

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
*SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH  
AKHLAK KELAS VIII di MADRASAH TSANAWIYAH  
NEGERI 2 KOTAMOBAGU**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Oleh:

**SANTRILAH MOKOAGOW**

NIM: 16.2.3.042



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
MANADO  
2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Santrilah Mokoagow  
NIM : 16.2.3.042  
Tempat/Tanggal Lahir : Desa Lolayan, 10 November 1999  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Jl. Bubak Desa Lolayan, Kecamatan Lolayan, Kabupaten  
Bolaang Mongondow, Sulawesi Utara  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran  
Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Pada Mata Pelajaran  
Akidah Akhlak Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah  
Negeri 2 Kotamobagu

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Manado, 10 Desember 2020

Penulis,



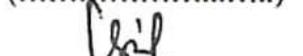
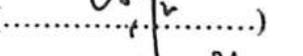
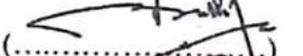
Santrilah Mokoagow  
NIM. 16.2.3.042

### PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu," yang disusun oleh **Santrilah Mokogow**, NIM: 16.2.3.042, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Jum'at, tanggal 04 Desember 2020 M, bertepatan dengan 19 Rabi'ul Akhir 1442 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 04 Desember | 2020 M  
19 Rabi'ul Akhir 1442 H

#### DEWAN PENGUJI:

Ketua	: Sulaiman Mappiasse, Lc., M.Educ., Ph.D	(.....  )
Sekretaris	: Merriam Modeong, M.Pd	(.....  )
Munaqisy I	: Dr. Mutmainah, M.Pd	(.....  )
Munaqisy II	: Wadan Y. Anuli, M.Pd	(.....  )
Pembimbing I	: Sulaiman Mappiasse, Lc., M.Educ., Ph.D	(.....  )
Pembimbing II	: Merriam Modeong, M.Pd	(.....  )

Diketahui oleh:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
IAIN Manado,  
  
**Dr. Ardianto, M.Pd**  
NIP. 197603182006041003



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah swt., Tuhan Yang Maha Segala-galanya, karena atas izin dan kuasa-Nya, karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu” dapat diselesaikan dengan baik. Semoga atas izin-Nya pula karya tulis ini dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan. Demikian pula sebagai umat Rasulullah saw., patut menghaturkan shalawat dan salam kepadanya, para keluarga dan sahabatnya, semoga rahmat yang Allah telah limpahkan kepadanya akan sampai kepada seluruh umatnya.

Dalam penulisan skripsi ini, tidak sedikit tantangan dan hambatan yang dialami, tetapi berkat pertolongan Allah swt. dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan meskipun secara jujur karya tulis ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritikan yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini dan tidak lupa pula menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih terutama kepada bapak Sulaiman Mappiasse, Lc., M.Educ., Ph.D selaku pembimbing I dan ibu Merriam Modeong, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kritik, serta saran dan pengarahan terbaik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Tak lupa pula ucapan terimakasih dan penghargaan penulis sampaikan yang terhormat kepada:

1. Kedua orang tua tercinta. Ibu saya Raina Pobela dan ayah saya Hamid Mokoagow yang telah menyayangi, membesarkan dan selalu mendo'akan saya.
2. Delmus Puneri Salim, S.Ag., M.A., M.Res., Ph.D., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, dan seluruh jajarannya.
3. Dr. Ardianto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

4. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I
5. Plt. Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Dr. Feiby Ismail, M.Pd.
6. Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Dr. Feiby Ismail, M.Pd.
7. Dra. Nurhayati, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
8. Dosen Penasehat Akademik, ibu Sulfa Potiua, M.Pd.I
9. Penguji I, ibu Dr. Mutmainah, M.Pd dan penguji II, bapak Wadan Y. Anuli, M.Pd.
10. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
11. Seluruh Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala administrasi.
12. Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado beserta stafnya yang telah banyak memberi bantuan baik kesempatan membaca buku di perpustakaan maupun pelayanan peminjaman buku.
13. Agung Budi Santoso, M.Pd dan Nur Fadli Utomo, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan masukan dan arahan dalam pengembangan media pembelajaran.
14. Dwi Yusuf Sumaryanto, S.Pd.I dan Rahmathias Jusuf, S.Pd.I selaku ahli materi yang telah memberikan arahan dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran.
15. Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu, beserta Staf Dewan Guru, Pegawai Administrasi dan peserta didik kelas VIII yang telah memberikan izin penelitian dan membantu selama penelitian.

16. Seluruh keluarga dan kerabat, kawan-kawan PPKT Posko 6, rekan-rekan seangkatan Pendidikan Agama Islam tahun 2016, keluarga kelas PAI 2 khususnya, keluarga Arsy Kost, Keluarga alumni XII Agama, rekan-rekan seimbang, sahabat-sahabat saya Meisi Kolopita, Putri Madiang, Mirna Mokoginta, Dewi Qutsiyah, Fina Sarfan, Susan Carlos, Inka Mooduto, Indira Olla, Andra Makalalag, Roy Mamadi, Indra Makalalag, yang selalu mendoakan dan membantu baik berupa material maupun non material sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dan studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
17. Semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu per satu yang juga telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semoga segala partisipasinya akan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah Swt., amin.

Manado, 10 Desember 2020  
Penulis,



**Santrilah Mokoagow**  
NIM. 16.2.3.042

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN JUDUL SKRIPSI .....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR BAGAN .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1-9</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
I. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10-36</b>
A. Media Pembelajaran .....	10
B. <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	22
C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak .....	31
D. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>37-47</b>
A. Model Pengembangan .....	37
B. Prosedur Pengembangan .....	38
C. Subjek Penelitian .....	40
D. Jenis Data.....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	41
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48-76</b>
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	48
B. Kelayakan Media.....	59
C. Respon Guru dan Siswa.....	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	67

BAB V	PENUTUP .....	77-78
	A. Kesimpulan.....	77
	B. Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA .....		79-80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		81-119
IDENTITAS PENULIS .....		120

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Fungsi Menu Bagian Atas <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	26
Tabel 2.2	Fungsi Menu Bagian Bawah <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	28
Tabel 3.1	Pedoman Skor Respon Guru dan Siswa .....	44
Tabel 3.2	Kriteria Validasi Kelayakan Media .....	45
Tabel 3.3	Kriteria Respon Guru dan Siswa .....	46
Tabel 4.1	Kritik dan Saran Para Ahli.....	57
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media .....	60
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	63
Tabel 4.5	Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Pembuka <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	24
Gambar 2.2	<i>Login</i> ke akun <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	25
Gambar 2.3	Petunjuk Penggunaan <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	25
Gambar 2.4	Halaman Kosong <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	25
Gambar 2.5	Penyimpanan <i>Project Sparkol VideoScribe</i> .....	26
Gambar 2.6	Menu Bagian Atas <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	26
Gambar 2.7	Menu Bagian Bawah <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	28
Gambar 4.1	Tampilan Pembuka Media Pembelajaran.....	50
Gambar 4.2	Tampilan Keseluruhan Pembuka Media Pembelajaran.....	51
Gambar 4.3	Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	51
Gambar 4.4	Penjabaran Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran ....	52
Gambar 4.5	Tema Materi yang akan dibahas Dalam Media .....	52
Gambar 4.6	Pembahasan Materi .....	52
Gambar 4.7	Pengertian Sifat Syukur .....	53
Gambar 4.8	Dalil tentang Syukur.....	53
Gambar 4.9	Terjemahan Dalil tentang Syukur.....	54
Gambar 4.10	Dampak Positif Sifat Syukur .....	54
Gambar 4.11	Evaluasi Pembelajaran.....	54
Gambar 4.12	Jawaban Pertanyaan pada Evaluasi Pembelajaran .....	55
Gambar 4.13	Tugas Akhir Pembelajaran .....	55
Gambar 4.14	Penutup .....	56
Gambar 4.15	Tampilan Keseluruhan Media Pembelajaran.....	56

