



**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *VIDEOSCRIBE* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

SKRIPSI

Oleh
Dwi Joni Rufiantoro
NIM 140210302058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018



**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *VIDEOSCRIBE* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) dan
mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Dwi Joni Rufiantoro

NIM 140210302058

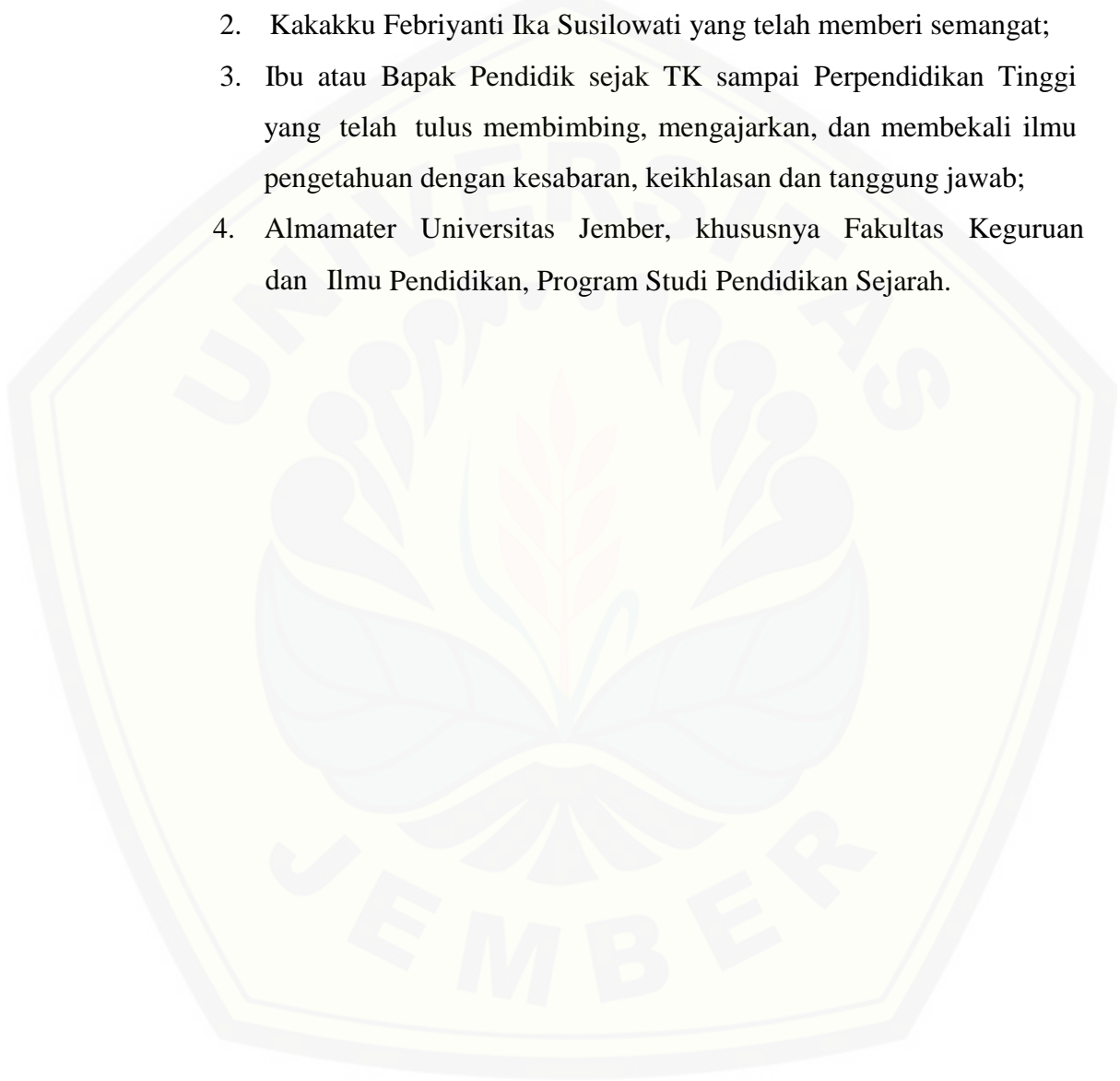
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibu Tentrem dan Bapak Imam Nahrowi yang telah memberi kasih sayang dan selalu mendoakan demi kelancaran skripsi ini;
2. Kakakku Febriyanti Ika Susilowati yang telah memberi semangat;
3. Ibu atau Bapak Pendidik sejak TK sampai Perpendidikan Tinggi yang telah tulus membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan kesabaran, keikhlasan dan tanggung jawab;
4. Almamater Universitas Jember, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah.



MOTTO

Prestasi belajar adalah hak yang pantas bagi orang yang punya harapan optimis

(J. Harold Wilkins)¹



¹ Cahyo, N. 2009. 100% Kutipan Kata Motivasi Superdahsyat. Yogyakarta: Pustaka Diantara.¹

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DWI JONI RUFiantORO

NIM : 140210302058

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Videoscribe* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 30 November 2018

Yang menyatakan,

Dwi Joni Rufiantoro

140210302058

SKRIPSI

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *VIDEOSCRIBE* TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

Oleh

Dwi Joni Rufiantoro

NIM 140210302058

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Rully Nirmala Putri, S.Pd., M.Ed.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Videoscribe* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 30 November 2018

tempat : Ruang 44C104 gedung 1 FKIP UNEJ

Tim Penguji

Ketua,

Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.
NIP 1966032 820001 2 1001

Anggota I,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.
NIP. 119690204 199303 2 008

Sekretaris,

Rully Putri Nirmala, S.Pd., M.Ed
NRP. 760016818

Anggota II,

Drs. Sumarno. M.Pd.
NRP. 760017263

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengaruh Pemanfaatan Media *Videoscribe* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah ; Dwi Joni Rufiantoro, 140210302058; 2018; xvi + 183; Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Salah satu masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Masalah lain dalam pendidikan di Indonesia yang juga banyak diperbincangkan adalah pendekatan pembelajaran sejarah masih terlalu didominasi peran pendidik (*teacher center*). Pelajaran Sejarah berfungsi untuk penyadaran warga negara untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam rangka pembangunan nasional.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di lapangan, sering dijumpai adanya kesan bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang sangat membosankan, kurang motivasi peserta didik. Sejarah dianggap sebagai pelajaran yang hanya memaparkan fakta-fakta yang ada, kurang penting, sehingga pelajaran sejarah dianggap remeh oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMAN 1 Arjasa, nilai ulangan harian dan tengah semester 1 peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 pada mata pelajaran sejarah tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa masih banyak yang menempuh remidi karena tidak memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah. Penelitian mengambil kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan menggunakan Media pembelajaran *videoscribe*. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan media powerpoint. Setelah itu diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu)

dengan pendekatan kuantitatif. Metode *quasi experiment*, peneliti berusaha menentukan apakah suatu *treatment* mempengaruhi hasil sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan *treatment* tertentu pada satu kelompok (kelompok *treatment*) dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain (kelompok kontrol), lalu menentukan bagaimana dua kelompok tersebut menentukan hasil akhir.

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan perhitungan hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai pada kelas eksperimen sebesar 0,001 dan kelas kontrol sebesar 0,07. Karena hasil di kelas eksperimen nilainya lebih kecil dari 0,05 maka terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media *videoscribe* dengan kelompok kontrol tanpa menggunakan media *videoscribe*.

Aktivitas belajar peserta didik lebih dominan dibandingkan aktivitas pendidik, pendidik hanya bertugas sebagai fasilitator. Pembelajaran efektif akan terjadi apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik tetapi peserta didiklah yang menemukan dengan sedikit arahan dari pendidik, hal ini sesuai dengan anjuran pada kurikulum 2013 bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah yang dilakukan di SMAN 1 Arjasa, Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan penggunaan Media *Videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Arjasa.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Videoscribe* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penulis dalam menyusun skripsi, tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak yang turut membantu selesainya karya tulis ilmiah ini, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

