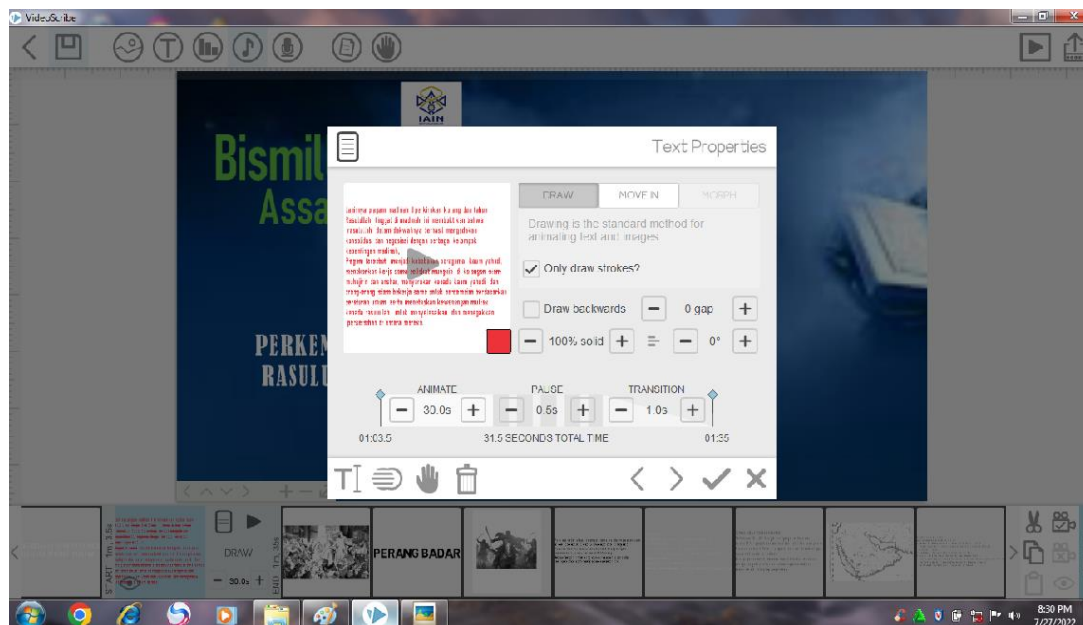
1. Tampilan papan atau background asli dalam Sparkol Videoscribe
2. Menu menyimpan setelah memasukkan teks dan gambar
3. Menu memasukkan gambar atau foto
4. Menu memasukkan teks.
5. Menu grafik
6. Menu memasukkan musik atau baksound
7. Menu memasukkan suara
8. Menu cart
9. Menu animasi tangan bergerak.
10. Menu memutar setelah memasukkan teks dan gambar.
11. Menu ekspor.



Tabel 4.5 Tampilan Awal Video dan setelah melalui proses desain background dan memasukkan teks



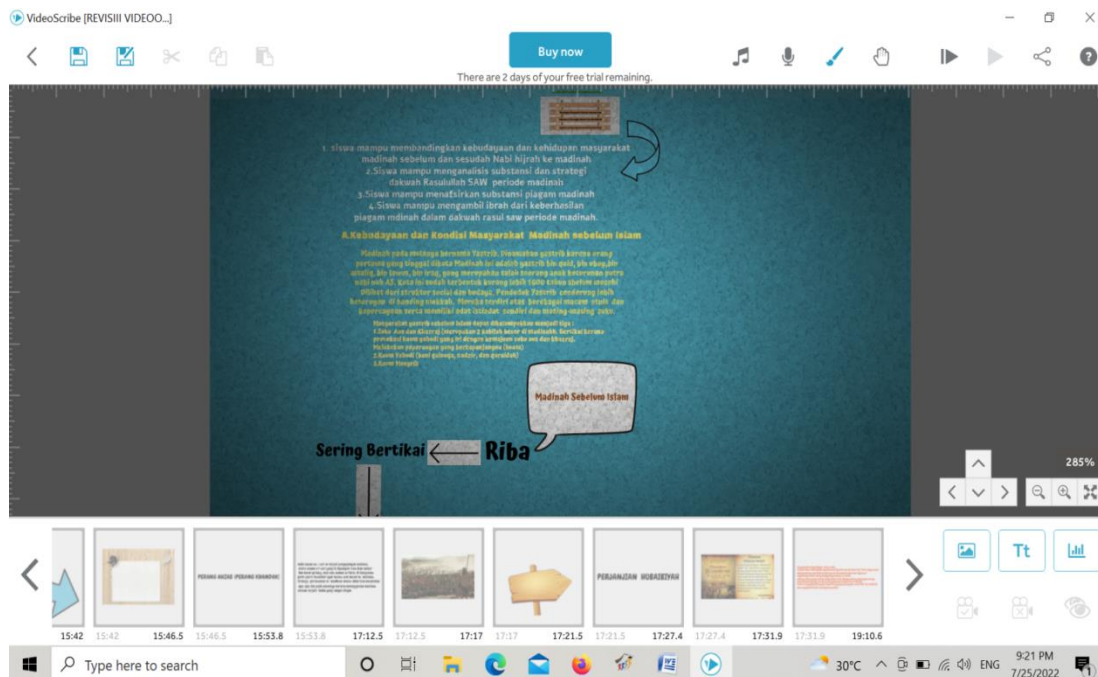
Tabel 4.6 Tampilan membuat teks untuk dimasukkan kedalam papan animasi dan di klik tanda ceklis untuk menyimpan teks.