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 2.1	Sistem Pembelajaran .....	11
Bagan 2.2	Prinsip-Prinsip Multimedia Pembelajaran .....	13
Bagan 3.1	Model Pengembangan ADDIE .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Permohonan Izin Penelitian .....	83
Lampiran 2	Surat Keterangan Izin Penelitian .....	84
Lampiran 3	Peta Kompetensi .....	85
Lampiran 4	Peta Materi.....	86
Lampiran 5	Profil Tempat Penelitian.....	87
Lampiran 6	Naskah Media Sebelum Direvisi .....	89
Lampiran 7	Naskah Media Setelah Direvisi .....	94
Lampiran 8	Kisi-Kisi Angket Ahli Media .....	99
Lampiran 9	Kisi-Kisi Angket Ahli Materi .....	100
Lampiran 10	Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa .....	101
Lampiran 11	Angket Validasi Ahli Media.....	102
Lampiran 12	Angket Validasi Ahli Materi .....	104
Lampiran 13	Angket Respon Guru .....	106
Lampiran 14	Angket Respon Siswa.....	108
Lampiran 15	Pedoman Wawancara Kepada Siswa.....	110
Lampiran 16	Daftar Responden .....	111
Lampiran 17	Hasil Angket Validasi Ahli Media .....	112
Lampiran 18	Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	114
Lampiran 19	Hasil Angket Respon Guru.....	115
Lampiran 20	Hasil Angket Respon Siswa .....	116
Lampiran 21	Hasil Wawancara Dengan Siswa.....	117
Lampiran 22	Dokumentasi.....	119

## ABSTRAK

Nama : Santrilah Mokoagow  
NIM : 16.2.3.042  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu dan mengetahui kelayakannya serta respon guru dan siswa terhadap penggunaannya di dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 15 orang, dan 1 guru mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu. Teknik pengumpulan data menggunakan dan wawancara. Jenis data yang dihasilkan adalah data kuantitatif berupa data yang diperoleh dari penyebaran angket, dan data kualitatif berupa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu. Media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi standar kriteria kualitas media dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 73,25% dengan kategori layak, dan 84,05% oleh ahli materi dengan kategori sangat layak. Sedangkan respon guru terhadap uji coba media pembelajaran dengan presentase nilai sebesar 81% dan respon dari 10 siswa dengan presentase nilai sebesar 85,7% yang tergolong kategori sangat baik. Adapun hasil wawancara dengan 5 siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media lebih bagus dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media, sebab materi yang disajikan menjadi lebih jelas. Jadi, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu layak digunakan dalam proses pembelajaran dan disarankan agar guru dapat menggunakan *Sparkol VideoScribe* dalam mendesain media pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Sparkol VideoScribe*.

## ABSTRACT

Name : Santrilah Mokoagow  
SRN : 16.2.3.042  
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training  
Study Program : Islamic Education  
Title : Learning Media Development Using Sparkol VideoScribe on *Akidah Akhlak* Subject for Class VIII at Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu

---

This study aims to find out how is the development of learning media using sparkol VideoScribe on *akidah akhlak* subject in class VIII at MTs Negeri 2 Kotamobagu, and know its feasibility and the response of teachers and students to its use within learning process.

The type of this research is Research and Development (R&D) by using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were 15 students of class VIII, and 1 teacher of *akidah akhlak* in class VIII at MTs Negeri 2 Kotamobagu. Data collection techniques using questionnaires and interviews. Type of data generated is quantitative data in the form of data obtained from the distribution questionnaires, and qualitative data in the form of students' responses to media use developed learning. Data analysis techniques is descriptive qualitative.

The result of this research is a product in the form of a learning media developed using sparkol VideoScribe in the subject of *akidah akhlak* in class VIII at MTs Negeri 2 Kotamobagu. Learning media that have been developed is deemed fit for use in the process learning because it has met the standard media quality criteria with results validation from media experts by 73.25% with the feasible category, and 84.05% by material expert with very decent category. Meanwhile, the teacher's response to the trial learning media with a percentage value of 81% and a response of 10 students with a percentage value of 85.7% which is classified as very good category. As for the results of interviews to 5 students, it shows that learning using media is better than learning that is not, because the material presented is clearer. Hence, it can be concluded that the learning media are developed using sparkol VideoScribe in the subject of *akidah akhlak* in class VIII at MTs Negeri 2 Kotamobagu is suitable for use in the learning process in designing instructional media as an alternative to improve the quality of learning.

**Key Words:** development, learning media



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### ***A. Latar Belakang Masalah***

Guru merupakan ujung tombak keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menjadi seorang guru harus mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik. Guru harus menyampaikan materi dengan menarik, kreatif, inovatif, menyenangkan dan disertai dengan metodologi pengajaran yang bervariasi. Salah satu cara membuat pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru sekurang-kurangnya mampu menggunakan alat yang telah disediakan oleh sekolah dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan adanya peralatan yang telah disediakan oleh sekolah, guru selanjutnya memilih jenis media yang mendukung proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar yang diberikan sekaligus menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>1</sup>

Media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, sebab dengan bantuan media pembelajaran maka gambaran materi yang diberikan guru kepada siswa menjadi lebih jelas sehingga siswa akan mudah dalam mempelajarinya.

---

<sup>1</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 10.

Media pembelajaran yang disiapkan oleh guru sebaiknya harus disesuaikan dengan kemajuan teknologi.<sup>2</sup> Seiring dengan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi, aplikasi yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar juga mengalami perkembangan.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil observasi selama melakukan program Praktik Profesi Keguruan Terpadu (PPKT) di MTs Negeri 2 Kotamobagu, peneliti menemukan bahwa masih sedikit guru yang memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan oleh sekolah, seperti proyektor LCD dan layar proyektor di dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Ada beberapa guru yang peneliti temukan menggunakan media tersebut di dalam proses pembelajaran, yaitu pada pembelajaran akidah akhlak kelas IX. Salah satu guru di antara mereka menyajikan materi dengan cara menampilkannya di layar proyektor, dan juga menampilkan beberapa video yang mendukung materi pelajaran yang diunduh dari *youtube*. Kemudian pada akhir pembelajaran, guru akidah akhlak tersebut mewawancarai beberapa siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media di dalamnya. Beberapa siswa tersebut memaparkan bahwa mereka senang dengan pembelajaran yang menggunakan media di dalamnya, terutama ketika ada tampilan videonya. Sebab dengan adanya bantuan media dapat memudahkan mereka dalam memahi materi dan juga mengatasi rasa bosan mereka di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII, mereka mengaku bahwa mereka belum menerima pembelajaran yang menggunakan media di dalamnya terutama pada pembelajaran akidah akhlak. Media yang mereka gunakan tidak lain hanyalah buku ajar dan papan tulis.

---

<sup>2</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), 10.

<sup>3</sup> Untung Joko Basuki dan Muhammad Sholeh, "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol VideoScribe*," *Jurnal Disprotek* 9, no. 1 (2018): 22.

Beberapa masalah tersebut menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran terutama pada pembelajaran akidah akhlak kelas VIII. Di antara aplikasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran adalah *Quipper School*, *Autoplay*, *Power Point*, *Sparkol VideoScribe* dan lain-lain. Namun, dalam hal ini peneliti lebih tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol VideoScribe*, sebab aplikasi ini dapat dioperasikan secara *offline* dan juga mudah dioperasikan oleh pemula.

*Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak pembuat video animasi yang berlatar belakang putih, aplikasi ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol.<sup>4</sup> Peneliti berharap dengan aplikasi *Sparkol VideoScribe* ini, maka materi pelajaran dapat didesain dengan memadukan beberapa unsur sekaligus di dalamnya, baik dari unsur gambar, audio, dan juga teks atau penjelasannya. Dengan begitu, penjelasan materi akan berbentuk video, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, kemudahan dalam pengoperasiannya diharapkan juga dimanfaatkan oleh para guru dalam mendesain pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “***Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol VideoScribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu***”.

---

<sup>4</sup> Nurul Imamah dan Ahmad Ma'ruf, “Pengaruh Penerapan Media *VideoScribe* Untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Akhlak di MTs Darul Ulum Purwodadi,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2018): 89.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pemanfaatan media yang berbasis teknologi oleh guru di dalam proses pembelajaran sehingga siswa sering memperoleh bahan ajar berupa buku cetak, dan hanya menggunakan papan tulis sebagai media dalam pembelajaran.
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran oleh para guru.
3. Rasa senang siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk video.
3. Mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII, materi Bab II semester ganjil, yaitu *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*, dengan tema syukur.
4. Penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan hanya sebatas untuk mengetahui respon subjek terhadap penggunaannya di dalam proses pembelajaran, dan tidak diuji pengaruhnya terhadap hasil belajar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada proses pembelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada proses pembelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan *Sparkol VideoScribe* khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru-guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan keterampilan untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang ada, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Bagi siswa

Memudahkan siswa dalam menerima materi yang disajikan oleh guru, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik kepada siswa.

### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* berbentuk video yang berisi tampilan-tampilan yang muncul secara berturut-turut yang dapat dioperasikan melalui laptop, komputer, dan ponsel.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran akidah akhlak kelas VIII pada tema syukur dengan menggunakan komputer maupun laptop dengan bantuan proyektor LCD.
3. Isi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu:
  - a. Bagian pendahuluan yang menampilkan (identitas mata pelajaran, judul materi, identitas pembuat media, tujuan pembelajaran dan tema yang akan dibahas) secara berturut-turut dan didukung oleh beberapa gambar dan narasi sekaligus *background*.
  - b. Bagian isi yang menampilkan (penjelasan materi, yang terdiri dari pengertian syukur, contoh syukur, dalil tentang syukur, dan dampak positif dari sifat syukur) secara berturut-turut dan didukung oleh beberapa gambar dan narasi sekaligus *background*.

- c. Bagian akhir yang berisi evaluasi, pemberian tugas, dan ucapan penutup.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Semua guru akidah akhlak di MTs Negeri 2 Kotamobagu kelas VIII dapat menjalankan laptop atau komputer.
3. Siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Kotamobagu membutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran.
4. MTs Negeri 2 Kotamobagu memiliki sarana penunjang, seperti proyektor LCD dan layar proyektor untuk mengimplementasikan media.

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Pengembangan media hanya terbatas untuk tema materi syukur.
2. Jenis media yang dikembangkan hanya dibatasi pada media berupa audio visual atau video yang memuat:
  - a. Teks
  - b. Gambar
  - c. Audio
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi sebagai salah satu komponen yang ada di dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan penyampaian pesan atau materi dari guru.

## **I. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berasal dari dua kata, yakni media dan pembelajaran. Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.<sup>5</sup>

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan tertentu.

### **2. Sparkol VideoScribe**

*Sparkol VideoScribe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi dengan berlatar belakang putih. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Sparkol* pada tahun 2012.<sup>6</sup> *Sparkol VideoScribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh.<sup>7</sup> Aplikasi ini menyediakan fitur yang beragam, sehingga pengguna dapat mendesain suatu *project* dengan mudah.

---

<sup>5</sup> Rudi Susiyana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), 1.

<sup>6</sup> Nurul Imamah dan Ahmad Ma'ruf, "Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Akhlak Di MTs Darul Ulum Purwodadi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2018): 89.

<sup>7</sup> Aan Subhan Pamungkas, Ihsanudin, Novaliyosi, dan Indhira Asih Vivi Yandari, "Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe*: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (Juli 2018): 130.

### **3. Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Akidah akhlak merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah formal dan merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang di dalamnya mencakup persoalan keimanan dan budi pekerti yang dapat mengembangkan kepribadian peserta didik.<sup>8</sup>

Mata pelajaran akidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan agama dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>8</sup> Nur Iqamah, "Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Pada Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri 1 Kota Makassar" (Skripsi, Makassar, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017), 25.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### ***A. Media Pembelajaran***

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin “*Medium*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’, sedangkan dalam bahasa Arab, *media* berasal dari kata “*wasaaila*” (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>9</sup>

Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini berupa alat-alat grafis, visual, elektronik, dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik mudah menerima atau memahami materi yang disampaikan oleh guru.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam menerima pesan atau materi yang disampaikan oleh guru.

##### **2. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran**

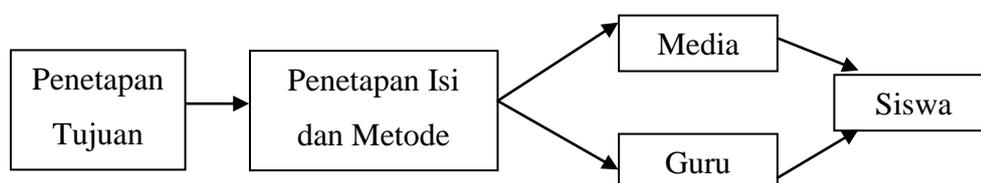
Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang disebut sistem pembelajaran. Aktivitas pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari beberapa komponen, meliputi tujuan, isi pembelajaran, kegiatan

---

<sup>9</sup> Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, 10.

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT. Raja Grafindo, 2013), 4.

pembelajaran, manusia, media/sumber belajar, serta lingkungan.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Wina Sanjaya, proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi.<sup>12</sup> Dari sini jelaslah bahwa media merupakan salah satu komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran, sehingga kedudukan media tidak hanya sekadar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran, seperti yang digambarkan dalam bagan berikut ini.<sup>13</sup>



Bagan 2.1 Sistem Pembelajaran

Bagan di atas menggambarkan bahwa kelancaran proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung pada bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut, sehingga terjadi suatu interaksi yang kondusif antara guru dan siswa dan antara media dan siswa. Uraian di atas memberi kejelasan bahwa aktivitas pembelajaran merupakan suatu sistem, dan media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang berfungsi untuk membantu pemecahan masalah-masalah pembelajaran.<sup>14</sup> Jadi, berdasarkan uraian di atas maka nampak bahwa media merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

<sup>11</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 13.

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 58.

<sup>13</sup> Jennah, *Media Pembelajaran*, 14.

<sup>14</sup> Jennah, 14.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6, yaitu sebagai berikut.<sup>15</sup>

#### a. Media visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media visual antara lain gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel, dan papan buletin.

#### b. Media audio

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

#### c. Media proyeksi diam

Macam-macam media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai, OHP, proyektor, mikrofis.

#### d. Media proyeksi gerak dan audio visual

Macam-macam media proyeksi gerak dan audio visual antara lain film gerak, film gelang, program TV, dan video.

#### e. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

---

<sup>15</sup> Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 132-133.

