

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang diadakan oleh lembaga formal berupa sekolah.¹ Demi terwujudnya peningkatan kualitas pendidikan dilakukan sejumlah upaya pembaharuan. Untuk itu berbagai inovasi sangat diperlukan tidak hanya dalam pengembangan kurikulum, namun juga pada aspek sarana dan prasarana pendidikan. Pendidikan secara formal direalisasikan berupa kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi maupun di sekolah, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tertentu, pembelajaran haruslah dijalankan melalui kegiatan belajar mengajar yang berkualitas.

Faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah salah satunya penggunaan media pembelajaran yang diyakini mampu memicu suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Guru adalah salah satu penentu terwujudnya pendidikan yang berkualitas yang mana menjadi pelaku utama proses pendidikan. Dalam tugas dan fungsinya dalam pendidikan, guru diuntut untuk memiliki kemampuan untuk memilih metode serta merancang kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, menyediakan sumber belajar yang variatif dan mampu

¹ Yudha Anggana Agung Tri Sutrisno, "Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface Di SMK Sunan Drajat Lamongan," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 5 N, no. Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya (2016), hal.1

memilih media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mudah dalam menyerap informasi serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.²

Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang harus diintegrasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Hal ini dimaksudkan agar terciptanya inovasi dalam pembelajaran di kelas. Sehingga peran ict menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran.³

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁴

Menurut Zuhairini dalam buku Filsafat Pendidikan Islam mengatakan, pendidikan sebagai salah satu kebutuhan hidup (*a necessity of life*), salah satu fungsi social (*a sosial function*) sebagai bimbingan (*as direction*), sebagai sarana pertumbuhan (*agrowth*), yang mempersiapkan dan membukakan serta membentuk disiplin hidup, transmisi baik dalam bentuk informasi formal, maupun non formal. Bagi umat Islam, pendidikan

² Ahmad Fadillah and Westi Bilda, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe,” Jurnal Gantang 4, no. 2 (2019), hal 177–82.

³ Aan Subhan Pamungkas et al., “Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika,” Prima: Jurnal Pendidikan Matematika 2, no. 2 (2018), hal.127

⁴ Sodik Anshor, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran,” Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya, hal 88-100.

merupakan kebutuhan utama sebagai sarana mempelajari nilai-nilai agama. Dengan adanya pendidikan, nilai-nilai agama akan terpatri dalam diri umat Islam sejak dini dan kelak akan membentuk sikap dan kepribadian anak kelak pada masa dewasa.

Pendidikan Islam memiliki tujuan membentuk manusia yang berkualitas, memiliki akhlak yang mulia. Dengan demikian, kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam. Sehingga, tindakan serta perilakunya sejalan dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, Islam sangat menekankan umatnya agar memperhatikan pendidikan anak-anaknya.

Di dalam dunia pendidikan dalam proses pembelajarannya membutuhkan perantara yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, minat belajar, motivasi, rangsangan, kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran diantaranya visual, audio, dan audio visual.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakannya media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Marc Prensky, seorang ahli Pendidikan, membagi manusia menjadi dua generasi, yaitu generasi *digital immigrant* dan *digital native*. *Digital Immigrant* adalah generasi yang

mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. *Digital native* adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. cepat belajar dan nyaman menggunakan peralatan digital adalah ciri dari generasi *digital native*. Anak-anak sekarang tergolong kedalam golongan generasi *digital native*. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk anak zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis *digital*.⁵

Media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya pembelajaran ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.⁶

Berdasarkan Pra Penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe*. *Sparkol Video Scribe* adalah *Whiteboard Animation Video* atau yang biasa disebut dengan *sketch video*, *doodle video*, atau *video scribing*, atau *explainer vidios*. Namun kebanyakan dari kita lebih nyaman menyebutnya dengan istilah *whiteboard animation* (animasi papan tulis).⁷

Sparkol Video scribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar animasi dan tulisan yang disusun menjadi sebuah video utuh. Karakteristiknya yang unik, *sparkol*

⁵ Media Pembelajaran, “*Transformasi Media*” VOL 1 (2020), hal.82–93.