Gambar 4.7 Tampilan setelah memasukkan teks untuk di masukkan ke dalam papan animasi kemudian klik menu ceklis.

b. Menyusun Materi

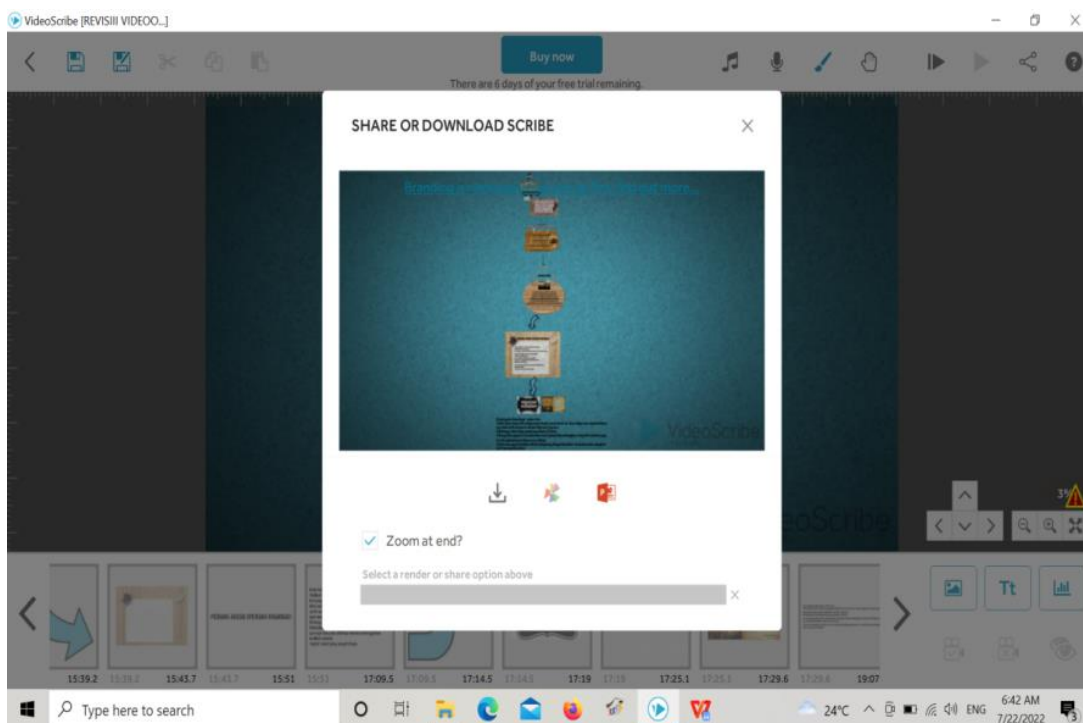
Setelah menampilkan judul dalam tampilan awal video maka langkah selanjutnya memasukkan materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah dan memasukkan atau mendesain gambar dan background yang mendukung terkait materi yang dimasukkan. Materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode madinah yang dimasukkan akan dilengkapi dengan penjelasan peneliti dengan memasukkan suara peneliti pada setiap penjelasan (*Dubbing*) dan menyusun letak teks atau gambar yang akan dimasukkan ke dalam video menggunakan sparkol videoscribe. Materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah terdiri dari tiga point yang pertama kebudayaan dan kondisi masyarakat Madinah sebelum Islam (a) substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah (b) peristiwa-peristiwa penting dalam dakwah Rasulullah SAW periode Madinah (c) yang masing-masing point memiliki point-point penting saat rasulullah melakukan peristiwa yang ada dalam materi tersebut.



Gambar 4.8 Memasukkan teks, gambar serta background di papan animasi yang berisikan materi yang dibahas.

c. Menyimpan merender video

Setelah memasukkan materi kedalam papan tulis atau disebut dengan whiteboard animasi dalam aplikasi sparkol videoscribe dan menyesuaikan dengan gambar yang mendukung, memilih jenis fonts yang menarik lalu dilengkapi dengan bantuan suara peneliti atau *Dubbing*. *Semua* tahapan ini dilakukan dengan secara berkala setelah selesai satu persatu. Kemudian setelah selesai maka video akan disimpan dalam suatu folder, memory card dan bisa juga bisa dibagikan langsung ke sosial media.