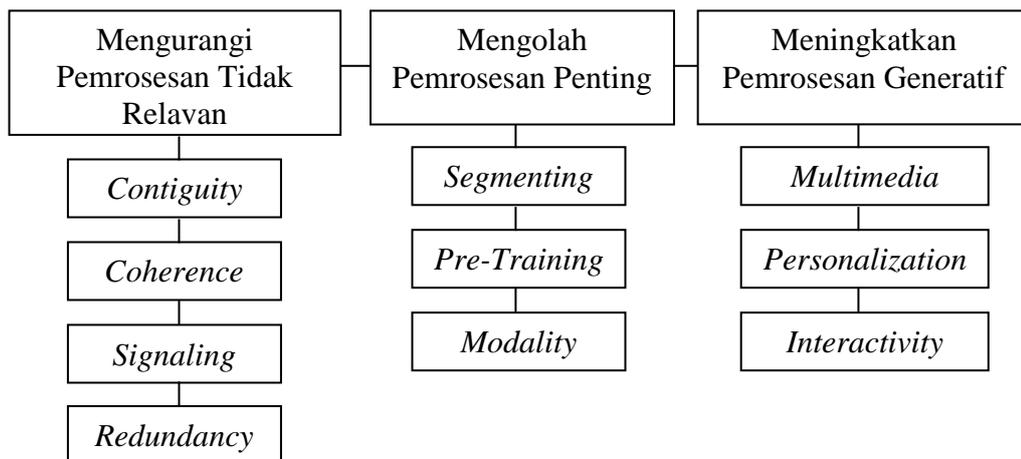
f. Benda

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

#### 4. Prinsip Multimedia Pembelajaran

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diterapkan ketika akan mengakomodasi multimedia untuk pembelajaran.

Prinsip untuk mengurangi aktivitas *extraneous processing* antara lain: *contiguity*, *coherence*, *signaling*, *redundancy*. Prinsip untuk mengelolah aktivitas *essential processing* antara lain: *segmenting*, *pre-training*, *modality*. Prinsip untuk meningkatkan aktivitas *generative processing* antara lain: *multimedia*, *personalization*, *interactivity*. Ketiga aktivitas tersebut dirangkum pada bagan berikut.<sup>16</sup>



Bagan 2.2 Prinsip-Prinsip Multimedia Pembelajaran

<sup>16</sup> Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 27.

Penjelasan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.<sup>17</sup>

a. Prinsip *Contiguity*

Gambar dan penjelasan lebih baik diletakkan sedekat mungkin. (*spatial* dan *temporal*).

1) Prinsip *Spatial Contiguity*

Gambar dan penjelasannya harus diletakkan berdekatan. Jika gambar dan penjelasannya terpisah, maka siswa harus memakai memori yang terbatas hanya untuk mencocokkan saja. Memori yang tersisa dipakai untuk memahami isi dari gambar dan penjelasan. *Contiguity* akan mengurangi beban kognitif dalam memori sehingga meningkatkan pembelajaran.

2) Prinsip *Temporal Contiguity*

Animasi dan video harus disajikan bersamaan dengan narasinya. Bila animasi dijalankan terlebih dahulu, kemudian baru narasinya disuarakan, maka tentu saja siswa akan mengalami kesulitan untuk menghubungkan keduanya.

b. Prinsip *Coherence*

Kata, gambar, suara, video yang tidak penting dan relevan sebaiknya dihilangkan, karena materi menarik yang tidak relevan dapat menghalangi pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa mempunyai sumber daya memori yang terbatas, sehingga materi yang tidak penting akan membebani memori mereka. Dalam hal ini hindari memasukkan audio yang tidak relevan seperti musik latar belakang yang tidak relevan dengan materi. Musik latar belakang bisa membebani memori kerja siswa, khususnya bagi siswa yang sedang mengalami beban pemrosesan kognitif yang berat. Selain itu hindari memasukkan kata-kata atau kalimat yang indah tetapi tidak relevan karena akan mengganggu dan tidak meningkatkan pemahaman atas materi utama. Demikian juga dengan gambar dan video yang tidak relevan, juga tidak

---

<sup>17</sup> Sujono, 27-35.

harus dimasukkan dalam multimedia pembelajaran, karena bisa mengganggu pembelajaran.

c. Prinsip *Signaling*

Penyajian materi perlu dilengkapi dengan penandaan atau identitas. Siswa akan lebih mudah belajar bila dalam multimedia dilengkapi dengan penanda mana materi pokok dan mana yang tambahan atau diberi fokus warna tertentu pada bagian yang penting.

d. Prinsip *Redundancy*

Penggunaan elemen multimedia sebaiknya jangan berlebihan, karena akan membebani memori kerja siswa. Sebagian ahli berpendapat bahwa narasi dan teks identik dianggap berlebihan, namun untuk kebutuhan khusus tertentu terkadang penting juga untuk menyajikan narasi dan teks identik.

e. Prinsip *Segmenting*

Materi pembelajaran yang rumit, kompleks dan besar sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian yang lebih kecil, sehingga lebih mudah dipahami. Materi yang disajikan langsung dalam jumlah yang besar akan membebani memori kerja siswa.

f. Prinsip *Pre-Training*

Apabila presentasi multimedia yang disajikan bersifat kompleks, dimana banyak bagian-bagian dari presentase tersebut masih asing atau baru bagi siswa, maka sebaiknya dahului dengan informasi pengenalan untuk menjelaskan bagian-bagian yang asing atau baru tersebut. Dengan demikian, ketika siswa masuk ke presentasi pokok, maka siswa sudah mengetahui semua bagian.

g. Prinsip *Modality*

Penjelasan yang menyertai gambar atau animasi yang kompleks sebaiknya disajikan berupa narasi, bukan teks tertulis. Instruksi multimedia yang terdiri dari informasi verbal dan bergambar, seperti misalnya gambar mesin dan teks yang menjelaskan tentang fungsinya, membutuhkan sumber daya memori yang besar. Hal ini karena siswa harus bekerja keras hanya

sekedar berpindah-pindah antara teks dan gambar untuk mengintegrasikan dan memahaminya.

h. Prinsip *Multimedia*

Materi akan lebih efektif apabila disajikan dengan gambar dan kata daripada hanya kata. Pembelajaran multimedia adalah belajar melalui kata-kata (*words*) dan gambar (*pictures*). Kata-kata adalah informasi verbal yang disajikan melalui teks tercetak atau teks terucap (narasi). Teks tercetak diterima memori kerja melalui sensor mata (*visual*). Teks terucap (narasi) diterima memori kerja melalui sensor telinga (*auditory*).

i. Prinsip *Personalization*

Materi lebih baik disajikan dalam gaya bahasa percakapan atau tidak formal. Penggunaan subjek atau kata ganti orang dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah dipahami dari pada disajikan dalam kalimat pasif dan formal.

j. Prinsip *Interactivity*

Prinsip interaktivitas mengatakan bahwa siswa akan belajar lebih optimal apabila dia dapat mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran.

## 5. Komponen Media Pembelajaran

Komponen media pembelajaran yang lengkap antara lain adalah sebagai berikut.<sup>18</sup>

a. Pendahuluan

- 1) *Title Page*
- 2) Menu
- 3) Tujuan Pembelajaran
- 4) Petunjuk

---

<sup>18</sup> Sujono, 54.

b. Isi/Materi

- 1) Kontrol, interaksi, navigasi
- 2) Teks, suara, gambar, video, animasi, simulasi

c. Penutup

- 1) Ringkasan
- 2) Latihan dan Evaluasi

Petunjuk atau tips membuat beberapa komponen media pembelajaran interaktif di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut.<sup>19</sup>

a. Membuat “*Title Page*”

- 1) Ditulis dengan jelas:
  - a) Judul/topik/materi yang akan disajikan
  - b) Peruntukkan pengguna (kelas, sekolah)
  - c) Identitas pembuat (nama, lembaga, tahun)
- 2) Dilengkapi ilustrasi yang menarik perhatian dan relevan dengan materi.
- 3) Berisi cara penggunaan Diberi tombol *exit* untuk keluar dan *next* untuk lanjut.
- 4) Bila disertai *clip*/animasi intro, perlu tombol *skip*.
- 5) *Title page* tidak hilang dalam waktu tertentu.
- 6) Jangan diberi menu, petunjuk, isi di *title page*.

b. Penyajian Teks

- 1) Teks harus ringkas, padat, mudah dipahami
- 2) Ukuran dan jenis huruf harus jelas (proporsional) serta konsisten di tiap halaman
- 3) Jangan menggunakan *scroll* (terutama untuk informasi yang penting serta pendek), kecuali tidak bisa dibagi ke lain halaman.
- 4) Jangan gunakan teks *blinking* (kedip) atau bergerak.
- 5) Warna harus kontras dnegan latar belakang.
- 6) Spasi harus proporsional

---

<sup>19</sup> Sujono, 54-58.