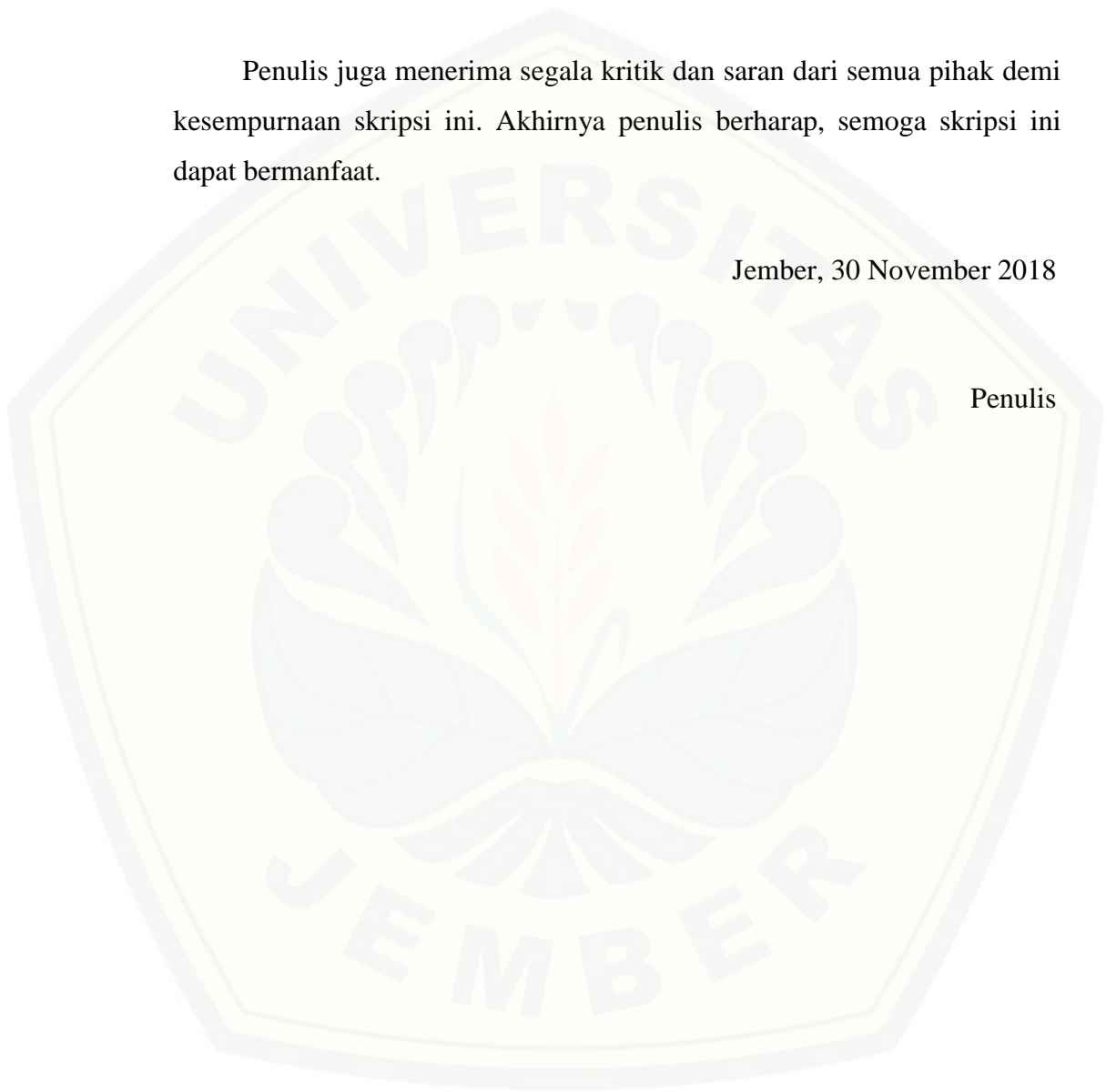
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember , sekaligus sebagai Dosen Penguji I dan Dosen Pembimbing Akademik;
4. Dr. Mohamad Na'im, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, perhatiannya guna memberikan bimbingan serta pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
5. Rully Putri Nirmala, S.Pd., M.Ed, selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan serta pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
6. Drs. Sumarno, M.Pd, sebagai dosen penguji II yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini;
7. Ayahanda Imam Nahrowi dan ibunda Tentrem yang telah memberikan kasih sayang dan semangat pada saat proses mengerjakan skripsi ini;
8. Kakakku Febriyanti Ika Susilowati yang telah memberikan motivasi pada saat proses mengerjakan skripsi ini;

9. Teman-teman Prodi Pendidikan Sejarah angkatan 2014 yang tidak bisa disebutkan satu persatu;
10. Teman-teman di Rayon PMII FKIP UNEJ yang telah berproses bersama-sama.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 30 November 2018

Penulis



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.2 Videoscribe	10
2.2.1 Pengertian Videoscribe	10
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Videoscribe.....	11
2.2.3 Langkah-langkah Membuat <i>Videoscribe</i>	12
2.3 Hasil Belajar Sejarah.....	15
2.4 Penelitian Terdahulu	17
2.5 Pengaruh Media Videoscribe terhadap Hasil Belajar	20
2.6 Kerangka Berpikir.....	21
2.7 Hipotesis Penelitian	23
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	24
3.2 Langkah-langkah penelitian.....	25
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.4 Variabel Penelitian.....	26
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	27

3.5.1 Populasi.....	27
3.5.2 Sampel	27
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	29
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.7.1 Teknik Observasi	30
3.7.2 Teknik Dokumentasi.....	30
3.7.3 Teknik Tes	31
3.8 Instrumen Penelitian	31
3.9 Uji Instrumen Penelitian	32
3.9.1 Uji Validitas Instrumen.....	32
3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	33
3.10 Teknik Analisis Data.....	34
3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data.....	34
3.10.2 Teknik Analisis Data	36
3.10.3 Pengujian Hipotesis	36
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	38
4.2 Analisis Masalah Pembelajaran Mata Pelajaran	39
4.3 Hasil Penelitian	40
4.3.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	40
4.3.2 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	44
4.3.3 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	44
4.3.4 Analisis Nilai Ketuntasan Belajar Individual dan Klasikal	45
4.3.5 Hasil Pengujian Prasyarat Analisis	47
4.3.6 Hasil Pengujian Hipotesis	52
4.4 Pembahasan.....	54
BAB 5. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	62

5.3 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Kelas XI SMA Negeri 1 Arjasa Tahun Ajaran 2018/2019.....	27
Tabel 3.2 Jumlah Anggota Sampel Kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Arjasa Tahun Ajaran 2018/2019	28
Tabel 3.3 Tingkat Kesukaran Soal	32
Tabel 3.4 Daya Pembeda Soal	33
Tabel 3.5 Interpretasi Nilai r	33
Tabel 3.6 hasil uji homogenitas	34
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Item Soal <i>pre-test</i>	40
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Item Soal <i>post-test</i>	41
Tabel 4.3 Hasil Uji tingkat kesukaran <i>pre-test</i>	41
Tabel 4.4 Hasil Uji tingkat kesukaran <i>post-test</i>	42
Tabel 4.5 Hasil Uji daya beda soal <i>pre-test</i>	42
Tabel 4.6 Hasil Uji daya beda soal <i>post-test</i>	43
Tabel 4.7 Hasil uji reliabilitas soal	43
Tabel 4.8 Analisis data hasil belajar kelas eksperimen	44
Tabel 4.9 Analisis data hasil belajar kelas kontrol	45
Tabel 4.10 ketuntasan <i>pre-test</i>	46
Tabel 4.11 ketuntasan <i>post-test</i>	46
Tabel 4.12 hasil uji normalitas <i>pre-test</i> kelas eksperimen	47
Tabel 4.13 distribusi frekuensi <i>pre-test</i> kelas eksperimen	48
Tabel 4.14 hasil uji normalitas <i>pre-test</i> kelas kontrol	48
Tabel 4.15 distribusi frekuensi <i>pre-test</i> kelas kontrol	49
Tabel 4.16 hasil uji normalitas <i>post-test</i> kelas eksperimen	49
Tabel 4.17 distribusi frekuensi <i>post-test</i> kelas eksperimen	50
Tabel 4.19 hasil uji normalitas <i>post-test</i> kelas kontrol	51
Tabel 4.20 distribusi frekuensi <i>post-test</i> kelas kontrol	51
Tabel 4.20 hasil uji homogenitas	52
Tabel 4.21 Hasil uji t non <i>independent pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas eksperimen	53
Tabel 4.22 Hasil uji t non <i>independent pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas kontrol	53

Tabel 4.23 Hasil uji t *independent data post-test* 53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aplikasi <i>videoscribe</i>	12
Gambar 2.2. Menu <i>log in</i> <i>videoscribe</i>	13
Gambar 2.3. Menu yang tampil setelah <i>log in</i>	13
Gambar 2.4. Tampilan pengerjaan <i>videoscribe</i>	13
Gambar 2.5. Menu untuk membuat <i>videoscribe</i> baru	14
Gambar 2.6. Tampilan awal pembuatan <i>videoscribe</i>	14
Gambar 2.7. Menu-menu untuk pembuatan <i>videoscribe</i>	14
Gambar 2.8 kerangka berpikir	22
Gambar 3.1 Desain kelompok kontrol tak ekuivalen	24
Gambar 4.1 distribusi frekuensi <i>pre-test</i> kelas eksperimen	48
Gambar 4.2 distribusi frekuensi <i>pre-test</i> kelas kontrol	49
Gambar 4.3 distribusi frekuensi <i>post-test</i> kelas eksperimen	50
Gambar 4.4 distribusi frekuensi <i>post-test</i> kelas eksperimen	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	67
Lampiran B. Pedoman Observasi	68
Lampiran C. Kisi-Kisi Soal Sejarah Peminatan Tahun Ajaran 2018/2019	72
Lampiran D. Soal	74
Lampiran E. RPP	102
Lampiran F. Nilai Ulangan Harian	150
Lampiran G. Media Pembelajaran	153
Lampiran H. Nilai <i>Pre-test</i> Dan <i>Post-test</i>	157
Lampiran I. Surat Menyurat	160
Lampiran J. Hasil Spss	163
Lampiran K. Lembar Hasil Kerja	177
Lampiran L. Dokumentasi	181

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah teladan penting yang mempengaruhi perkembangan dan kemajuan setiap bangsa. Seluruh komponen dalam dunia pendidikan perlu didukung dan digerakkan demi kemajuan tingkat intelektual, dan moral peserta didik. Setiap mata pelajaran yang diberikan diharapkan mendukung dua hal tersebut, karena kemajuan intelektual dan kedewasaan moral akan mempengaruhi masa depan bangsa (Dewi Salma, 2007: 2).