Gambar 4. 9 Proses merender Video setelah melalui semua tahap.

5. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada ini pengembangan, peneliti melakukan uji validitas atau uji kelayakan hal ini dilakukan guna melihat kevalidan dan kehasilgunaan dari produk yang telah dirancang sebelumnya. Validator dari produk yang dikembangkan ada 4 orang yang berasal dari IAIN Batusangkar sebagai validasi rpp, media dan IT dan satu berasal dari MAN 3 Solok yang merupakan guru sejarah kebudayaan Islam.

Validator mengkaji aspek-aspek yang ada pada variabel produk video pembelajaran yang telah dirancang. Proses validasi dilakukan secara daring melalui aplikasi whatsapp dan luring. Setelah divalidasi, langkah selanjutnya adalah merevisi dan melakukan perbaikan. Revisi dilakukan sebelum uji coba produk pada tahap implementasi. Pada tahap *develop*, dilaksanakan uji validitas oleh pakar yang bersangkutan mengenai komponen-komponen produk yang dikembangkan untuk melihat apakah produk memenuhi standar untuk dijadikan media dalam pembelajaran.

Hasil penilaian dari validator secara garis besar pada tabel berikut ini:
Secara umum hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Secara umum hasil validasi

Butir	Penilaian				S1	S2	S3	S4	Σs	V	KET
	V1	V2	V3	V4							
I-21	88	99	86	90	67	78	65	69	279	0.830	CUKUP

Keterangan:

Validator 1: Adam Mudinillah

Validator 2: Dr. Abhanda Amra, M.Ag.

Validator 3: Silvia Susrizal, S.Pd.I., MA.

Validator 4: Erisri, S,Pd.I

Dari tabel diatas dapat dilihat validasi video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah periode Madinah diperoleh nilai 0.830 dalam kategori cukup, dan penilaian B secara umum, sehingga dapat dipahami keterangan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat dilanjutkan dengan beberapa perbaikan.

Setelah uji validitas dilaksanakan perbaikan atau revisi produk dilakukan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh validator. Berikut saran dari validator:

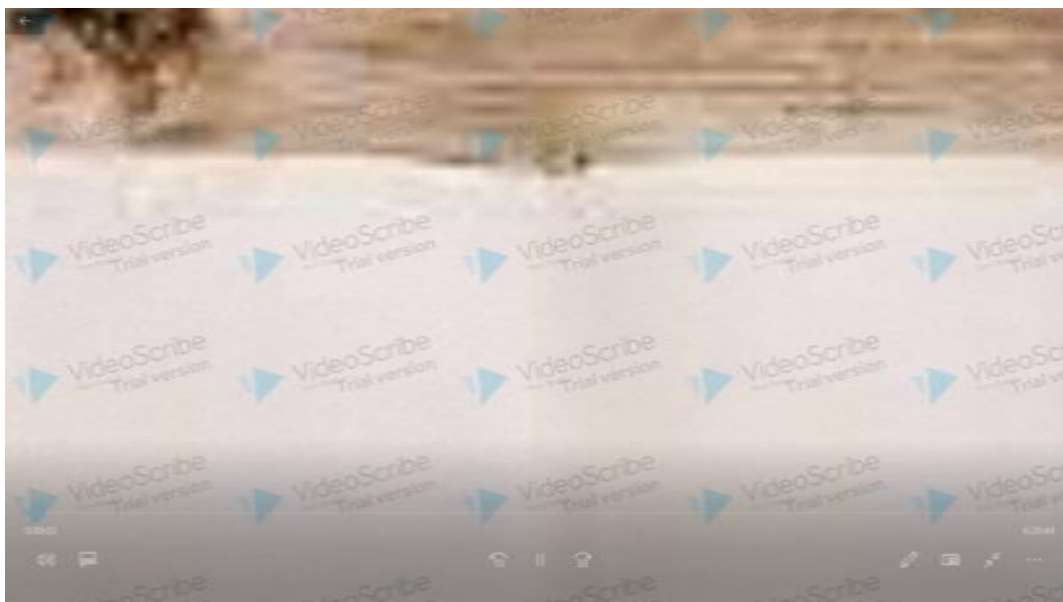
Tabel 4. 1Saran Validator

No	Saran
1.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini hendaknya lebih mudah dipahami siswa
2.	Perbaiki bagian background
3.	Perbaiki bagian tujuan pembelajaran, no 4 kata mengukur ubah menjadi mengambil ibrah dari keberhasilan piagam madinah dalam dakwah Nabi periode madinah