7) Tingkat keterbacaan perlu memperhatikan target penggunanya.

c. Penyajian Gambar

- 1) Gambar dan grafik harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi
- 2) Penjelasan serta *caption* harus sedekat mungkin dengan gambar/grafik
- 3) Hindari terlalu banyak gambar/grafik
- 4) Gambar yang kompleks sebaiknya dipecah
- 5) Perlu diperhatikan kualitas (resolusi, warna) gambar serta ukuran file

d. Penyajian Suara

- 1) Suara harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi
- 2) Berikan kontrol (*play, pause, repeat*)
- 3) Efek suara yang tidak relevan sebaiknya dihindari
- 4) Sebaiknya ada tombol *on-off* untuk suara
- 5) Kualitas suara harus baik

e. Membuat “Evaluasi”

- 1) Evaluasi harus mencakup keseluruhan materi dan sinkron dengan tujuan pembelajaran
- 2) Contoh soal atau latihan perlu diberi dengan cara penyelesaiannya
- 3) *Feedback* harus positif (bisa memberi penguatan), sesuai respon pengguna.
- 4) Jenis soal dibuat bervariasi (pilihan ganda, isian, menjodohkan, *drag-drop*, dan lain-lain)
- 5) Bila respon salah, maka jawaban betul dan penjelasan harus diberikan dengan soal yang masih kelihatan.

f. Membuat “Penutup”

- 1) Berikan ringkasan tiap topik/pokok bahasan
- 2) *Glossary* (daftar kata/istilah sulit dan artinya)
- 3) Biodata pembuat
- 4) Daftar acuan/sumber yang dipakai
- 5) Akan lebih baik bila hasil dan *progress* bisa disimpan

## 6. Evaluasi Multimedia

Evaluasi merupakan salah satu tahapan yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas program multimedia yang telah dikembangkan. Bila ingin mengetahui seberapa baik kualitas suatu produk pembelajaran, maka terlebih dahulu ditetapkan kriterianya. Kriteria yang digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran meliputi tiga aspek, yaitu:<sup>20</sup>

### a. Aspek Isi

Aspek isi atau materi terdiri atas beberapa sub-aspek yang berkaitan dengan kualitas isi atau materi pembelajaran. Aspek materi ini perlu dievaluasi oleh ahli materi yang relevan. Berikut adalah sub-sub aspek isi.

- 1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- 2) Kebenaran struktur materi
- 3) Keakuratan isi materi
- 4) Kebenaran tata bahasa
- 5) Kebenaran ejaan
- 6) Kebenaran istilah
- 7) Kebenaran tanda baca
- 8) Kebenaran kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna
- 9) Ketergantungan materi dengan budaya atau etnik

### b. Aspek Instruksional

Aspek instruksional atau aspek pedagogis seharusnya dievaluasi oleh ahli pembelajaran atau instruksional, namun biasanya dalam praktek sering dijadikan satu untuk dievaluasi oleh ahli media. Aspek ini berkaitan dengan peranan produk media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran agar siswa mudah mempelajari materi yang sulit, rumit, abstrak, kompleks. Kapasitas kognitif terkait dengan beban memori yang ditanggung siswa apabila mempelajari materi, maka sebaiknya materi tidak disajikan dalam

---

<sup>20</sup> Sujono, 77-83.

jumlah besar dan kompleks, melainkan dipecah-pecah menjadi kecil dan sederhana.

Berikut adalah pejabaran aspek instruksional atau pedagogis antara lain sebagai berikut.

- 1) Ketetapan tema
- 2) Metodologi (cara penyajian)
- 3) Interaktivitas
- 4) Kapasitas kognitif
- 5) Strategi pembelajaran
- 6) Kontrol pengguna
- 7) Kualitas pertanyaan
- 8) Kualitas umpan balik

c. Aspek Tampilan

Aspek ini berkaitan dengan tampilan dari produk media pembelajaran yakni merupakan komponen antar muka sesuatu yang menghubungkan antara isi materi pembelajaran dengan pengguna. Oleh karena itu yang harus mengevaluasi aspek ini adalah ahli media. Ahli media akan mengecek apakah tampilan tema secara keseluruhan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan relevan dengan materi.

Berikut adalah penjabaran aspek tampilan antara lain sebagai berikut.

- 1) Tata letak
- 2) Penggunaan warna
- 3) Kualitas teks (ukuran, jenis *font*, warna)
- 4) Kualitas gambar (resolusi, relevansi dengan materi)
- 5) Kualitas animasi (resolusi, relevansi dengan materi)
- 6) Kualitas audio/video (resolusi, relevansi dengan materi)
- 7) Fungsi navigasi
- 8) Konsistensi navigasi
- 9) Kekontrasan latar belakang dengan objek depan
- 10) Spasi

## 7. Manfaat Media Dalam Proses Pembelajaran

Media memiliki beberapa manfaat di dalam proses pembelajaran. Berikut adalah manfaat media pembelajaran menurut beberapa ahli.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa di antaranya yaitu:<sup>21</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar, gerak yang terlalu cepat dan objek yang terlalu kompleks.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Selain beberapa manfaat di atas, terdapat juga beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, di antaranya adalah:<sup>22</sup>

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

---

<sup>21</sup> Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 17.

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 25.

Menurut Saifuddin manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.<sup>23</sup>

- a. Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik.
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- c. Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi.
- d. Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat.
- e. Pembelajaran dapat berlangsung dimana dan kapan saja.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah memberikan kejelasan terhadap materi yang diberikan oleh guru, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta mampu menarik perhatian siswa.

## **B. *Sparkol VideoScribe***

### **1. Pengertian *Sparkol VideoScribe***

*Sparkol VideoScribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh.<sup>24</sup> *VideoScribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah.<sup>25</sup> Aplikasi ini menyediakan fitur yang beragam, sehingga pengguna dapat mendesain suatu *project* dengan mudah. Misalnya dalam membuat desain animasi pembelajaran, pengguna dapat memadukan gambar, suara, dan grafis, sehingga menjadi animasi pembelajaran yang menarik. Selain menggunakan fitur yang telah disediakan dalam aplikasi ini, pengguna juga dapat memilih gambar, grafis, dan suara yang terdapat di dalam komputer sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

---

<sup>23</sup> Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2014), 135.

<sup>24</sup> Aan Subhan Pamungkas, dkk., "Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe*: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (Juli 2018): 130.

<sup>25</sup> Air, Jon dkk., *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heart*, (Bristol, UK: *Sparkol Books*, 2014), 3.

Aplikasi ini juga dapat dioperasikan dalam keadaan *offline*, sehingga tidak tergantung pada layanan internet dan juga pastinya memudahkan penggunanya untuk mendesain animasi kapanpun dan di manapun.

## 2. Fungsi *Sparkol VideoScribe*

Berikut adalah beberapa fungsi dari *Sparkol VideoScribe*.<sup>26</sup>

- a. Untuk menarik perhatian dari pengunjung *blog* dan *website*
- b. Untuk media pembelajaran.
- c. Untuk menjadi media presentasi.

## 3. Cara Pengoperasian *Sparkol VideoScribe*

Berikut adalah langkah-langkah pengoperasian *Sparkol VideoScribe*.<sup>27</sup>

- a. Aplikasi *Sparkol VideoScribe* didownload atau juga bisa dishare menggunakan *flashdisk*.
- b. Aplikasi *Sparkol VideoScribe* diinstall, dengan cara mengklik *next* pada prosedur penginstalan.
- c. Jika sudah terinstal, maka silahkan buka aplikasi *Sparkol VideoScribe*.
- d. *E-mail* dan *password* dimasukkan, jika ingin mengoperasikan *Sparkol VideoScribe* secara *online*.