⁶ *Ibid*, hal.102.

⁷ Yunita Munandar, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Di Mtsn 02 Raman Utara Kabupataen Lampung Utara*” UIN Raden Intan Lampung, (2018), hal 9.

video scribe mampu menyajikan sebuah konten pembelajaran dengan memadukan gambar, teks, suara (audio), dan desain yang menarik, dengan harapan peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur-fiturnya yang sangatlah beragam, membuat software ini menjadi media pembelajaran yang dapat di sesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang tersedia di dalam *software*, pengguna juga dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar sesuai dengan kebutuhan, kemudian di-*Import* ke dalam software tersebut. Didalam software ini juga pengguna dapat memasukkan *dubbing* dan suara atau *voice* sesuai dengan kebutuhan.⁸

Pembuatan *video scribe* dapat dilakukan secara *offline* sehingga pengguna tidak bergantung pada layanan Internet. Hal ini tentunya sangatlah memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu men-*download software* dan di *install* pada *Dekstop PC* yang dimiliki.

Masalah yang dihadapi oleh pendidik saat ini dijadikan potensi oleh penulis dengan mencari informasi serta bagaimana cara penggunaannya. Potensi tersebut adalah Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe*. Dalam melaksanakan tugas akhir maka peneliti mengembangkan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Harapan kedepannya adalah peserta didik mendapatkan media pembelajaran yang baik sehingga peserta

⁸ Dyah Ayu Wulandari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pada Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*”, Universitas Negeri Semarang, (2016), hal.6-7.

didik termotivasi dalam pembelajaran serta mampu menerima pembelajaran secara efektif dan menjadi generasi yang cemerlang dan berkualitas.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPN Model Terpadu Bojonegoro*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan dari Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan dari rumusan masalah, yaitu:

1. Mengetahui proses mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol*

Videoscribe Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan serta dapat menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif dikarenakan media presentasi yang paling canggih adalah media yang menyampaikan lima bentuk informasi yaitu berupa: gambar, simbol, suara, garis dan gerakan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

b. Bagi Pendidik

1) Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif penggunaan media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik
- a. Mempermudah peserta didik dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewadahi peserta didik yang beragam.
 - b. Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi peserta didik untuk belajar

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis sparkol videoscribe, kemudian dapat dipakai menggunakan bantuan komputer, laptop dan handphone.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD yang ada di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Budi Pekerti di SMPN Model Terpadu Bojonegoro
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi, dan animasi.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Pengembangan adalah Proses, cara, Perbuatan mengembangkan.⁹ Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan Latihan.¹⁰

2. Media Pembelajaran

Miarso mengatakan media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan merangsang pikiran pembelajar agar mendorong terjadinya proses belajar.¹¹

3. *Sparkol Videoscribe*

Sparkol videoscribe adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih *white board* dengan sangat mudah. Kelebihan *Sparkol Videoscribe* yaitu sebagai media pembelajaran yang mampu menggabungkan beberapa macam media didalamnya seperti teks, gambar, audio dalam video tersebut, dan mampu memberikan stimulus yang baik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan

⁹ Muh. Eby waskito Arif, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab.*, 1st ed. (Balai Insan Cendikia Mandiri, 2020). hal 47

¹⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).hal 24

¹¹ Ramen A Purba, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, 1st ed. (Yayasan Kita Menulis, 2020).