4.	<p>Variasikan warna tulisan Volume backsoundnya kecilkan lagi Pada konten/ materi sebaiknya penulis menulis pointer besar saja, setelah itu baru berikan penjelasan lewat suara. Sebaiknya antara pengucapan dan penulisan sama temponya, baca yang ditulis. Untuk materi SKI ini, siswa harus memahami materi secara komprehensif, dan point-point penting atau pokoknya harus jelas dan untuk uraiannya disampaikan secara pelan dan tulisannya jelas.</p>
----	--

Berdasarkan saran tersebut, peneliti merevisi bagian produk yang memerlukan perbaikan. Berikut perbandingan beberapa slide video sebelum dan sesudah direvisi:

GAMBAR Perbandingan produk sebelum dan setelah direvisi



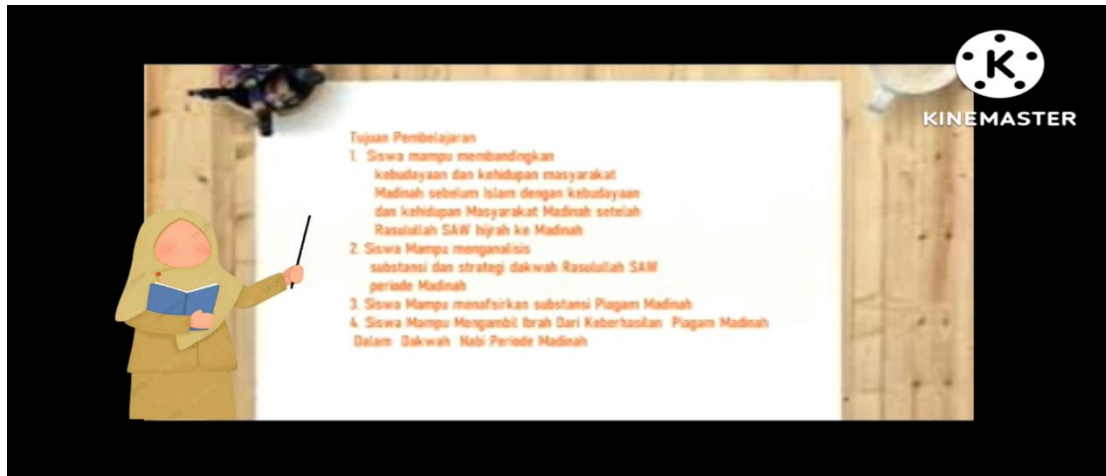
Perbaiki bagian background dan hilangkan watermark videoscribanya (**sebelum revisi**)



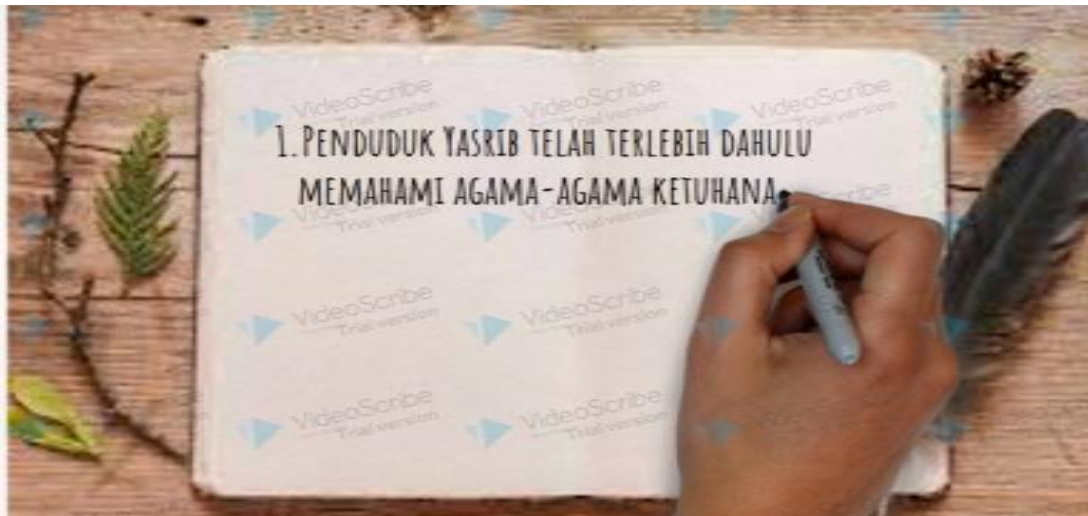
Bagian background (**setelah direvisi**)



