

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini memaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disebut dengan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam beberapa tahun terakhir ini berjalan dengan cepat. Berbagai macam teknologi dan aplikasi pendukung telah dikembangkan sebagai salah satu upaya dalam mempermudah kehidupan manusia. Kemajuan teknologi ini membawa pengaruh dan perubahan besar terhadap segala aspek kehidupan manusia termasuk dalam aspek pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh institusi formal seperti sekolah.<sup>1</sup> Untuk meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan langkah-langkah inovatif, termasuk pengembangan kurikulum dan peningkatan infrastruktur pendidikan. Pendidikan formal terwujud melalui pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan mengutamakan kualitas dalam proses belajar-mengajar. Pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> Yudha Anggana Agung and Tri Sutrisno, "Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learnin Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Dan Interface Di SMK Sunan Drajat Lamongan," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 05, no. 03 (2016): 1.

efektif adalah yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, serta mengintegrasikan teknologi yang sedang berkembang.

Bagi umat Islam, pendidikan merupakan kebutuhan utama untuk mempelajari ilmu-ilmu agama. Dengan adanya pendidikan, nilai-nilai agama akan tertanam dalam diri umat Islam sejak dini dan kelak akan membentuk sikap dan kepribadian anak ada masa dewasa.<sup>2</sup> Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk umat yang berkualitas dengan karakter yang luhur. Hal ini mengimplikasikan bahwa karakter anak sesuai ajaran Islam akan mengarahkan setiap perilakunya sesuai nilai-nilai agama. Oleh karena itu, Islam sangat menekankan pentingnya pendidikan anak bagi umatnya. Seperti yang telah tertulis dalam firman Allah SWT pada QS. An-Nahl: Ayat 125, berikut:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju jalan yang benar menggunakan cara yang baik sesuai tuntutan Agama Islam. Siapapun yang ingin berilmu maka raihlah pendidikan dengan cara yang

---

<sup>2</sup> Wilda Anisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas X Di SMAN 1 Bandar Lampung” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), 5.

benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik pula. Selain itu dalam suatu Hadits menyebutkan bahwa “*Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian*” (H.R. Ali Bin Abi Thalib). Hal ini sejalan dengan perkembangan zaman yang terjadi sekarang, yang mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan.<sup>3</sup> Dengan demikian ditarik kesimpulan bahwa dalam Islam diperintahkan untuk mencari ilmu dengan cara yang benar, memberikan pendidikan yang baik dan pendidikan hendaknya dilakukan sejalan dengan berkembangnya zaman.

Di zaman globalisasi saat ini, keberadaan sumber daya manusia yang unggul sangat penting karena pembelajaran adalah bagian yang penting dalam kehidupan manusia, baik dalam masyarakat tradisional maupun konteks modern.<sup>4</sup> Pembelajaran yang relevan dengan perubahan zaman saat ini harus mencakup integrasi teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini menuntut pendidik untuk memiliki keterampilan dalam mengadopsi serta meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penerapan media ini bertujuan untuk memfasilitasi inovasi dalam

---

<sup>3</sup> Ali Mansur dan Ridwan Ridwan, “Karakteristik Siswa Generasi Z Dan Kebutuhan Akan Pengembangan Bidang Bimbingan Dan Konseling,” *Educatio* 17, no. 1 (July 31, 2022): 123, <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5922>.

<sup>4</sup> Zumrotul Fauziah, Ulva Badi' Rahmawati, dan Angga Pratama, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Android Di Madrasah Tsanawiyah,” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (July 4, 2022): 333, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1423>.

proses belajar mengajar di ruang kelas, dengan peran penting teknologi dalam mendukung seluruh proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Dalam menyikapi perkembangan teknologi dan informasi ini pendidik dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengembangkan media pembelajaran dan menyampaikan materi dengan baik. Pendidik perlu untuk menentukan model atau metode pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi. Pendidik dihadapkan dengan masalah-masalah pembelajaran seperti rendahnya minat, motivasi, hasil belajar, efektifitas, efisiensi dan lain-lain.<sup>6</sup> Dalam mengatasi permasalahan tersebut dapat diterapkan media pembelajaran yang beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan seperti pemanfaatan media audio, visual, dan audio-visual.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mendukung proses pendidikan. Media ini mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik untuk mengaktifkan kegiatan belajar.<sup>7</sup> Perlu adanya pengembangan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT ini sebagai perbaikan dan pembaharuan sistem pembelajaran dalam suatu instansi pendidikan.