Salah satu diantara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Masalah lain dalam pendidikan di Indonesia yang juga banyak diperbincangkan adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran pendidik (*teacher center*). Pendidik banyak menempatkan peserta didik sebagai obyek dan bukan sebagai subyek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan pada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Belum memanfaatkan *quantum learning* sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual.

Rumpun ilmu sosial memberikan sebuah wawasan kemasyarakatan dan pemahaman tentang kehidupan bermasyarakat. Sebagai contoh ialah ilmu sejarah memberi cakrawala berfikir tentang kehidupan masa lalu yang mempengaruhi kehidupan sekarang dan memberi andil bagi kehidupan masa datang. Begitu juga dengan bidang ilmu-ilmu sosial lainnya. Pelajaran Sejarah dalam pembangunan bangsa berfungsi untuk penyadaran warga negara dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam rangka pembangunan nasional (Sarwono, 2008: 122).

Mata Pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) yang diajarkan pada Sekolah. Mata Pelajaran sejarah di sekolah sekolah dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Hal itu disebabkan, karena mata pelajaran sejarah ruang lingkupnya

luas sekali. Mata Pelajaran Sejarah yang diajarkan di Sekolah merupakan suatu mata pelajaran yang berisikan cerita atau peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau dalam jangka waktu yang lama, peserta didik tidak mengalami secara langsung peristiwa tersebut. Selain itu peserta didik juga dituntut untuk menghafal bulan, tanggal, tahun kejadian dan tempat kejadian, sehingga mata pelajaran sejarah di sekolah sering dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, monoton dan kurang bervariasi.

Pembelajaran sejarah pada kenyataannya di lapangan, sering dijumpai adanya kesan bahwa pelajaran sejarah itu merupakan pelajaran yang sangat membosankan, kurang di motivasi peserta didik, dianggap sebagai pelajaran yang hanya memaparkan fakta-fakta yang ada, kurang penting, sehingga sering terdengar bahwa pelajaran sejarah dianggap remeh oleh peserta didik Wiriaatmadja (2002:133).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Arjasa, nilai ulangan harian dan tengah semester 1 peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 pada mata pelajaran sejarah tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa masih banyak yang menempuh remedi karena tidak memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimum). Dari 36 peserta didik di kelas XI IPS 1 yang mendapat nilai di atas KKM hanya 4 orang, hal tersebut sama pada kelas XI IPS 2. Suatu pembelajaran dapat dikatakan tercapai apabila hasil belajar peserta didik memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah, di SMAN 1 Arjasa kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran sejarah adalah 80. Kriteria ketuntasan minimum yang digunakan sudah termasuk tinggi. Melalui tingginya tingkat KKM tersebut kualitas pembelajaran mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk pada mata pelajaran sejarah. Pendidik sejarah cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis untuk membelajarkan peserta didik. Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena peserta didik hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh pendidik untuk membaca atau mengerjakan

soal-soal yang ada di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah juga dapat mewujudkan tujuan utama pendidikan sejarah. Media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan. Media pembelajaran sejarah juga membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini atau masa depan. Selain itu, media pembelajaran sejarah membuat sejarah nyata, jelas, vital dan menarik (Kochhar, 2008: 210).

Berdasarkan hasil observasi penelitian awal, diperoleh informasi bahwa pendidik jarang menggunakan beragam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan PPT dari pendidik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini juga mempengaruhi kompetensi dasar (KD) khususnya berkaitan dengan pengetahuan tidak dicapai oleh peserta didik. Buku paket sebagai media yang hanya digunakan oleh pendidik mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang memperhatikan pendidik, kurang menanggapi, kurang antusias dalam belajar, dan bahkan ada peserta didik yang mengganggu peserta didik lain yang sedang mendengarkan penjelasan pendidik. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar mereka sehingga agar aktivitas belajar peserta didik lebih baik, kemudian ketuntasan belajar dan hasil belajar peserta didik meningkat, pendidik dapat menggunakan media lain dalam membantu penyaluran informasi yang diberikan.

Penggunaan variasi media dalam proses pembelajaran dikelas oleh pendidik mata pelajaran masih terbilang sangat kurang sehingga beberapa peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan dan membuat beberapa peserta didik memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Pendidik dapat melihat perkembangan dan perubahan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik tersebut mudah menerima atau tidak materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidiknya.

Penggunaan media belajar yang tepat dan lebih inovatif dapat menjadi pertimbangan pendidik. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Sudjarwo (1989:141) bahwa, “media belajar

adalah berbagai atau semua yang baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar baik secara terpisah maupun secara kombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya.”

Berkaitan dengan pemilihan jenis media pembelajaran, Dale (Sani, 2013: 61) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip *cone of experience* yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh pendidik dan audio visual. Semakin konkrit peserta didik mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan.

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya dunia informasi dan teknologi. Teknologi baru terutama multimedia mempunyai peranan semakin penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media video dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi pembelajarannya, materi yang diterima oleh peserta didik dapat lebih diterima oleh peserta didik dan akan lebih termotivasi untuk belajar karena media video pada mata pelajaran sejarah dapat memberikan kesan menarik (Ahmadi, 2010:36). Penggunaan video sangat tepat karena mata pelajaran sejarah erat kaitannya dengan sebuah peristiwa. Media video sangat baik untuk menjelaskan suatu proses, dan video dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat. Media video tampaknya dapat meningkatkan motivasi, kreatifitas dan hasil belajar peserta didik.

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membangkitkan minat belajar peserta didik dan pada akhirnya berimplikasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara yang

dapat digunakan adalah dengan video sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana kegembiraan peserta didik dalam belajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah *videoscribe*. Media *videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. *Videoscribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran), serta desain yang menarik sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Keunggulan yang dimiliki pada media *videoscribe* ini di antaranya: dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik lebih baik dengan menggunakan media *videoscribe* dibandingkan tidak dengan menggunakan *videoscribe*.

Pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Arjasa masih menggunakan metode dan media seadanya. Penggunaan media powerpoint yang digunakan oleh pendidik terkesan hanya memindahkan isi buku ke dalam slide, sehingga terkesan hanya membaca saja isi dari powerpoint. Hal tersebut tidak berbeda dengan metode ceramah, dimana komunikasi yang terjadi hanya satu arah. Penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dalam proses pembelajaran sejarah merupakan salah satu cara agar pembelajaran sejarah tidak berlangsung secara monoton. Melalui penggunaan media tersebut diharapkan peserta didik lebih antusias dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga pesan yang terkandung dalam peristiwa sejarah dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan utama dari hal tersebut adalah peningkatan penghayatan nilai karakter pada peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dalam proses pembelajaran sejarah diharapkan dapat memotivasi peserta didik. Melalui motivasi yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik meningkat.

Videoscribe merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan sparkol *United Kingdom* (UK) di Inggris. *Videoscribe* adalah software yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep tertentu baik dibuat oleh pendidik. Dengan penyajian tampilan yang telah disebutkan

menjadikan peserta didik lebih mudah untuk memahami pembelajaran dengan menggunakan media *videoscribe* tersebut sehingga media pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori dari Arsyad (2011: 23) yang menyatakan, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti memandang perlu untuk dilakukan berbagai langkah guna meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal. Adapun di antara langkah-langkah yang perlu dilakukan ialah dengan menerapkan media pembelajaran *Videoscribe* dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk menguji pengaruh media *videoscribe* terhadap hasil belajar. Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Pengaruh Pemanfaatan Media *Videoscribe* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media *videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan di atas, terdapat tujuan sebagai berikut: Menganalisis pengaruh penggunaan media *videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu bentuk pelaksanaan Tri Dharma Perpendidikan Tinggi yaitu Dharma Penelitian dan Pengembangan ilmu Pendidikan;

- b. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya tentang penggunaan *videoscribe* sebagai media pembelajaran sejarah;
- c. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam mengembangkan studi kependidikan sebagai cabang dalam ilmu pengetahuan.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Pada sub bab 2.1 akan dibahas mengenai pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan jenis media pembelajaran.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan sumber ke penerima, hingga dapat melintas batas, jarak, ruang dan waktu tertentu. Pesan (informasi) diterima dan ditafsirkan oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau bahkan keseluruhan indera yang dimilikinya , media dalam lingkup pendidikan adalah media yang digunakan untuk kegiatan belajar agar dapat mengoptimalkan hasil belajar anak didik.