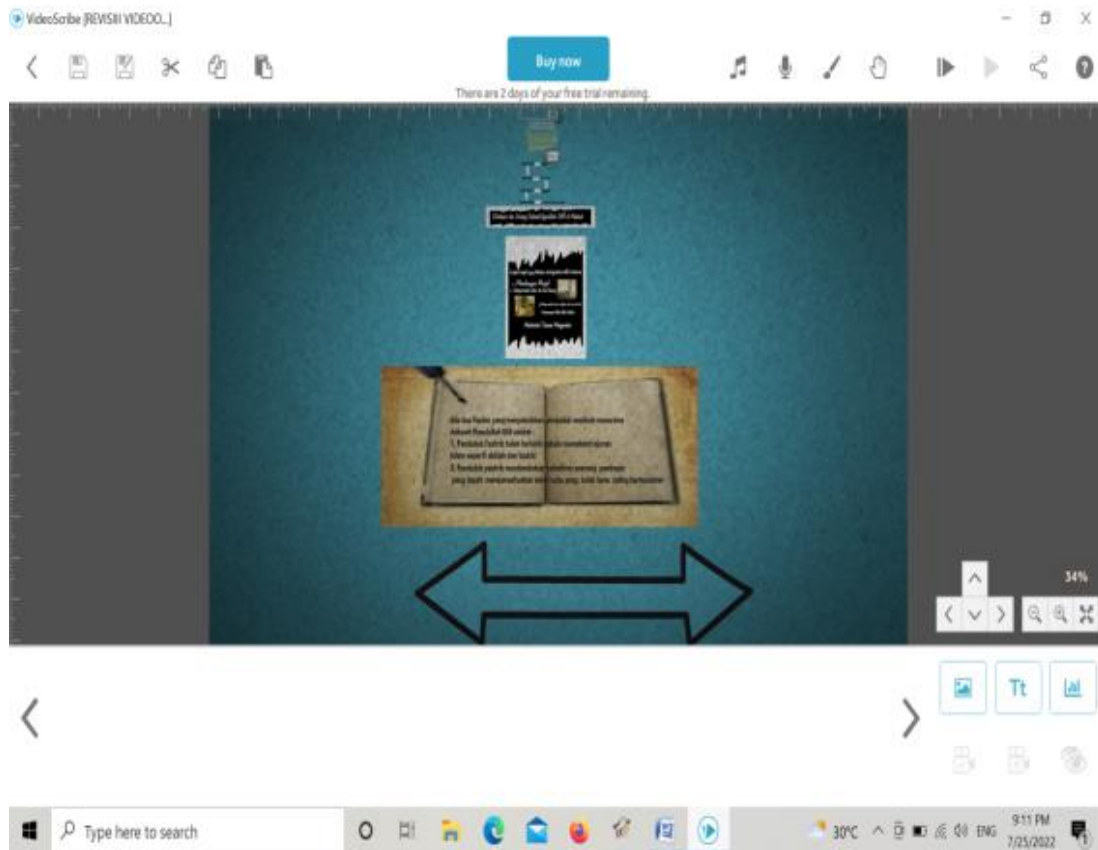
Bagian tujuan pembelajaran no 4 mengukur ganti dengan mengambil ibrah (**sebelum revisi**)



Tujuan pembelajaran (setelah revisi)



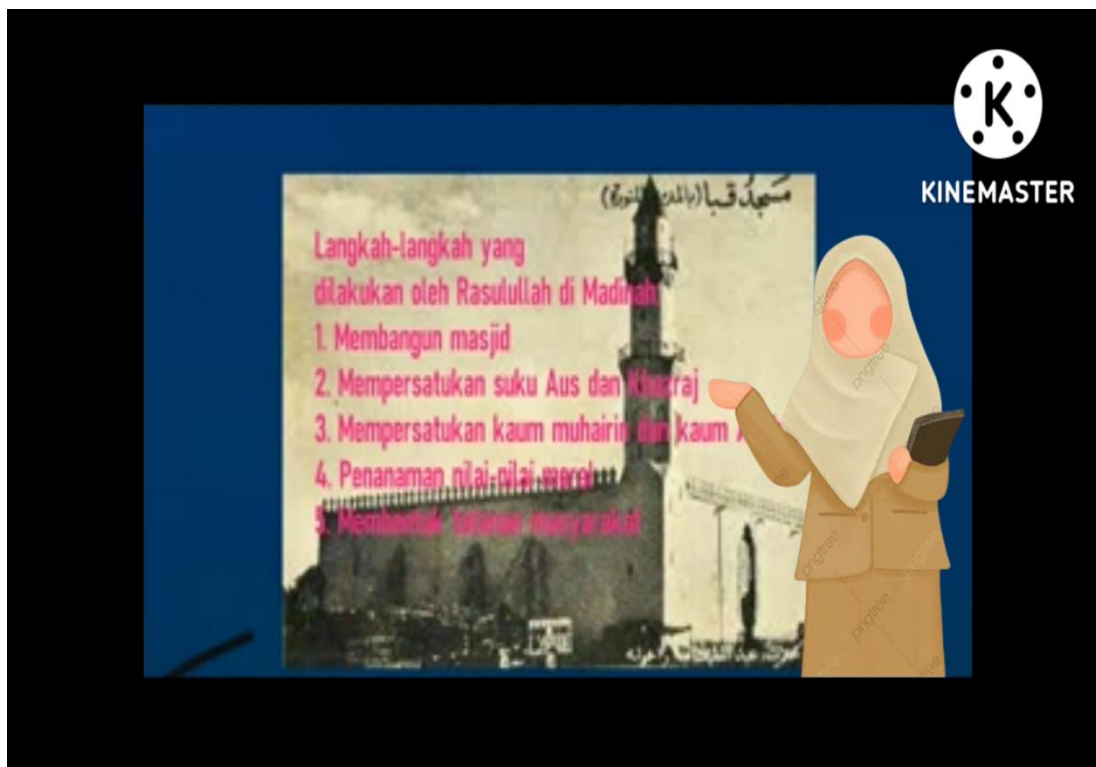
Bahasa yang digunakan (sebelum revisi)