---

<sup>5</sup> Dina Yuniar Rahma, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Model Terpadu Bojonegoro" (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, 2023), 2.

<sup>6</sup> Rafiud Ilmudinulloh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Ilmiah Edutic* 8, no. 1 (2021): 60, <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.11988>.

<sup>7</sup> Sodiq Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 9924 (2018): 90.

Pada zaman modern saat ini, sangatlah relevan untuk menyediakan media pembelajaran yang mengikuti kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, mengingat generasi saat ini secara fundamental terhubung dengan perkembangan teknologi. Seorang ahli pendidikan bernama Marc Prensky, membagi manusia menjadi dua yaitu *digital immigrant* dan *digital native*. *Digital immigrant* adalah generasi yang mengenal internet setelah dewasa. Sedangkan *digital native* adalah generasi yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. Karakteristik generasi *digital native* mencakup kemampuan belajar dengan cepat dan kenyamanan dalam menggunakan teknologi digital. Anak-anak masa kini termasuk dalam kategori generasi digital native. Karenanya, jenis media pembelajaran yang sesuai untuk mereka adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital.<sup>8</sup>

Berdasarkan wawancara kepada Hendi Mustofa selaku guru mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Ngraho, mengatakan:

“Implementasi pembelajaran PAI di SMAN 1 Ngraho sudah sesuai dengan acuan kurikulum. Dalam proses pembelajarannya sendiri menerapkan media pembelajaran seperti media cetak berupa buku dan modul dari pusat yaitu MGMP PAI seluruh Kabupaten Bojonegoro. Selain itu juga memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah seperti proyektor dan masjid dalam pembelajaran yang mengacu pada praktik ibadah. Dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan beberapa *platform* seperti *googl eform* dan *powerpoint* yang diberikan kepada peserta didik. Ada beberapa kendala atau tantangan tersendiri ketika menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Seperti kurangnya pengetahuan peserta didik pada huruf *hijaiyah*, penggunaan modul yang tidak sesuai jam, dan banyak peserta didik

---

<sup>8</sup> Anisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas X Di SMAN 1 Bandar Lampung,” 6.

yang menggunakan *handphone* mereka hanya untuk mengakses hiburan saja. Pembelajaran dengan konsep ceramah dirasa cukup membosankan bagi peserta didik, maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis IT sejalan dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini”.<sup>9</sup>

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di SMAN 1 Ngraho kurang terlaksana secara optimal dan mengacu pada media atau modul cetak. Media pembelajaran yang hanya terbatas pada buku atau modul cetak mengakibatkan rasa bosan dan turunnya semangat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, maka peneliti menawarkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* karena media pembelajaran ini belum pernah diterapkan di SMAN 1 Ngraho. *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah platform pembelajaran video yang terdiri dari gambar animasi dan teks yang disusun menjadi satu video. Kelebihan dan keunikan karakteristiknya terletak pada kemampuannya untuk menyajikan pembelajaran dengan menggabungkan suatu konsep seperti gambar, teks, suara, dan desain menarik, dengan tujuan membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran. Penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran biasanya digunakan untuk memaparkan suatu materi berupa konsep angka atau suatu proses untuk

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Hendi Mustofa selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 1 Ngraho. Pada tanggal 14 Desember 2023.