Berdasarkan jenis media yang digunakan tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan hal yang berguna dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut memiliki berbagai jenis baik dari jenis yang sederhana sampai kepada hal-hal yang canggih atau maju.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan pendidik dalam mengkomunikasikan materi kepada peserta didik. Fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Sanjaya (2014:73-75) diantaranya: (1) fungsi komunikatif yaitu dapat memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan, (2) fungsi motivasi yang bertujuan agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, (3) fungsi kebermaknaan diharapkan pembelajaran lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan dan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi serta meningkatkan aspek sikap dan keterampilan, (4) fungsi penyamaan persepsi diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan, (5) fungsi individualitas pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Shafira Aulia Hakim (2017) dapat dikelompokkan ke dalam 6 bentuk yaitu:

a. Benda

Benda-benda yang ada di alam sekitar dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik itu benda asli ataupun benda tiruan.

b. Media visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas kajian ide, menggambar fakta yang mungkin dapat mudah dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual antara lain gambar atau foto,

sketsa, diagram, bagan, grafik, kartu, poster, peta atau globe, papan panel, dan papan buletin.

c. Media audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambanglambang auditif. Jenis-jenis media audio, antara lain radio, dan alat perekam atau *tape recorder*.

d. Media proyeksi diam

Jenis media proyeksi diam antar lain adalah film, bingkai, film rangkai, OHP, opaque, proyektor, mikrofis.

e. Media proyeksi gerak dan audio visual

Jenis – jenis media proyeksi gerak dan audio visual, antara lain film gerak, film gelang, program tv, dan video.

f. Multimedia

Multimedia adalah suatu kombinasi yang terdiri atas, teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer.

Berdasarkan berbagai jenis media yang digunakan tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan hal yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut memiliki berbagai jenis baik dari jenis yang sederhana sampai kepada hal-hal yang canggih atau maju. Sejalan dengan kemajuan teknologi maka pendidikan sudah mengalami kemajuan berkaitan dengan media pembelajaran dari media pembelajaran yang sederhana hingga media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penelitian ini hanya memfokuskan pada media teknologi yang disebut dengan *videoscribe*.

2.2 Videoscribe

Pada sub bab 2.2 akan dibahas mengenai pengertian *videoscribe*, kelebihan dan kelemahan *videoscribe*, dan langkah-langkah membuat *videoscribe*.

2.2.1 Pengertian *Videoscribe*

Media audio visual (*videoscribe*) merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut dengan media pandang dandengar.” Penyajian materi

pembelajaran dapat diganti dengan media dan pendidik beralih menjadi fasilitator belajar. Penggunaan media audio visual ini dapat memberikan kemudahan pada anak untuk menyimak cerita dengan baik sehingga memungkinkan komunikasi dua arah antara pendidik dan anak didik dalam penyampain pesan moral cerita pengajaran akan lebih menarik perhatian anak, karena anak dapat langsung melakukan. (Hamdani dalam Fitria, 2017:27).

Menurut Joyce dan B. White dalam Wulandari (2016: 63) bahwa *videoscribe* adalah software yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep tertentu baik dibuat oleh instruktur (pendidik) dan peserta didik.

Jenis *videoscribe* terbagi menjadi jenis online dan offline. Selain itu *videoscribe* juga terbagi dua versi yaitu versi trial dan versi pro. Versi pertama adalah versi *trial*, yaitu pengguna dapat menggunakan *software* ini secara gratis selama kurun waktu 30 hari. Setelah berakhir maka pengguna diharapkan untuk beralih ke versi pro. Jika dalam versi *trial* pengguna dapat menggunakan *software videoscribe* secara gratis, maka di versi pro pengguna diharapkan membayar atau membeli *software* yang jika merujuk di situs jual beli *online* tokopedia seharga Rp. 75.000,- (per tanggal 5 Mei 2017). Sebagai media pembelajaran, maka *videoscribe* juga memiliki karakteristiknya sendiri. Berdasarkan taksonomi media pembelajaran yang dibuat oleh R. Gagne, (1965) maka *videoscribe* dapat dimasukkan ke dalam jenis media pembelajaran *mechine of learning* (mesin pembelajaran).

2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Videoscribe

Media *videoscribe* dapat mengarahkan pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga apa yang kita berikan peserta didik dapat memahami secara langsung dengan terkandung tampilan gambar yang diperlihatkan.

a. Kelebihan *videoscribe*

Videoscribe dapat digunakan untuk keperluan bisnis *online*, ide marketing, dapat digunakan untuk keperluan presentasi, menunjukkan kemampuan berpikir yang dikombinasikan melalui *videoscribe*, serta dapat digunakan oleh tenaga

pendidik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik (<http://tiramedia.co.id/apa-itu-videoscribe>, diakses tanggal 14 Mei 2018).

Media *videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi, persentasi, bisnis *online* dan media pembelajaran. Media *videoscribe* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran hal ini dikarenakan aplikasi dalam *videoscribe* memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Selain itu jika dilihat dari karakteristiknya media *videoscribe* dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan di antaranya: mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi peserta didik, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Kelemahan *Videoscribe*

Pada pembelajaran media *videoscribe* memiliki kelemahan di antaranya: (1) dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, (2) memerlukan tenaga listrik, dan memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan *videoscribe*, (3) Tidak bisa digunakan secara full offline, sehingga apabila ingin menggunakan *Videoscribe* diharapkan terkoneksi pada internet. Sehingga dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah, (4) Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajar maka *videoscribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas (<http://tiramedia.co.id/apa-itu-videoscribe>, diakses tanggal 14 Mei 2018).

2.2.3 Langkah-langkah Membuat *Videoscribe*

a. Cara Menjalankan Aplikasi

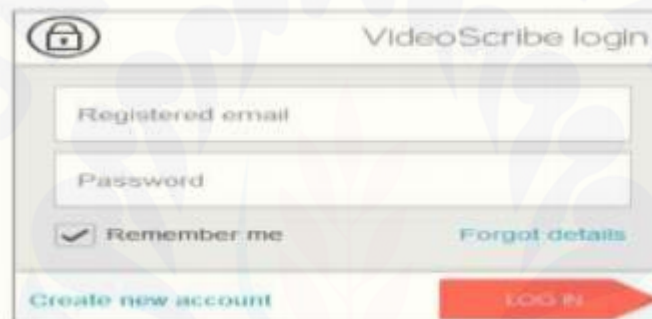
Terlebih dahulu install software *videoscribe* sehingga aplikasi *sparkol videoscribe* dapat dijalankan dengan meng-klik/menekan menu seperti gambar 2.1 pada desktop di komputer atau laptop.



Gambar 2.1. Aplikasi *videoscribe*

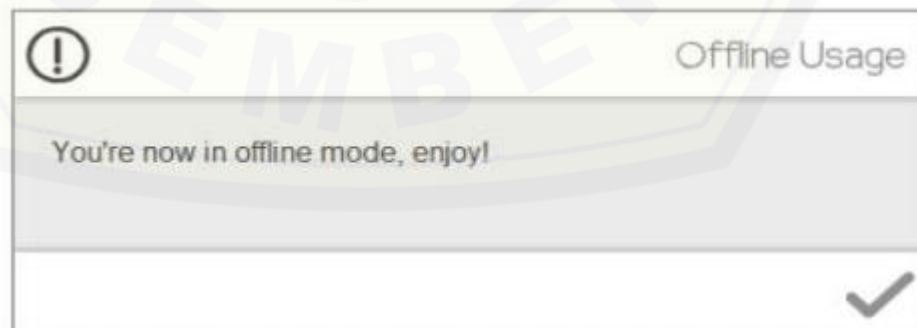
b. Cara Login

Pertama kali software dijalankan, akan muncul isian user & password untuk login. Masukkan user name & password namun untuk penggunaan selanjutnya langsung meng-klik tombol LOG IN seperti gambar 2.2 berikut:



Gambar 2.2. Menu *log in videoscribe*

Setelah sukses login akan muncul pesan seperti gambar 2.3 di bawah ini. Klik gambar conteng untuk melanjutkan.



Gambar 2.3. Menu yang tampil setelah *log in*
Selanjutnya akan muncul pilihan seperti gambar 2.4.