(Setelah revisi)



Bagian bervariasi warna tulisan (sebelum revisi)



(Setelah revisi)

6. Tahap *implementasi* (implementasi)

Setelah dilakukan revisi pada produk video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW, langkah selanjutnya melakukan uji coba produk untuk melihat praktikalitas produk video pembelajaran. Uji coba produk video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah dilaksanakan di MAN 3 Solok dengan subjek uji coba 6 orang siswa melalui angket.

Tabel : hasil uji coba video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*

Secara umum, hasil dari uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Secara Umum Hasil Uji Praktikalitas

Penilain						S1	S2	S3	S4	S5	S6	Σs	V	KET
V1	V2	V3	V4	V5	V6									
46	51	48	54	53	48	34	39	36	42	41	36	228	0.792	VALID

Berdasarkan uji coba produk video pembelajaran maka diperoleh nilai 0.792 sesuai dengan nilai tersebut praktikalitas video pembelajaran dapat dikatakan valid dengan kata lain, video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah mudah untuk digunakan.

5. *Evaluate* (evaluasi)

Setelah dilaksanakannya tahapan *analyz, design, develop, dan implementasi* kegiatan penelitian dilanjutkan dengan *evauate* atau evaluasi sebagai langkah akhir.

Untuk video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah yang telah melewati tahap implementasi, subjek memberikan komentar positif tanpa diikuti saran perbaikan sehingga revisi tidak perlu dilaksanakan kembali. Dengan demikian produk video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah yang dikembangkan telah dapat digunakan di kehidupan sehari-hari sebagai media pembelajaran.

Respon guru terhadap video pembelajaran menggunakan *Sparkol Vieoscribe* pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah adalah sebagai berikut:

1. Video yang dikembangkan sudah bagus dan sesuai dengan KI, KD dan Indikator dalam materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah.

2. Pada bagian penjelasan materi hendaknya peneliti lebih memperbanyak sumber supaya peneliti lebih leluasa untuk menjelaskan materi.

3. Bagian penutup pembelajaran langkah-langkah yang peneliti lakukan sudah benar namun peneliti lupa untuk meminta siswa untuk mereview

pembelajaran secara ringkas kepada siswa.

B. Analisis Pembahasan

Seperti yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa harus memenuhi komponen-komponen dalam pembelajaran seperti media yang dipakai guna untuk membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi. Melalui media yang digunakan saat pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dirasa sulit melalui pengembangan video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah yang ada pada model ADDIE.

1. Pembahasan Tahap *Analyze*

Tahap pertama, dilakukan analisa untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan pembelajaran SKI yang terjadi di lokasi penelitian yaitu di MAN 3 Solok. Selain itu, pada tahap analisa ini juga dilaksanakan wawancara bersama guru bidang studi sejarah kebudayaan Islam yang mana didapatkan gambaran bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN 3 Solok dijalankan sesuai dengan kurikulum. Sejalan dengan hal tersebut maka pembelajaran sejarah kebudayaan Islam diharapkan dapat menggunakan media sebagai penunjang peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dan siswa merasa senang dalam belajar sejarah kebudayaan Islam.

Setelah dilakukan wawancara, peneliti bersama pendidik mendiskusikan mengenai uraian kegiatan pembelajaran yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sejarah kebudayaan Islam semester genap untuk kelas X. pada bagian ini peneliti menganalisa RPP ntuk dijadikan acuan pemilihan materi apa yang akan digunakan nantinya. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam video pembelajaran menggnakan sparkol videoscribe adalah materi yang sumbernya dicari dari beberapa sumber seperti jurnal, buku paket terkait materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah yang akan dipelajari oleh siswa disemester genap dan

setelah melalui beberapa proses untuk baru ditentukan pembahasan hal-hal yang akan dibahas tentang perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah.