meningkatkan minat pemahaman belajar siswa dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat inovasi pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk memaparkan suatu informasi sejarah yaitu “Metode Dakwah Wali Songo di Tanah Jawa” yang dibuktikan dengan gambar-gambar sebagai pendukung. Pemilihan materi “Metode Dakwah Wali Songo di Tanah Jawa” ini didasarkan pada observasi yang telah dilakukan peneliti pada kondisi nyata yang terjadi di SMAN ! Ngraho yaitu bahwa peserta didik belum begitu memahami tentang sejarah Wali Songo, bahkan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi sejarah karena penggunaan metode ceramah yang membosankan. Karena hal tersebut peneliti tertarik untuk memilih materi tentang sejarah dakwah Wali Songo yang disajikan melalui media *Sparkol Videoscribe* dengan model pembelajaran *Self-Directed Learning*.

Pemilihan model pembelajaran *Self-Directed Learning* ini dirasa sesuai karena karakteristik proses pembelajarannya cocok dengan materi yang dipilih oleh peneliti. Model pembelajaran *Self-Directed Learning* menekankan pada peran sentral peserta didik, dengan guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Tujuan penerapan model ini adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam

---

<sup>10</sup> Diah Aulia Azizatur Rohmah, Imam Nawawi, and Putri Mahanani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Materi Hak, Kewajiban Dan Tanggung Jawab Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Wahana Sekolah Dasar* 31 (2023): 3.

belajar secara mandiri.<sup>11</sup> Sehingga cocok untuk diterapkan dalam materi sejarah dengan harapan peserta didik memiliki peran aktif dan memiliki kebebasan dalam menggali informasi seputar materi pembelajaran dengan mandiri. Di samping itu, peserta didik juga mendapat akses kepada media pembelajaran yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan motivasi mereka serta mendorong penerimaan pembelajaran dengan baik, sehingga mereka dapat berkembang menjadi generasi yang unggul.

Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan ini mengacu pada tiga penelitian terdahulu, yaitu: *Pertama* Wilda Anisa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Sparkol Videoscribe* Kelas X di SMAN 1 Bandar Lampung”.<sup>12</sup> *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Harahap dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbantuan Pendekatan *Open Ended* pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di Kelas X MAN 2 Palas”.<sup>13</sup> *Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Rahma Adilla Daeng Pratty, dengan judul “Pengembangan Media *E-Modul*

---

<sup>11</sup> Rifdah Ananda Baharuddin et al., “Model Pembelajaran Self-Directed Learning Berbantuan Website Notion: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 3 (December 31, 2022): 246, <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.52017>.

<sup>12</sup> Anisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Sparkol Video Scribe* Kelas X Di SMAN 1 Bandar Lampung.”

<sup>13</sup> Sri Wahyuni Harahap, “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbantuan Pendekatan *Open Ended* Pada Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Di Kelas X MAN 2 Palas” (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, 2020), <http://repository.uinsu.ac.id/9543/>.



Interaktif Berbasis *Self-Directed Learning* pada Materi Akidah Akhlak Kelas X di MAN 5 Bogor”.<sup>14</sup>

Dari tiga penelitian tersebut terdapat kebaruan penelitian yang terletak pada penggunaan model pembelajaran dan materi yang dijadikan topik pada penelitian ini. Sehingga peneliti tertarik dan terdorong untuk menjalankan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Self-Directed Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E di SMAN 1 Ngraho”**.

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

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Self-Directed Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E di SMAN 1 Ngraho?
2. Bagaimana kelayakan dari Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Self-Directed Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E di SMAN 1 Ngraho?
3. Bagaimana penggunaan *Sparkol Videoscribe* dipadukan dengan model pembelajaran *Self-Directed Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E di SMAN 1 Ngraho?

---

<sup>14</sup> Rahma Adilla Daeng Pratty, “Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis *Self-Directed Learning* Pada Materi Akidah Akhlak Kelas X Di MAN 5 Bogor” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

### C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disajikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Self-Directed Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E di SMAN 1 Ngraho.
2. Mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Self-Directed Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E di SMAN 1 Ngraho.
3. Mengetahui bagaimana penggunaan *Sparkol Videoscribe* dipadukan dengan model pembelajaran *Self-Directed Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E di SMAN 1 Ngraho.