Gambar 2.4. Tampilan pengerjaan *videoscribe*

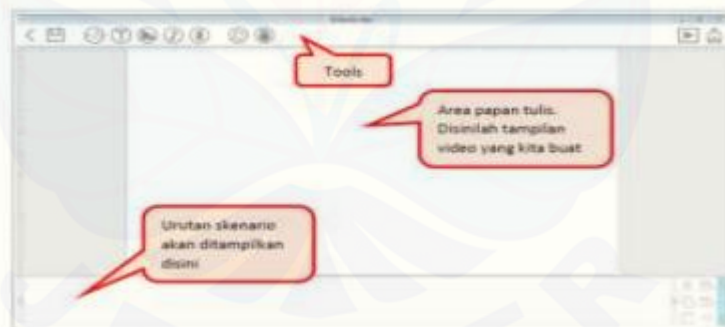
c. Membuat Project Video Baru

Untuk membuat project *videoscribe* kita dapat meng-klik kotak pilihan di seperti gambar 2.5 berikut.



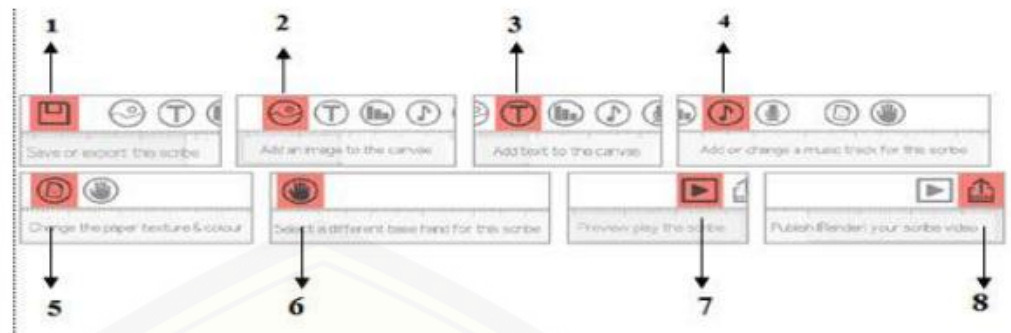
Gambar 2.5. Menu untuk membuat *videoscribe* baru

Selanjutnya akan muncul jendela proses seperti 2.6 berikut:



Gambar 2.6. Tampilan awal pembuatan *videoscribe*

Ada 8 tools yang akan membantu pembuatan video, terlihat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7. Menu-menu untuk pembuatan *videoscribe*

Keterangan:

1. Fitur ini untuk menyimpan atau mengekspor *videoscribe* yang dibuat.
2. Fitur ini untuk memasukkan gambar.
3. Fitur ini untuk menulis teks.
4. Fitur ini untuk memasukkan musik.
5. Fitur ini untuk mengubah tampilan dan warna papan tulis.
6. Fitur ini untuk menggantinya tangan dalam video yang dibuat.
7. Fitur ini untuk memutar /menampilkan video.
8. Fitur ini untuk mempublikasikan video baik melalui youtube, power point, dan dalam video.

Sumber:<http://www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf>. (Diakses pada tanggal 1 Maret 2018).

2.3 Hasil Belajar Sejarah

Hasil belajar merupakan bagian dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2009: 3). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi proses belajar dan proses mengajar. Pendidik dalam hal ini melakukan proses mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar

merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 3-4).

Ranah penilaian kognitif menurut Anderson Krathwohl (2002 : 216) Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yang diurutkan sebagai berikut:

1. Mengingat (remembering)

Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (recognizing) dan mengingat. Kata operasional mengetahui yaitu mengutip, menjelaskan, menggambar, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, memasang, menandai, menamai.

2. Memahami (understanding)

Pertanyaan pemahaman menuntut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Peserta didik diharapkan memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban peserta didik tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun diharapkan menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya. Kata operasional memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.

3. Menerapkan (applying)

Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan. Kata operasionalnya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.

4. Menganalisis (analyzing)

Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut. Kata operasionalnya yaitu menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan.

5. Mengevaluasi (evaluating)

Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik.

6. Mencipta (creating)

Mencipta adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar Sejarah. Hasil belajar pada penelitian ini merujuk pada hasil pretes dan postes yang dikerjakan peserta didik.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan, untuk membedah hasil dari penelitian ini. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini diantaranya yaitu:

Penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi oleh Dellyardianzah. Penelitian tersebut dalam bentuk jurnal, hasil dari penelitian tersebut Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik diberikan *post-test* yang dimaksud untuk mengetahui hasil belajar ekonomi peserta didik. Pada kelas eksperimen skor *posttest* terendah 55 dan tertinggi 90 dengan rata-rata skor 75,83. Pada kelas kontrol skor *post-test* terendah 50 dan tertinggi 85 dengan rata-rata skor 69,15. Jika dilihat dari ketuntasannya, banyaknya peserta didik yang tuntas pada kelas eksperimen sebanyak 26 orang dengan persentase ketuntasan 61%. Sebanyak 39% peserta didik tidak tuntas dikarenakan ada beberapa komputer pada laboratorium mengalami kendala sehingga peserta didik tersebut diharapkan berbagi dengan peserta didik yang lain untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. peserta didik yang tuntas pada kelas kontrol sebanyak 16 orang dengan persentase ketuntasan 39%.

Berdasarkan dari rata-rata hasil belajar peserta didik dan ketuntasan belajar, pada kelas eksperimen (61%) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (39%). Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran berbasis *videoscribe* lebih menarik bagi peserta didik, karena peserta didik terlibat aktif didalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dan antusias dari pada pembelajaran dengan metode ceramah pada kelas kontrol.

Jurnal yang berjudul “pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar ipa peserta didik slow learner” oleh Ninuk Wahyunita Sari. Kesimpulan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Hasil belajar IPA peserta didik slow learner kelas V di SD Brawijaya Smart School Malang sebelum menggunakan media animasi dapat diketahui dari hasil rata-rata akhir pre tes yaitu 61,6. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, skor 61,6 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar berada pada kategori cukup, (2) Hasil belajar IPA peserta didik slow learner kelas V di SD Brawijaya Smart School Malang setelah menggunakan media animasi dapat diketahui dari hasil rata-rata akhir pos tes yaitu 80,0. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, skor 80,0 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar berada pada kategori baik, (3) Ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap

hasil belajar IPA peserta didik slow learner kelas V di SD Brawijaya *Smart School* Malang .

Jurnal berjudul “pengaruh penggunaan media kartu terhadap kejujuran dan hasil belajar kimia asam basa dengan pembelajaran yang dikombinasikan dengan praktikum pada peserta didik kelas xi sma” oleh Ainun Mardhiah. Kesimpulan dari penelitian dalam jurnal ini adalah: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (DI) pada materi asam basa, (2) Terdapat perbedaan sikap kejujuran yang signifikan antara peserta didik yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (DI) pada materi asam basa, (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara karakter kejujuran peserta didik dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan media kartu yang dikombinasikan dengan praktikum, media kartu tanpa praktikum dan model pembelajaran langsung (DI) pada materi asam basa.

Judul Skripsi “Pengaruh Media *Prezi The Zooming Presentations* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta didik Kelas XI SMA N 12 Padang. peneliti bernama Dini Melida, Masril dan Hufri. Peneliti berasal dari pendidikan fisika, Fakultas kependidikan dan Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Padang. Berdasarkan hasil analisis data tes akhir belajar, maka didapat nilai rata-rata belajar peserta didik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor menunjukkan bahwa penggunaan media *Prezi the zooming presentations* dapat meningkatkan pencapaian kompetensi hasil belajar fisika peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari meningkat nya rata-rata hasil belajar, sikap peserta didik yang belajar dengan menggunakan media *Prezi* di bandingkan dengan nilai sikap peserta didik yang tidak menggunakan media *Prezi* pada pembelajaran.

Penelitian selanjutya dalam bentuk skripsi tahun 2014 oleh mahasiswa Universitas Negeri Malang, Muhammad Linur Huda dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Karikatur* Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta didik Kelas XI IPS 2 MAN Malang 1”. Hasil yang

diperoleh dari penelitian ini, yaitu media pembelajaran *karikatur* berbasis *saprkol videoscribe* memiliki kelayakan tinggi. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan. Ahli materi memberikan nilai sebesar 70% (valid dan tidak memerlukan revisi) dan ahli media memberikan nilai sebesar 96% (valid dan tidak memerlukan revisi). Hasil angket minat sebelum dan sesudah uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Rata-rata minat belajar peserta didik sebelum uji coba adalah 48,88 dan sesudah uji coba adalah 52,92 atau dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 10,03.

2.5 Pengaruh Media Videoscribe terhadap Hasil Belajar

Proses belajar mengajar di SMA (Sekolah Menengah Atas) terjadi melalui proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik sebagai fasilitator dalam menyalurkan ilmu pengetahuan tentunya memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Rossi dan Braedle dalam Sanjaya (2013: 163) menyatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku koran, majalah dan sebagainya. Selain itu, Nana Sudjana (dalam Anriyadi, 2010: 2) menyatakan, ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, diantaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pelajaran akan lebih mudah dipelajari oleh peserta didik, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan peserta didik akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran.