Penggunaan aplikasi ini bisa dilakukan dalam keadaan *online* maupun *offline*. Jika dilakukan dalam keadaan *online*, maka pastikan jaringan telah tersambung atau aktif, kemudian masukkan *e-mail* dan *password-mail*. Dan ikuti petunjuk penggunaan selanjutnya. Jika penggunaan dilakukan dalam keadaan *offline*, maka penginstalan aplikasi *Sparkol VideoScribe* ini juga memiliki langkah-langkah tertentu, berikut adalah langkah-langkahnya.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Dilla Oktavianingrum, "Pengembangan Media Audio Visual *Sparkol* Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Pertemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta," *Jurnal Perpustakaan Uns* (2016): 3.

<sup>27</sup> Erlia Dwi Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi" (Skripsi, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017), 21-22.

<sup>28</sup> Lukman Syafie, "Panduan Penggunaan *Sparkol VideoScribe*" (Presentasi *Workshop* Media Pembelajaran PAI Berbasis *AutoPlay*, Manado: IAIN Manado, 25 Juli 2019), 5-7.

- a. Koneksi internet pada komputer/laptop dimatikan atau dinonaktifkan.
- b. Aplikasi *Sparkol VideoScribe* diinstall.
- c. Klik *next* pada prosedur penginstalan, tungguhlah hingga proses penginstalan selesai.
- d. Secara otomatis program akan terbuka.
- e. Klik *close*.
- f. Folder mode *offline* yang terdapat pada folder *Sparkol VideoScribe* dibuka, dan file “*VideoScribeBin*” dicopy kemudian dipaste di data *C:\Program Files (x86)\Sparkol\Sparkol VideoScribe\* untuk windows 64-bit dan *C:\Program Files\Sparkol\Sparkol VideoScribe\* untuk windows 32-bit.
- g. Pilihlah *Replace the file in the destination* jika muncul perintah *Replace or Skip Files*.
- h. Proses instalasi telah selesai. Aplikasi *Sparkol VideoScribe* selanjutnya dapat dioperasikan dengan langsung mengklik *LOG IN* tanpa memasukkan *e-mail* dan *password*.
- i. *Project* video langsung bisa dibuat sesuai keinginan dan kebutuhan dengan menambahkan berbagai fitur yang telah disediakan melalui menu-menu yang ada di dalamnya.
- j. Video yang telah dibuat disimpan sesuai dengan format yang diinginkan.

#### 4. Tampilan *Sparkol VideoScribe*

- a. Tampilan pembuka *Sparkol VideoScribe*



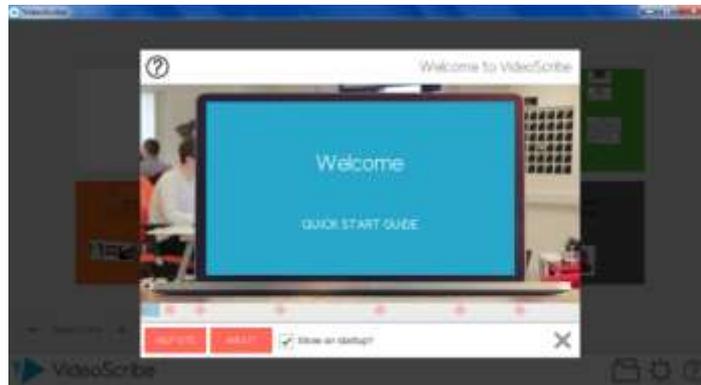
Gambar 2.1 Tampilan Pembuka *Sparkol VideoScribe*

b. Tampilan *login* ke akun *Sparkol VideoScribe*



Gambar 2.2 Login ke Akun *Sparkol VideoScribe*

c. Tampilan petunjuk penggunaan *Sparkol VideoScribe*



Gambar 2.3 Petunjuk Penggunaan *Sparkol VideoScribe*

d. Tampilan Halaman Kosong *Sparkol VideoScribe*



Gambar 2.4 Halaman Kosong *Sparkol VideoScribe*

e. Tampilan Penyimpanan *Project Sparkol VideoScribe*



Gambar 2.5 Penyimpanan *Project Sparkol VideoScribe*

5. Fungsi Menu-Menu yang ada di Dalam *Sparkol VideoScribe*

a. Menu Bagian Atas *Sparkol VideoScribe*<sup>29</sup>



Gambar 2.6 Menu Bagian Atas *Sparkol VideoScribe*

Tabel 2.1 Fungsi Menu Bagian Atas *Sparkol VideoScribe*

Menu	Fungsi
	Kembali ke bagian awal, dengan menampilkan halaman baru pada aplikasi.
	Menyimpan <i>project</i> yang telah dibuat pada spesifikasi folder yang diinginkan, tanpa menutup <i>project</i> yang sedang dibuat.
	Memasukkan atau menambahkan gambar ke dalam <i>project</i> . Pengguna dapat memilih gambar yang telah disediakan oleh aplikasi dan juga dapat menambahkan gambar yang ada di dalam folder komputer. Tampilan berikut akan muncul bila anda mengklik menu <i>add an image to the canvas</i> .

<sup>29</sup> Lukman Syafie, "Panduan Penggunaan *Sparkol VideoScribe*" (Presentasi *Workshop Media Pembelajaran PAI Berbasis AutoPlay*, Manado: IAIN Manado, 25 Juli 2019), 9-11.

Tabel 2.1 Fungsi Menu Bagian Atas *Sparkol VideoScribe*  
(Lanjutan)

Menu	Fungsi	
		
		Mencari gambar yang telah disediakan oleh <i>Sparkol VideoScribe</i>
		Membuka atau menampilkan gambar-gambar yang disediakan oleh aplikasi.
		Menampilkan riwayat gambar yang sudah pernah digunakan dalam membuat <i>project</i>
		Menambahkan gambar dari folder yang ada di dalam komputer.
		Menambahkan gambar dengan cara mendownload terlebih dahulu dari web <i>Sparkol VideoScribe</i>
	Menambahkan teks atau tulisan dalam <i>project</i> .	
		Memasukkan teks atau tulisan yang diinginkan
		Memilih tipe <i>font</i> yang akan digunakan sesuai keinginan.
		Mengubah warna teks atau tulisan.
	Memasukkan atau menambahkan <i>chart</i> atau diagram dalam <i>project</i> .	
	Menambahkan musik ke dalam <i>project</i> .	
	Merekam atau menambahkan audio dari suara secara langsung.	
	Mengubah latar <i>project</i> dengan tekstur dan warna yang telah disediakan oleh aplikasi.	

Tabel 2.1 Fungsi Menu Bagian Atas *Sparkol VideoScribe* (Lanjutan)

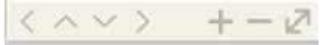
Menu	Fungsi
	Mengubah <i>template</i> tangan yang digunakan dalam <i>canvas</i>
	Menampilkan secara keseluruhan <i>project</i> yang telah dibuat
	Mempublikasikan <i>project</i> yang telah dibuat.

b. Menu Bagian Bawah *Sparkol VideoScribe*<sup>30</sup>



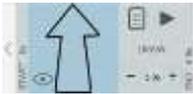
Gambar 2.7 Menu Bagian Bawah *Sparkol VideoScribe*

Tabel 2.2 Fungsi Menu Bagian Bawah *Sparkol VideoScribe*

Menu	Fungsi
	Untuk menggeser dan <i>optimize zoom</i> <i>project</i> yang telah dibuat secara keseluruhan.
	Untuk memindahkan slide yang dipilih.
	Untuk menyalin objek yang diinginkan.
	Untuk menempel objek yang telah dipilih.
	Untuk mengunci kesesuaian layar agar tidak menampilkan hal yang tidak diinginkan.
	Untuk menghilangkan set kamera yang telah diatur.
	Untuk menampilkan kembali semua slide/item yang disembunyikan sebelumnya, untuk ditampakkan kembali pada editing.