begitu pembelajaran akan berlangsung dengan efektif.¹²

G. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil penelitian
1.	Jurnal Penelitian oleh Yuli Ariyati dan Feriza Nadiar, 2021 ¹³	<i>Sparkol Videoscribe</i> sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi jalan jembatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	<i>Sparkol Videoscribe</i> sebagai Media Pembelajaran	<i>Studi Literature</i>	Hasil belajar siswa mampu meningkat karena adanya penerapan <i>sparkol videoscribe</i> sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar
2.	Jurnal Penelitian oleh Rizqika Taufiqi Ramadhaniati, dkk, 2021 ¹⁴	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol Video Scribe</i> Materi Limit Fungsi untuk siswa SMA kelas XI	Sparkol Video Scribe Materi Limit Fungsi	<i>Research and Development</i>	<i>Sparkol (Videoscribe)</i> dengan materi Limit Fungsi untuk siswa SMA kelas XI yang berisi tentang penjelasan

¹² Safitri Devi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD," Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam 1, no. 2 (2018) hal. 87–100.

¹³ Yuli Ariyati dan Feriza Nadiar, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB) 7, no. 1 (2021)

¹⁴ Rizqika Taufiqi Ramadhaniati, dkk "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol (Videoscribe) Materi Limit Fungsi Untuk Siswa Sma Kelas Xi Rizqika Taufiqi Ramadhaniati, Sunismi 2 , Sikky El Walida 3" 16, no. 1 (2021) hal. 1.

					materi, contoh soal beserta pembahasan, dan juga latihan soal dengan animasi yang unik
3.	Jurnal Penelitian oleh Pipin Setiyowati dan Vertika Panggayuh, 2019 ¹⁵	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> menggunakan <i>Video Scribe Sparkol</i> terhadap Hasil Belajar SMK Perwari Tulung Agung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> menggunakan <i>Video Scribe Sparkol</i>	Kuantitatif	Meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah pengetahuan yang luas, terfokuskan pada pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

UNUGIRI

Tabel 1. 2 Posisi Penelitian

No	Penelitian dan Tahun Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil penelitin
----	---------------------------------	----------------------------	---------------------	-----------------------------------	-----------------

¹⁵ Pipin Setiyowati and Vertika Panggayuh, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan *Video Scribe Sparkol* Terhadap Hasil Belajar SMK Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018," *JOEICT* (Jurnal of Education and Information Communication Technology), no. 1 (2019), hal 3

1	Skripsi Dina Yuniar Rahma	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMPN Model Terpadu Bojonegoro	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	<i>Research and Development</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang telah peneliti buat sudah layak digunakan sesuai dengan uji validitas dari ahli media dengan nilai 86%, validasi ahli materi 82%, validasi ahli bahasa 80%, angket siswa terkait media (<i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i>) 94% tentang media tersebut yang mendapat kriteria sangat baik dan hasil pre- test dan post- test terdapat peningkatan 18%.
---	------------------------------------	---	---	---	---

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan digunakan sebagai pedoman dan bertujuan untuk mempermudah penyajian serta memahami maksud dari isi penulisan ini. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal penelitian ini berisi sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman persembahan, motto, kata pengantar dan tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Berikut ini terdapat bagian isi yang terdiri dari lima bab, sebagaimana akan dijelaskan pada uraian dibawah ini :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab di dalamnya berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, Spesifikasi Produk, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Membahas tentang kajian yang meliputi Konsep Pengembangan Modul, Media Pembelajaran yang berisi Pengertian Media Pembelajaran, Jenis Media Pembelajaran, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe yang berisi Pengertian Videoscribe, Kelebihan dan Kelemahan Media Videoscribe, dan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Budi Pekerti yang berisi

Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Budi Pekerti, Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Budi Pekerti, Materi Menghindari Minuman Keras, Judi, dan Pertengkaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Yang di dalamnya membahas Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Uji Coba Produk, Teknik pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian dan Pengembangan, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Membahas tentang Penyajian data, temuan penelitian dan pengembangan, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

yang berisi kesimpulan yang membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yaitu tentang pembahasan mengenai hasil penelitian dan pengembangan, kelayakan media pembelajaran dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran dan saran dari peneliti.