Penyusunan materi dilakukan dengan mengumpulkan beberapa jurnal dan berpegang kepada buku siswa SKI terkait agar nantinya sejalan dengan video pembelajaranyang dikembangkan. Dalam proses mengumpulkan materi inipeneliti tidak menemukan kesulitan yang berarrti , ditambah dengan aksesyang luas dalam pencarian materi ajar dariguru, jurnal, serta gambaran ilustrasi yang digunakan juga dapat dirancang dengan cukup mudah. Lalu untuk melengkapi komponen video pembelajaran disusun pula instrumen penilaian sebagai bentuk evaluasi pemahaman peserta didik materi yang akan disuguhkan dalam video pembelajaran.

2. Pembahasan Tahap *Design*

Tahapselanjutnya dilaksanakan dengan mendesain atau merancang produk video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pada tahap sebelumnya. Langkah desain pertama yang dilakukan adalah menyusun kompetensi dasar dan indikator dari materi yang akan digunakan. Stelah materi didapat dari berbagai sumber, disusun sedemikian rupa dalam bentuk dokumen. Langkah selanjutnya adalah mendesain gambar atau background yang menjadi pendukung video pembelajaran dengan menggunakan kine master. Kine master disini berfungsi sebagai aplikasi penunjang untuk membuat ilustrasi atau komponen yang berbentuk gambar untuk nantinya disisipkan dalam rancangan video dan yang akan diimpor kedalam aplikasi sparkol videoscribe setelah diimpor barulah nantinya animasi tangan yang akan bekerja sesuai bahan yang telah dimasukkan kedalam aplikasi sparkol videoscribe.

Perancanagn gambar, background atau kerangka disusul dengan pengaturan template video yang dibuat dalam dokumen baru microsoft word. Template video disusun secara urut mulai darintempalte KD, Indikator hingga penutupan dalam sebuah video. Untuk memperindah video atau tampilannya dalam melihat video disisipkan dengan backsound dan gambar-gambar yang

sesuai dengan materi.

Untuk dapat lanjut kelangkah berikutnya, semua komponen video yang telah dirancang dan didesain digabungkan kedalam satu dokumen yang lengkap mulai dari tampilan awal hingga bagian akhir dari video pembelajaran.

3. Pembahasan Tahap *Develop*

Tahap berikutnya, video yang siap diakses ketahap memasuki tahap develop. Video yang sudah jadi diberikan kepada validator untuk dinilai apakah produk layak untuk dikembangkan. Validasi dilakukan dengan empat orang validator tiga orang dosen IAIN Batusangkar satu orang validator dari MAN 3 Solok. Dari hasil validitas yang dilakukan diperoleh nilai 0.830 dengan kategori “Valid”, sedangkan penilaian video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah secara umum berada di kategori “B” sehingga video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah yang dikembangkan dapat digunakan atau diujicobakan setelah melalui sedikit revisi atau perbaikan. Berdasarkan beberapa catatan dari validator maka proses pengembanaan produk dilanjutkan dengan reivisi produk sehingga nantinya pada saat uji coba atau implementasi produk akan menjadi lebih maksimal.

4. Pembahasan Tahap *Implementasi*

Setelah melalui tahap revisi, penelitian dilakukan kepada tahap implementasi. Video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah duji cobakan kepada enam orang perwakilan siswa peserta didik kelas X IPK MAN 3 Solok. Sebelm dimulaiuji praktikalitas, peneliti terlebih terlebih dahulu menjelaskan mengenai video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah dan tujuan pengembangannya, dan uji

praktikalitas dilakukan dengan menggunakan laptop/PC dan ponsel. Hasil uji praktikalitas mendapat perolehan nilai sebesar 0.792 terkategori sangat praktis dengan kata lain produk video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah sangat mudah untuk digunakan.

Angket respon yang diberikan kepada peserta didik sebagai responden memiliki 12 butir pernyataan. Berdasarkan hasil analisis dari angket praktikalitas video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah, tanggapan dari peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. peserta didik menyetujui bahwa video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah mudah untuk dipahami.
- b. Peserta didik menyukai tampilan video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah karena tampilan yang memiliki warna yang menarik dan gambar yang mendukung.
- c. Peserta didik menyetujui bahwa video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.

5. Pembahasan Tahap *Evaluate*

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengoptimalkan produk video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan islam masa Rasulullah SAW periode Madinah baik itu dari segi isi, tampilan, dan sebagainya. Pada proses evaluasi ini peneliti tidak mendapat komentar perbaikan dari peserta didik atau responden sehingga memungkinkan video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah siap digunakan dalam skala yang lebih besar tanpa melalui

perbaikan terlebih dahulu.