<sup>30</sup> Lukman Syafie, "Panduan Penggunaan *Sparkol VideoScribe*" (Presentasi *Workshop* Media Pembelajaran PAI Berbasis *AutoPlay*, Manado: IAIN Manado, 25 Juli 2019), 12-13.

Tabel 2.2 Fungsi Menu Bagian Bawah *Sparkol VideoScribe*  
(Lanjutan)

Menu	Fungsi	
		<p>Untuk menampilkan dan menyembunyikan sementara slide dalam proses editing, tetapi tidak berarti slide tersebut tidak tampak pada saat <i>project</i> ditampilkan.</p>
		<p>Untuk menambah dan mengurangi waktu <i>slide</i> yang ingin ditampilkan.</p>
		<p>Untuk mengubah properti pada elemen, baik itu gambar maupun teks.</p>  <p>Pada menu ini, terdapat,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Animate</i> adalah waktu yang digunakan untuk menggambar animasi gambar/<i>shape</i>/teks.</li> <li><i>Pause</i> adalah waktu yang digunakan untuk berhenti sejenak setelah gambar/<i>shape</i> ditampilkan.</li> <li><i>Transition</i> adalah waktu yang digunakan untuk berpindah ke objek selanjutnya setelah proses <i>pause</i> selesai.</li> </ol>

Tabel 2.2 Fungsi Menu Bagian Bawah *Sparkol VideoScribe*  
(Lanjutan)

Menu	Fungsi
	<p>d)  / Untuk mengganti teks dan <i>fontnya</i> / untuk mengganti gambar elemen.</p> <p>e)  Untuk menambah atau mengganti filter pada elemen yang diinginkan.</p> <p>f)  Untuk mengubah <i>template</i> tangan pada elemen yang dipilih.</p> <p>g)  Untuk menghapus elemen dari project.</p> <p>h)  Kembali ke elemen sebelumnya.</p> <p>i)  Lanjut ke elemen berikutnya.</p> <p>j)  Untuk menyimpan perubahan terhadap elemen.</p> <p>k)  Keluar dari pengaturan properti elemen.</p>

## 6. Kelebihan dan Kekurangan *Sparkol VideoScribe*

### a. Kelebihan *Sparkol VideoScribe*

*Sparkol VideoScribe* jika dilihat dari karakteristiknya media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan di antaranya: mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa, dapat dilakukan pengulangan, 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, dan musik dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>31</sup> Sehingga dengan demikian pembelajaran menjadi lebih menarik, sebab disajikan dalam bentuk video.

### b. Kekurangan *Sparkol VideoScribe*

Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* memiliki kekurangan diantaranya: dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik.<sup>32</sup> Selain itu dalam aplikasi *Sparkol VideoScribe* tidak menyediakan fitur untuk menambahkan video dan tidak mendukung untuk penulisan teks Arab.

## C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

### 1. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Pendidikan akidah akhlak adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut,

---

<sup>31</sup> Susiyana dan Riyana, *Media Pembelajaran*, 67.

<sup>32</sup> Wasis Dwiyojo, *Media Pembelajaran*, (Malang: Wineka Media, 2013), 216.

baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia.<sup>33</sup>

Materi akidah menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan atau keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam nama-nama Allah Swt. Sedangkan materi akhlak mengarahkan untuk penyiapan peserta didik agar memiliki moral dan etika Islam sebagai keseluruhan pribadi muslim dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi akhlak juga menekankan pada pembiasaan untuk menerapkan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.<sup>34</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa akidah akhlak merupakan pelajaran yang memberikan pengetahuan tentang keyakinan (akidah) dan perilaku (akhlak). Keyakinan hati dari seorang muslim yang bersumber dari ajaran Islam diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari, yaitu dengan menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

## **2. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukkan, dan pengembangan pengetahuan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt.<sup>35</sup> Sehingga dengan demikian, penanaman nilai dan ajaran Islam tersebut menjadi pedoman dalam mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

---

<sup>33</sup> Kementerian Pendidikan Nasional, *Pembinaan Pendidikan Karakter di SMP*, (Jakarta: BSNP, 2010), 2.

<sup>34</sup> Nur Cahyati, "Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas X MIA Semester II Madrasah Aliyah Darul Falah Pringsurat Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018" (Skripsi, Salatiga, IAIN Salatiga, 2018), 35.

<sup>35</sup> Syarifuddin Sy dkk., "Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar," *Jurnal Tashwir* 1, no. 2 (Juni-Desember 2013): 83.

### 3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII meliputi:

a. Aspek Akidah meliputi:

Iman kepada kitab-kitab Allah, iman kepada Rasul, Mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya.

b. Aspek Akhlak meliputi:

Akhlak terpuji yakni *qana'ah*, sabar, *tawakkal*, *ikhtiar*, syukur, adab terhadap orangtua dan guru, keteladanan Nabi Yunus a.s dan Nabi Ayyub a.s, *husnuzan*, *tawadhu'*, *tasamuh*, *ta'awun*, adab bergaul dengan saudara dan teman, serta keteguhan iman sahabat Abu Bakar Ash-Shiddiq.

Akhlak tercela yakni *ananiyah*, putus asa, *ghadab*, *tamak*, *hasad*, dendam, *ghibah*, *fitnah*, dan *namimah*.

### 4. Materi Syukur

Syukur adalah salah satu refleksi dari sikap *tawakal*. Sedangkan secara istilah, syukur ialah memberikan pujian kepada Allah Swt., dengan cara taat kepada-Nya, tunduk dan berserah diri hanya kepada Allah Swt. serta beramar *makhruf nahi munkar*.<sup>36</sup>

Allah Swt. berfirman dalam Q.S. Ibrahim/14: 7,

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِن كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ

Terjemahnya:

Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan, 'Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih'. (QS. Ibrahim/14:7)<sup>37</sup>

Apabila manusia mensyukuri nikmat Allah Swt. maka Allah Swt. akan menambah nikmat-Nya, dan apabila manusia itu tidak berterima kasih kepada nikmat-Nya, maka sesungguhnya Allah Swt. akan mencabut dan juga

<sup>36</sup> Kementerian Agama, *Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), 25.

<sup>37</sup> Kementerian Agama, 25.

mengurangi nikmat dari manusia tersebut sebagai hukuman atas kekufurannya.<sup>38</sup>

Adapun dampak positif dari sifat syukur, di antaranya adalah:

- a. Terhindar dari sifat tamak.
- b. Memperoleh kepuasan bathin, karena selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh Allah Swt.
- c. Mendapat jaminan tambahan nikmat dari Allah Swt.

#### **D. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

Sebelumnya sudah terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang saya lakukan ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Budi Nur Setyawan (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sparkol VideoScribe* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMK Batik 1 Surakarta”.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat kreativitas belajar siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran ekonomi. Hasil rata-rata nilai kreativitas siswa saat sebelum penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 87,07, sedangkan untuk nilai rata-rata sesudah penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 100,40. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan pengembangan media, di mana pada penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan menggunakan *Sparkol*

---

<sup>38</sup> Kementrian Agama, 25.