Penggunaan variasi media pembelajaran di kelas dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dan membuat mereka tertarik dengan materi yang disampaikan, seperti pada saat peneliti menerapkan media pembelajaran audiovisual yaitu video, peserta didik pada saat proses pembelajaran terlihat aktif dan antusias. Beberapa peserta didik terlihat bersemangat dan mudah untuk memahami materi pelajaran melalui video yang ditampilkan.

2.6 Kerangka Berpikir

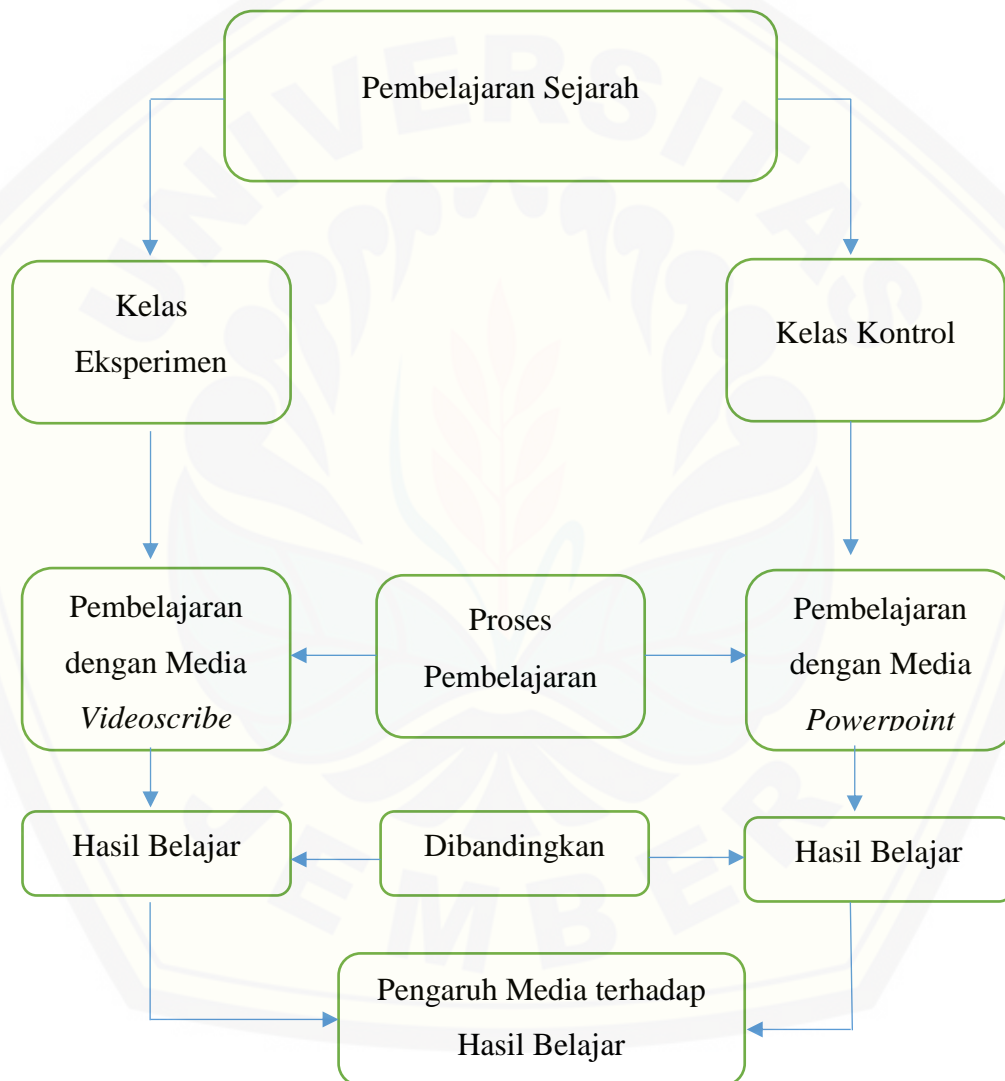
Pada proses belajar pendidik diharapkan dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang pendidik dituntut diharapkan bisa terampil memilih media yang akan di gunakan dalam mengajar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan lebih semangat, tapi sebaliknya jika media yang di gunakan oleh pendidik cenderung monoton maka peserta didik akan merasa bosan dalam proses belajar, dan tidak memperhatikan materi yang di sampaikan oleh pendidik. Menurut Hamdani indikator media pembelajaran adalah 1) Media Audio ; 2) Media visual; 3) Media audio visual.

Proses pembelajaran salah satunya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik yang ditunjukkan oleh adanya hasil belajar yang optimal. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu: pendidik, peserta didik, model pembelajaran, serta media yang digunakan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh pendidik adalah dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe*. Media *videoscribe* ditampilkan secara *offline* agar mempermudah proses pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa agar mampu mewakili pelajaran sejarah yang dikemas secara menarik sesuai dengan peristiwa atau bukti peninggalan sejarah yang ditampilkan melalui video.

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media aplikasi *videoscribe* dalam pelajaran sejarah diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran yang menarik dan efektif serta dapat menumbuhkan keingintahuan peserta didik agar belajar lebih serius untuk meningkatkan hasil belajarnya serta diharapkan akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diteliti mengenai pengaruh media aplikasi *videoscribe* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Arjasa

Pada mata pelajaran Sejarah peminatan materi belum memanfaatkan atau menerapkan media pembelajaran selain *power point*, akan tetapi sudah ada media

pembelajaran berupa aplikasi *videscribe*. Media pembelajaran ini berisi materi-materi yang disusun sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan. Pembelajaran menggunakan media berupa *videoscribe* diharapkan dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Arjasa. Gambar kerangka berpikir adalah sebagai berikut:



Gambar 2.8 kerangka berpikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013:110). Lebih lanjut, jawaban yang bersifat sementara (dugaan) tersebut memiliki dua kemungkinan yaitu benar atau salah, hipotesis akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya (Margono, 2007:63). Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media *Videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Arjasa.

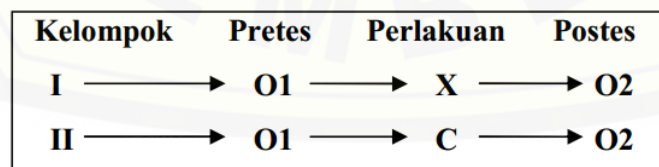
BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Wina Sanjaya mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Sanjaya, 2009:87).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Metode *quasi experiment*, peneliti berusaha menentukan apakah suatu *treatment* mempengaruhi hasil sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan *treatment* tertentu pada satu kelompok (kelompok *treatment*) dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain (kelompok kontrol), lalu menentukan bagaimana dua kelompok tersebut menentukan hasil akhir (John W. Creswell, 2014: 19).

Penelitian ini desain yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain *pre-test* dan *post-test* kelompok tak ekuivalen. Pada pertemuan pertama sebelum pembelajaran kedua kelas diberikan pretes. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media *videoscribe* melalui metode diskusi, sedangkan kelas kontrol menggunakan media *powerpoint* melalui metode diskusi. Selanjutnya kedua kelas diberikan *post-test* dan selanjutnya hasil akan dibandingkan. Struktur desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain kelompok kontrol tak ekuivalen (dimodifikasi dari Sugiyono, 2010: 116)

Keterangan:

I = Kelompok eksperimen (kelas XI IPS 1)

II = Kelompok kontrol (kelas XI IPS 2)

X = Perlakuan di kelas eksperimen dengan media *Videoscribe*

C = Perlakuan di kelas kontrol dengan media powerpoint

O1= *Pre-test*

O2= *Post-test*

Pengaruh media *videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah adalah $(O2 - O1) - (O4 - O3)$ (Sugiyono, 2010: 116).

3.2 Langkah-langkah penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyaknya kelas, jumlah peserta didik, cara pendidik mengajar, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Menentukan populasi dan sampel.
- c. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Melakukan *pre-test*, peneliti memberikan soal tes kepada kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini.
- e. Memberikan perlakuan (*treatment*), peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yang telah ditentukan sebelumnya.
- f. Melakukan *post-test*, peneliti memberikan soal tes kepada kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Arjasa. Adapun beberapa pertimbangan dilakukannya penelitian ini adalah:

- a. Adanya kesediaan SMAN 1 Arjasa sebagai tempat penelitian;
- b. Tersedianya fasilitas proyektor, sehingga memudahkan dalam menerapkan media *videoscribe*;

c. Sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian mengenai penggunaan media *videoscribe*;

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tepatnya pada tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini akan dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan dilakukan *pre-test* pada pertemuan pertama dan *post-test* pada pertemuan ketiga. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 24 Juli di kelas eksperimen dan 25 Juli di kelas control. Pertemuan kedua pada tanggal 26 Juli pada masing-masing kelas. Pertemuan ketiga pada tanggal 31 Juli pada kelas eksperimen dan tanggal 01 Agustus pada kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sudaryono, dkk., 2013:20). Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013:161). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas, dan dua variabel terikat. Untuk penjelasan selengkapnya simak uraian berikut ini:

a. Variabel Bebas (*Independentt Variable*)

Variabel bebas (*independentt variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat (Sudaryono, dkk., 2013:23). Menurut Tuckman variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati (Tuckman dalam Punaji Setyosari, 2012:128). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *videoscribe*.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dijelaskan atau yang dipengaruhi oleh variabel independent (Sudaryono, dkk., 2013:23). Variabel terikat atau tergantung adalah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak

muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti itu (Punaji Setyosari, 2012:129). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

Pada sub bab 3.5 akan dibahas mengenai populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian.