### D. Manfaat Penelitian

Secara garis besar penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis teknologi dan menguji kelayakan dari produk tersebut. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran, yang berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi referensi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan

efektif. Hal ini karena media presentasi yang maju mampu menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, garis, dan gerakan.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan untuk menjadi seorang pendidik yang kompeten dan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi secara efektif.

### b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran yang dirancang diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efisien sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru tentang berbagai pilihan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

### c. Bagi Peserta Didik

Memfasilitasi peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru dengan berbagai media yang dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik yang beragam. Menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan mengasyikkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

## E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E. Media pembelajaran ini dikombinasikan dengan pendekatan *Self-Directed Learning*, bertujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini dirancang untuk mengurangi rasa jenuh siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berikut ini adalah spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis video animasi menggunakan *Sparkol Videoscribe*, kemudian dapat digunakan dengan bantuan komputer, laptop, dan *handphone*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase E tentang Bab ke-5 pada semester genap yaitu Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa).
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan Capaian Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMAN 1 Ngraho.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video yang memuat materi dan animasi.

## F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Ngraho pada kelas X-2 untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi proses pengembangan, mengevaluasi kelayakan, serta menilai tanggapan dari guru dan siswa terhadap penggunaan media *Sparkol Videoscribe* yang dikombinasikan dengan model *Self-Directed Learning*.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan produk berupa *Sparkol Videoscribe* yang dipadukan dengan model *Self-Directed Learning* berdasarkan kebutuhan dalam proses Belajar Mengajar di sekolah.
2. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas pengembangan media pembelajaran berupa video yang berisi materi Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia.
3. Penyebaran produk ini hanya sebatas di SMAN 1 Ngraho karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

## G. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dalam penelitian ini:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada,

dengan fokus pada keberhasilan dan uji kelayakan yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>15</sup>

## 2. Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran adalah sarana yang mendukung proses belajar mengajar. Hal ini mencakup segala hal yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik untuk mendorong terjadinya aktivitas pembelajaran.<sup>16</sup>

## 3. *Sparkol Videoscribe*

*Sparkol Videoscribe* adalah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan animasi tipe *whiteboard* dengan cara yang sederhana. Keunggulan utama dari *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai alat pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, gambar, dan audio, serta memberikan stimulus yang efektif untuk menarik perhatian peserta didik dan memastikan efektivitas pelaksanaan pembelajaran.<sup>17</sup>

## 4. *Self-Directed Learning*

Pembelajaran *Self-Directed Learning* menekankan pada peran utama peserta didik dan memandang guru atau pendidik sebagai

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 311.

<sup>16</sup> Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," 90.

<sup>17</sup> Devi Safitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 4, [http://repository.radenintan.ac.id/3835/1/Skripsi Full.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3835/1/Skripsi%20Full.pdf).

pembimbing yang memfasilitasi proses pembelajaran. Tujuan dari penerapan model ini adalah agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan untuk belajar secara mandiri.<sup>18</sup>

## H. Orisinalitas Penelitian

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini mencakup inovasi media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang dipadukan dengan penggunaan pendekatan atau model *Self-Directed Learning* dalam konteks pembelajaran Agama Islam yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk menjadi perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti dan Judul	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian
1	Suhilmiati, Reza Faishol, dan Alfu Laila Walailah (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII MTs Al-Kautsar Sumbersari Srono Banyuwangi <sup>19</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pengembangan: Borg and Gall,.</li> <li>• Materi dan jenjang: Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII.</li> <li>• Tidak menggunakan model pembelajaran</li> <li>• Lokasi penelitian</li> </ul>	Penelitian pengembangan, media pembelajaran, mata pelajaran, aplikasi yang digunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>	Hasil pengembangan produk <i>Sparkol Videoscribe</i> . Hasil kelayakan dari media pembelajaran dengan rerata nilai tinggi dan dapat dikatakan layak

<sup>18</sup> Baharuddin et al., "Model Pembelajaran Self-Directed Learning Berbantuan Website Notion: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA," 246.