Sesuai dengan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah layak dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran.

C. Batasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* ini pada kebutuhan dan karakteristik siswa MAN 3 Solok sehingga produk pengembangan yang dihasilkan dapat dipergunakan dengan sebaik mungkin.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah merupakan media pembelajaran yang telah dinyatakan valid memperoleh nilai 0.830 dan telah melakukan revisi validitas termasuk kedalam kategori “ Valid”
2. Praktikalitas produk video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah ini termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis” memperoleh nilai 0.792 yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba kepada enam orang siswa kelas X di MAN 3 Solok.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah ini layak untuk dikembangkan dan layak pula untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dianjurkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan produk video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW akan lebih maksimal jika dilakukan oleh tim pengembangan yang terdiri dari beberapa orang yang ahli sehingga akan tercipta video yang lebih baik dan berkualitas.
2. Bagi pihak sekolah terkhususnya pendidik atau guru bidang studi untuk menggunakan media pendukung lainnya dalam proses pembelajaran disamping menggunakan media bagi guru dan siswa. Produk video

pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran SKI materi perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah ini layak digunakan oleh pendidik maupun peserta didik secara mandiri dalam pembelajaran SKI bagi peserta didik kelas X.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Acep, Suhendar. 2020. *Guru Pendidik 4.0*. CV Jejak, Anggota IKAPI
- Adam, Mudinillah. 2021. *Software untuk Media Pembelajaran* (Dilengkapi Dengan Link Download). Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Ahmad Fadhillah dkk. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Matematik Berbantuan Sparkol Videoscribe. *Jurnal Gantang*. IV.(2)
- Ahmad Sobari, dkk. 2019. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SKI Kelas VIII SMP Islami Plus Darul Jannah. *JMP Online*. 3,(6), 796-806
- Ali, muhammad. 2007. *Guru dalam proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Azania khairani. 2021. Pengembangan Median pembelajaran Menggunakan Saprkol
- Amaini, Afatia. Dkk. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*. Vlo 12(1)
- Ambiyar, dkk. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Amin dkk. 2017. Pengembangan bahan Ajar Sejarah Berbentuk Booklet Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Dalam Upaya Peningkatan minat Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Kertek Wonosobo TP 2016/2017. *Indonesia Jurnal Of History Education*, 5 (1).
- Arsyad. A. 2015. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada Arsyad Azar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta PT Raja Grafindo.
- Bali, M. M. E. I. dkk. 2019. Implementasi Median pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna (Vol3)*
- Dadan Nurulhaq. 2020. *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. CV CENDEKIA PRESS
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dudung Abdurrahman. 2002. *Sejarah Peradaban Islam Dari Masa Klasik hingga Modern*.

- Friendha, Yuanita, 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 1(3)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung :Pustaka Setia
- Harahap. S.W. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbantuan Pendekatan Open Ended Pada Materi persamaan Dan Fungsi Kuadrat Di Kelas X MAN 2 Palas (Doctoral Disertation, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara).
- Husna, Arafah. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jktp*. Vol 1(3)
- Iwan Falahuddin, 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*. 1 (4)
- Jamil Suprihatiningrum, 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta
- Jamluddin, Dkk. 2020. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis
- Khairani, Azania. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Statistik Siswa Kelas Iv Sdn 104 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*. Vol 13 (2)
- Kirom, Ashabul. Peran Guru dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol 3(1)
- Mila Rosyita, 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(3).
- Nurul, Umamah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Dibondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. V(1)
- Nyoman, Sughartini. 2018. Addie sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (mie) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol 15(2)
- Rofiqoh Al-Munawwarah. 2019. Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran. VIII (2)

- Rosita, Mila. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Peluan Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 05 (03)
- Satrianawati.2018. *Media Dan Sumber Belajar*.Yogyakarta: CV BUDI UTAM.
- Septy Nurfadhillah.2021.*Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Sindar, Anita, Dkk.*Ekstraksi Ciri Komunikasi Non-Verbal Gray Level Co-Occurrence Matrix Dan Fuzzy c-Means*.Qiara Media: Jawatimur
- Siwi Widi Asmoro, 2019.*Teknik Pengolahan Audio& Video*. Yogyakarta.
- Taufik, Rihanto. 2014. Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Video Dan Media Cermin Terhadap Hasil Belajar Memukul Bola Softbal. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. Vol 3(1)
- Tonni, Timbong.2020. *Media Dan Multimedia Pembelajaran Teori & Praktik*.Yayasan Kita Menulis
- Videoscribe Untuk Statistik Siswa Kelas IV SDN 104 Pekan Baru.*Jurnal Pendidikan Sosial Dan Agama*. 13 (2)Yogyakarta