3.5.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013: 173). Lebih lanjut, Sugiyono menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS semester ganjil di SMA Negeri 1 Arjasa Tahun Ajaran 2018/2019. Adapun data tentang jumlah populasi dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Arjasa Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah peserta didik
		L	P	
1	XI-IPS 1	15	21	36
2	XI-IPS 2	17	19	36
3	XI-IPS 3	22	14	36
Jumlah Total :		54	54	108

3.5.2 Sampel

Margono mendefinisikan sampel sebagai bagian dari populasi (Margono, 2007:121). Lebih lanjut sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013:174). Pengambilan sampel diharapkan dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Pengambilan sampel diharapkan representatif (Arikunto, 2013:176). Adapun teknik sampling yang

digunakan dalam penelitian ini adalah probability sampling dengan jenis cluster random sampling. Penggunaan teknik ini, pengambilan anggota sampel dalam populasi dilakukan secara acak (random) tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut. Cara demikian dapat dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2013:82). Selanjutnya teknik ini memberikan hak yang sama kepada setiap subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel (Arikunto, 2006:134). Peneliti ini menggunakan metode Slovin untuk menentukan besarnya sampel, pada metode ini digunakan rumus $n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$, dengan keterangan sebagai berikut:

n = sampel;

N = populasi;

d = taraf signifikansi (dalam Riduwan, 2005:65).

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 108 dengan taraf signifikansi 95%, maka $N = 108 / 108 (0,05)^2 + 1 = 30,16$, dibulatkan 31. Berdasarkan perhitungan sampel tersebut maka dalam penelitian ini sampel sudah memenuhi syarat karena melebihi 31.

Setelah dilakukan pemilihan sampel dengan menggunakan teknik cluster random sampling, maka kelas XI IPS 1 dan XI-IPS 2 SMA Negeri 1 Arjasa terpilih sebagai kelas eksperimen. Adapun data tentang jumlah anggota sampel dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2 Jumlah Anggota Sampel Kelas XI-IPS 1 dan XI-IPS 2 SMA Negeri 1 Arjasa Tahun Ajaran 2018/2019

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta didik	Keterangan
		L	P		
1	XI-IPS 1	15	21	36	Kelas Eksperimen
2	XI-IPS 2	17	19	36	Kelas Kontrol
Jumlah Total :		32	40	62	

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya. Oleh karena itu, peneliti dalam memasukkan proses atau operasional alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media videscribe

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi yang cukup sulit disampaikan apabila hanya disampaikan dengan kata-kata ataupun penjelasan di papan tulis. Media yang digunakan yaitu aplikasi *videscribe* untuk kelas eksperimen dan *power point* untuk kelas kontrol.

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi ini adalah sebuah media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu mempermudah penyampaian pesan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aspek visual (penglihatan). Media pembelajaran ini akan didesain sekreatif mungkin, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah.

b. Hasil Belajar Sejarah

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar secara kognitif berupa tes pilihan ganda. Pengukuran hasil belajar peserta didik diperoleh dengan memberikan tes pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 selaku kelas eksperimen dan kontrol. Hasil belajar diukur menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*). Penelitian ini hasil belajar dianggap sebagai variabel terikat..

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang dilakukan dalam penelitian, karena berhubungan dengan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono, dkk., 2013:38). Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2013:145).

Mengingat terbatasnya kemampuan peneliti untuk dapat mengamati peserta didik secara keseluruhan selama proses pembelajaran berlangsung, maka dalam penelitian ini observasi dilakukan peneliti dengan cara berkolaborasi atau bermitra dengan pendidik Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Arjasa. Adapun berkaitan dengan aspek yang akan diobservasi, sebelumnya peneliti telah melakukan diskusi dengan pendidik mitra sehingga telah tercapai kesepakatan atau kesepahaman tentang aspek-aspek yang akan diamati tersebut. Aspek yang diamati dalam observasi setelah adanya persetujuan pendidik adalah metode mengajar dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3.7.2 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel penelitian yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data-data yang relevan dengan penelitian (Sudaryono, dkk., 2013:41). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang telah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (Sanjaya, 2009:49). Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang

telah ada, seperti data mengenai sekolah SMA Negeri 1 Arjasa dan data mengenai jumlah peserta didik kelas XI sebagai objek penelitian data nilai peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

3.7.3 Teknik Tes

Tes adalah alat bantu atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media *videoscribe*. Bentuk tes yang digunakan adalah tes obyektif pilihan ganda dengan lima opsi jawaban. Tes ini diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk menjawab hipotesis penelitian tentang hasil belajar sejarah.

Lembar tes yang berjumlah 10 soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice test*), 2 soal dalam bentuk uraian dan setiap jawaban yang benar diberikan skor 1. Penetapan skor yang digunakan tanpa hukuman dimana skor sama dengan jumlah jawaban yang benar. Sedangkan penetapan soal dalam bentuk pilihan ganda ini dibuat untuk menghindari terjadinya unsur-unsur subjektivitas baik dalam penilaian maupun jawaban. Selain itu, dengan menggunakan bentuk pilihan ganda banyak aspek dapat dimuat untuk mendapatkan informasi dan data yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013:102). Secara spesifik semua fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, dan soal-soal tes. Data tentang hasil belajar sejarah setelah diterapkan media *videoscribe*, instrumen yang dipakai adalah soal-soal tes yaitu *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

3.9 Uji Instrumen Penelitian

Sebuah penelitian, data memiliki kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian, sedangkan benar tidaknya data tergantung pada baik tidaknya instrumen pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang baik diharapkan memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2013:211). Adapun pengujian instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.9.1 Uji Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan uji validitas item. Validitas item dari suatu tes adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item (yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas), dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut. Eratnya hubungan antara butir item dengan tes hasil belajar sebagai suatu totalitas itu kiranya dapat dipahami dari kenyataan, bahwa semakin banyak butir-butir item yang dapat dijawab dengan betul oleh testee, maka skor-skor total hasil tes tersebut akan semakin tinggi. Sebaliknya, semakin sedikit butir-butir item yang dapat dijawab dengan betul oleh testee, maka skor-skor total hasil tes itu akan semakin rendah atau semakin menurun.

Setiap butir soal dinyatakan valid apabila nilai korelasi (r) yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 0.3. Berkaitan dengan hal tersebut, syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat valid adalah jika $r = 0.3$. Jadi, jika korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0.3 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid (Masrun dalam Sugiyono, 2013:134). Dalam penelitian ini, pengujian validitas instrumen akan dilakukan dengan menggunakan program *software* SPSS versi 23 for Windows.

Selain itu juga dilakukan analisis butir soal, yang mana untuk mengetahui tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal. Untuk tabel tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Tingkat Kesukaran Soal

No	Proporsi	Tingkat Kesukaran
----	----------	-------------------

1	0,00-0,30	Sukar
2	0,31-0,70	Sedang
3	0,70-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2015:225)

Tabel 3.4 Daya Pembeda Soal

No	Proporsi	Daya Pembeda
1	0,00-0,20	Jelek
2	0,21-0,40	Cukup
3	0,41-0,70	Baik
4	0,71-1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2015:232)

3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (tidak bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu) (Arikunto, 2013:221). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012:173). Dengan demikian, maka reliabilitas suatu instrumen dikatakan baik apabila dapat memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap, maksudnya meskipun diujikan pada waktu dan tempat berbeda cenderung memberikan hasil yang sama atau tidak jauh berbeda. Berkaitan dengan pemilihan teknik untuk menguji reliabilitas instrumen. Pemilihan suatu teknik didasarkan atas bentuk instrumen maupun selera peneliti (Arikunto, 2013:233). Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen akan dilakukan dengan menggunakan rumus alpha dengan program *software* SPSS versi 23 for Windows. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Setelah angka reliabilitas (nilai r) diperoleh, selanjutnya angka tersebut akan diinterpretasikan dengan berpedoman pada tabel interpretasi nilai r berikut ini:

Tabel 3.5 Interpretasi Nilai r

No	Besarnya Nilai r	Interpretasi
1	Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
2	Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
3	Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
4	Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
5	Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Sumber: Sutrisno Hadi dalam Arikunto (2013: 319)

Setelah uji prasyarat instrumen dilakukan, maka instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel kemudian digunakan untuk mengambil data yang sesungguhnya dari sampel.