<sup>19</sup> Endhang Suhilmiati, Riza Faishol, and Alfu Laila Walailah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII MTs Al-Kautsar Sumbersari Srono Banyuwangi," *International Journal Of Educational Resources* 02, no. 01 (2021): 1.

No	Peneliti dan Judul	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian
2	Wilda Anisa (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis <i>Sparkol Video Scribe</i> Kelas X di SMAN 1 Bandar Lampung. <sup>20</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pengembangan: Borg and Gall.</li> <li>• Tidak menggunakan model pembelajaran</li> <li>• Lokasi penelitian.</li> </ul>	Penelitian pengembangan, media pembelajaran, mata pelajaran, aplikasi yang digunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>	Hasil penelitian pengembangan <i>Sparkol Video Scribe</i> penilaian validasi ahli dapat dikatakan bahwa produk media dikategorikan sangat baik untuk digunakan.
3	Sri Wahyuni Harahap (2020). Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i> Berbantuan Pendekatan <i>Open Ended</i> pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di Kelas X MAN 2 Palas. <sup>21</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi: Persamaan dan Fungsi Kuadrat</li> <li>• Menggunakan model pembelajaran <i>Open Ended</i></li> <li>• Lokasi penelitian.</li> </ul>	Penelitian pengembangan, media pembelajaran, menggunakan model pengembangan ADDIE, aplikasi yang digunakan sama yaitu <i>Sparkol Videoscribe</i> .	Hasil penelitian pengembangan <i>Sparkol Video Scribe</i> penilaian validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat kriteria sangat baik.
4	Rahma Adilla Daeng Pratty (2023), Pengembangan Media <i>E-Modul Interaktif Berbasis Self-Directed Learning</i> pada Materi Akidah Akhlak Kelas X di MAN 5 Bogor. <sup>22</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pengembangan: Borg and Gall.</li> <li>• Mata pelajaran: Akidah Akhlak.</li> <li>• Pengembangan Media <i>E-Modul Interaktif</i></li> <li>• Lokasi penelitian.</li> </ul>	Sama-sama menggunakan pendekatan <i>Self-Directed Learning</i>	Hasil penelitian pengembangan berupa <i>E-Modul Interaktif</i> dengan penilaian validasi ahli menunjukkan kelayakan media dan respon peserta didik dengan kriteria baik.

<sup>20</sup> Anisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas X Di SMAN 1 Bandar Lampung."

<sup>21</sup> Sri Wahyuni Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbantuan Pendekatan Open Ended Pada Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Di Kelas X MAN 2 Palas" (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, 2020), <http://repository.uinsu.ac.id/9543/>.

<sup>22</sup> Rahma Adilla Daeng Pratty, "Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Self-Directed Learning Pada Materi Akidah Akhlak Kelas X Di MAN 5 Bogor" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).



Berdasarkan tabel yang tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian saat ini menunjukkan adanya beberapa kesamaan dan perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Kesamaannya adalah fokus pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Namun, perbedaannya terletak pada model pengembangan dan pendekatan dalam penerapan model pembelajaran yang digunakan.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan digunakan sebagai pedoman yang bertujuan untuk mempermudah penyajian serta memahami maksud dari isi skripsi penelitian pengembangan media *Sparkol Videoscribe* berbasis *Self-Directed Learning*. Adapun sistematika pembahasan dalam proposal penelitian ini sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II Kajian Teori**

Membahas tentang kajian teori yang meliputi Konsep Pengembangan, Media Pembelajaran, *Sparkol Videoscribe*, *Self-Directed Learning*, dan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

### **BAB III Metode Penelitian dan Pengembangan**

Dalam bab ini membahas tentang Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Data dan Sumber Data, Uji Coba Produk, dan Teknik Analisis Data.

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Membahas tentang hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

### **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan yang membahas tentang kesimpulan hasil penelitian yaitu tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, dan respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran. Selain itu berisi saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



**UNUGIRI**