3.10 Teknik Analisis Data

Pada sub bab 3.10 akan dibahas mengenai teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini.

3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data

Sehubungan dengan adanya persyaratan yang diharapkan dipenuhi sebelum peneliti menentukan teknik analisis data yang akan digunakan, maka perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik nonparametrik (Hasan dan Misbahuddin, 2013:278). Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Apabila data tersebut berdistribusi normal, maka analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, sedangkan apabila data tersebut berdistribusi tidak normal maka analisis data dilakukan dengan statistik nonparametrik. Pengujian normalitas dilakukan dengan metode *shapiro wilk* dengan bantuan *software SPSS 23 for windows* (dengan taraf signifikan $\alpha= 0,05$).

Dasar pengambilan keputusan bahwa jika p dari koefisien $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika P dari koefisien $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Selain melakukan pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data penelitian, peneliti juga perlu melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa varians data. Pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari datu populasi (Arikunto, 2013:364).

Terdapat bermacam-macam cara yang dapat digunakan untuk menguji homogenitas, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti akan melakukan uji homogenitas dengan cara uji perbandingan varians. Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa dalam menguji homogenitas sampel, pengtesan didasarkan atas asumsi bahwa apabila varians yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut cukup homogen (Arikunto, 2013:364). Pada penelitian ini, pengujian homogenitas sampel akan dilakukan dengan menggunakan program *software SPSS versi 23 for Windows* (dengan taraf signifikan 0,05). Adapun dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- a. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogenitas
- b. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan homogen..

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6 hasil uji homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig
1,453	1	70	0,232

Hasil uji homogenitas di atas nilai dari sebesar 0,232. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data tersebut homogen. Data tersebut diperoleh dari nilai ulangan harian peserta didik.

3.10.2 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, data yang diperoleh adalah berupa hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran Sejarah. Penelitian ini menggunakan teknik analisis komparatif yaitu dengan membandingkan dokumen nilai *pre-test* peserta didik dan *post-test* dari hasil peserta didik. Selain itu juga dilakukan perbandingan antara hasil *post-test* kedua kelompok. Penelitian ini akan menganalisis data dari data tes hasil belajar Sejarah peserta didik. Agar data tersebut dapat dianalisis, sebelumnya data diharapkan diolah terlebih dahulu. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data menggunakan uji t non *independent* digunakan untuk menganalisis data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen, sedangkan uji t *independent* untuk membandingkan data hasil *post-test* masing-masing kelas.

3.10.3 Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas serta diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis merupakan langkah untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Penelitian ini pengujian hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan dengan program *software* SPSS versi 23 *for Windows* dengan rumus uji t non *independent* dan uji t *independent*. Adapun hipotesis yang akan di uji kebenarannya adalah sebagai berikut:

H₀ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media *Videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Arjasa.

Uji hipotesis ini menggunakan rumus uji t non *independent* dan uji t *independent*, taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

1. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh penggunaan penggunaan Media *Videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Arjasa.

2. $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan penggunaan Media *Videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Arjasa.

Keterangan:

H_0 = hipotesis nihil / hipotesis nol

H_a = hipotesis kerja / hipotesis penelitian

μ_1 = simbol yang menunjukkan skor sebelum tindakan

μ_2 = simbol yang menunjukkan skor setelah tindakan

(Sumber: Sugiyono, 2010: 229)

selanjutnya dilakukan tes signifikansi berdasarkan pada derajat kebebasan $(db) = n - 1$. Setelah diperoleh hasilnya, selanjutnya lihat dalam tabel kritik t. Bila:

- a. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 : diterima.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_a : diterima.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah yang dilakukan di SMAN 1 Arjasa, maka berdasarkan perhitungan pengaruh penggunaan media pembelajaran *videoscribe* yang telah dibahas pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan penggunaan Media *Videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Arjasa.

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini tidak lepas dari berbagai keterbatasan. Beberapa keterbatasan tersebut diantaranya adalah:

1. Materi yang diajarkan hanya sebatas pada materi yang disajikan dalam media, yaitu
2. Penerapan media pembelajaran masih dirasa kurang untuk mengetahui pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Masih banyak faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
3. Pengawasan terhadap penggunaan media *videoscribe* saat proses pembelajaran masih kurang karena hanya seorang pendidik saja sedangkan peserta didik yang diawasi cukup banyak.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lebih lanjut

- a. Penelitian ini hanya ditunjukkan pada mata pelajaran sejarah mengenai materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia pada masa islam . Oleh karena itu sebaiknya penelitian selanjutnya dilakukan pada materi lainnya supaya peserta didik selalu senang apabila ada pelajaran sejarah.
- b. Pengontrolan variabel dalam penelitian ini yang diukur hanya pada aspek kognitif terhadap pemahaman materi sebatas satu kompetensi dasar , sedangkan aspek lain tidak dikontrol. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melihat pengaruh penggunaan media *videoscribe* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah pada kompetensi dasar lainnya.

2. Bagi pendidik

- a. Penelitian yang sudah dilaksanakan ini mejadi bukti bahwa, kemajuan teknologi tidak hanya berdampak negatif dalam dunia pendidikan, seorang pendidik bisa memanfaatkan teknologi untuk senantiasa meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar yakni salah satunya dengan menggunakan media *videoscribe* untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, supaya lebih menarik penyampaiannya. Disamping itu seorang pendidik tidak lagi bersusah payah menggunakan metode ceramah yang kadang kurang efektif jika dilakukan terus menerus.
- b. Sebaiknya proses pembelajaran yang menggunakan media *videoscribe* lebih sering diterapkan, sehingga aktivitas peserta didik meningkat karena memperoleh suasana belajar yang lain, tidak monoton seperti biasanya, serta peserta didik lebih antusias dan memperhatikan video yang disajikan oleh pendidik.
- c. Selama kegiatan belajar mengajar, pendidik dapat mengontrol peserta didik agar senantiasa memperhatikan kepada tayangan video yang sedang diputarkan.

3. Bagi sekolah

- a. Para pengembang kurikulum sebaiknya memperhatikan kembali strategi yang sesuai untuk pembelajaran sejarah.
- b. Sekolah bersangkutan disarankan agar memperhatikan sarana maupun prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan teknologi terkini, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.
- c. Pihak sekolah disarankan untuk mengadakan workshop atau pelatihan pengoperasian atau cara menggunakan teknologi terkini, seperti pengoperasian laptop, projector, dan beberapa item yang menunjang media pembelajaran berbasis teknologi, supaya semua pendidik bisa mengaplikasikan metode pembelajaran yang asik juga menyenangkan, sehingga hasil belajar peserta didik bisa meningkat

DAFTAR PUSTAKA

Sumber tulisan:

- Ainina, I. A. 2014. pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian Journal of History education*, 3 (1): 41-45.
- Anderson, R. H. 1994. *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. 2015. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Penerjemah Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono, M. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Dellyardianzah. Penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP Untan Pontianak.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi Salma P. dan Eveline Siregar. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Iit Fitria. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran *Videoscribe* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Tamankanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Haryoko, S. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 5 (1): 1-10.
- Hasan, H. S. 1995. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.

- Hasan, Iqbal, dan Misbahuddin. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik Edisi Ke-2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kasmadi, H. 1992. *Taktik Mengajar Bagian diskusi tentang Teknik Mengajar*. IKIP Semarang Press.
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Mardhiah, dkk. Pengaruh penggunaan media kartu terhadap kejujuran dan hasil belajar kimia asam basa dengan pembelajaran yang dikombinasikan dengan praktikum pada peserta didik kelas XI SMA.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Pendidik, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan. 2016. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (dkk). 2007. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, N.W. pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar ipa peserta didik slow learner.
- Sarwono, S.W. 2008. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Shafira Aulia Hakim. 2017. Pengaruh Media *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Interaksi MakhluK Hidup Dengan Lingkungan Di Kelas Vii Smpn 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar. *Skripsi*. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.

Soedjatmoko. (1992). "Antara Filsafat dan Kesadaran Sejarah" dalam William H. Frederick dan Soeri Soeroto. (1982). *Pemahaman Sejarah Sebelum dan Sesudah Revolusi*. Jakarta: LP3ES.

Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sudjarwo. 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediya Taman Sarana.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sujana, N. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alengsindo.

Tim Bahasa Pustaka Agung Harapan. 2003. *Kamus Cerdas Bahasa Indonesia Terbaru*. Surabaya: CV Pustaka Agung Harapan.

Wriaatmadja, R (1998). 'Landasan Filosofis Kurikulum Pembelajaran Sejarah (SMU) Tantangan dan Harapan". Simposium Pembelajaran Sejarah. Jakarta: Depdikbud.

Wulandari, Dyah Ayu. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun 2015/2016. (online).

Sumber online:

<http://www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf>. (Diakses pada tanggal 1 Maret 2018).

<http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe>. (Diakses tanggal 14 Mei 2018)