*VideoScribe* terhadap kreativitas belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti hanya sebatas pada pengembangan media. Selain itu, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pemilihan jenjang dan mata pelajaran yang diambil.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar yang diberikan kepada siswa dan guru. Minat belajar siswa terbukti mengalami peningkatan dengan nilai *n-gain* sebesar 0,74 dimana jika dimasukkan ke dalam kategori faktor *gain* tergolong tinggi. Sedangkan menurut pengakuan guru, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai *n-gain* sebesar 0,76 , angka tersebut juga tergolong kategori tinggi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Selain itu, model pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan model ADDIE. Penelitian ini juga sama-sama dilakukan pada kelas VIII. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pemilihan bantuan *software* dalam mengembangkan media, dimana dalam penelitian ini menggunakan *software* pendukung dalam mengembangkan media, seperti *Corel Draw X6*, *Adobe Audition CS6*, dan *Pinnacle Studio 15*, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti hanya menggunakan *software Sparkol VideoScribe* saja dalam mengembangkan media tanpa menggunakan *software* pendukung lainnya. Selain itu, perbedaannya juga terletak pada pemilihan mata pelajaran, serta tujuan pengembangan itu sendiri, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media yang

dikembangkan terhadap minat belajar siswa, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan hanya sebatas pada pengembangan.

3. Penelitian Putra Purnama dkk. (2016) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *VideoScribe* Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media belajar dengan presentase kelayakan sebesar 96,6% dengan kategori sangat baik. Selain itu presentase yang diperoleh dari tanggapan mahasiswa terhadap media yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* sebesar 87,7%, dibandingkan dengan tanggapan mahasiswa terhadap media audio visual hanya sebesar 81%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk video yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Pemilihan model pengembangan yang digunakan juga sama, yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek dan jenjang penelitiannya. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan lembar angket tanggapan mahasiswa terhadap media audio visual sebagai pembanding dari media yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*.

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut menjadi pedoman awal peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### ***A. Model Pengembangan***

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>39</sup>

Metode penelitian ini cocok digunakan dalam penelitian ini, sebab penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dalam hal ini adalah media pembelajaran yang didesain menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 kotamobagu, dan selanjutnya diuji kelayakannya berdasarkan validasi dari para ahli dan juga respon subjek terhadap penggunaan media tersebut. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.<sup>40</sup> Pemilihan model pengembangan ini berdasarkan prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)*, namun lebih sistematis dan sederhana.<sup>41</sup>

---

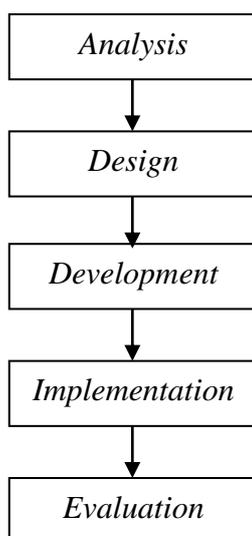
<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

<sup>40</sup> Rahmad Budi Nur Setyawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sparkol VideoScribe* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMK Batik 1 Surakarta" (Skripsi, Surakarta, Universitas Muhammadiyah, 2018), 5.

<sup>41</sup> Dyah Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016" (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), 74.

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan berpedoman pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut.



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah tahap dimana dilakukannya analisis kebutuhan dengan melakukan observasi lapangan untuk mengumpulkan data-data yang dijadikan acuan dan pertimbangan dalam mengembangkan produk.<sup>42</sup> Menurut Sadiman sebagaimana yang dikutip oleh Fitri Nurjanah, dkk., menyatakan bahwa apabila membuat suatu program media, program ini harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena program media yang telah dibuat hendaknya dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa.<sup>43</sup>

<sup>42</sup> Putra Purnama dkk., "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *VideoScribe* Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia 2*, no. 2 (2017): 258.

<sup>43</sup> Fitri Nurjanah dkk., "Pengembangan Media Animasi Menggunakan *SoftwareVideoScribe* Pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA di MAN Darussalam," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia 2*, no. 4 (2018): 232.

Tahap ini meliputi pelaksanaan identifikasi masalah kemudian pemecahan masalah berdasarkan analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Desain merupakan tahap pembuatan media *VideoScribe* yang berisi kegiatan perumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, merumuskan butir-butir materi yang sesuai dengan media yang dikembangkan agar lebih sistematis, dan menentukan desain media yang sesuai dengan analisis kebutuhan mahasiswa.<sup>44</sup> Tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII. Pada tahap ini meliputi perumusan materi yang akan disajikan dalam media berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai, dan pembuatan naskah media. Naskah media terdiri dari keterangan visual media, keterangan audio (*background*) dan narasi.<sup>45</sup> Kemudian desain media disesuaikan dengan materi pembelajaran dan juga karakteristik siswa.

## **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Pada tahap ini pula media yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian.<sup>46</sup> Setelah divalidasi, selanjutnya media direvisi sesuai dengan arahan dari validator. Media divalidasi oleh ahli media

---

<sup>44</sup> Putra Purnama dkk., "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *VideoScribe* Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 2, no. 2 (2017): 260.

<sup>45</sup> Dyah Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016" (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), 92.

<sup>46</sup> Dyah Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016" (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), 75.

dan ahli materi menggunakan lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat.<sup>47</sup> Setelah media telah divalidasi kelayakannya, selanjutnya media pembelajaran yang telah direvisi tersebut diterapkan pada subjek yang menjadi sasaran penelitian. Sesuai dengan sarannya, media akan diuji cobakan kepada salah satu guru akidah akhlak dan 15 siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi merupakan tahap untuk melakukan penilaian produk yang telah dikembangkan.<sup>48</sup> Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE, di mana pada tahap ini media yang telah dikembangkan, direvisi, dan diterapkan dievaluasi kembali untuk diketahui keefektifannya. Dalam penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan dengan cara menilai respon subjek terhadap penggunaan media yang telah dikembangkan di dalam proses pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*.

### **C. Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian akan memberikan penilaian mengenai penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran akidah akhlak. Dalam penelitian ini, Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil yakni siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu yang terdiri dari 15 siswa yang berasal dari kelas VIII A sampai

---

<sup>47</sup> Anita dan Triani Ratnawuri, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Tema Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas VII di MTs Ma'ruf NU 14 Sidorejo," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 7, no. 1 (2019): 35.

<sup>48</sup> Anita dan Triani Ratnawuri, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Tema Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas VII di MTs Ma'ruf NU 14 Sidorejo," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 7, no. 1 (2019): 35.

dengan kelas VIII H. Selain siswa, salah satu guru mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII juga menjadi subjek pada uji coba produk yang dikembangkan. Adapun daftar responden, terdapat pada lampiran 16.

#### **D. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka.<sup>49</sup> Data ini dikumpulkan melalui angket yang disusun dengan menggunakan skala penskoran dari skala Likert, yaitu skor 1 dengan jawaban “Tidak Setuju”, skor 2 “Kurang Setuju”, skor 3 “Ragu-Ragu”, skor 4 “Setuju”, dan skor 5 “Sangat Setuju”.<sup>50</sup> Data yang diperoleh berkaitan dengan kelayakan, serta respon guru dan 10 siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Sedangkan data kualitatif berupa respon 5 siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran. Data ini digunakan sebagai data pendukung dari data kuantitatif yang diperoleh dari penyebaran angket respon siswa.

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai cara.<sup>51</sup> Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

##### **a. Kuesioner atau angket**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>52</sup> Angket yang digunakan dalam penelitian ini

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 23.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 94.

<sup>51</sup> Sugiyono, 141.

<sup>52</sup> Sugiyono, 142.

adalah angket tertutup, dimana di dalam angket tersebut terdapat beberapa pernyataan dan responden tinggal memberikan jawaban mereka dengan cara memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Penggunaan angket ini bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dan respon guru serta 10 siswa terhadap penggunaan media di dalam proses pembelajaran.

#### b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>53</sup> Wawancara ini ditujukan kepada 5 siswa untuk mendapatkan tanggapan atau respon mereka terhadap penggunaan media di dalam proses pembelajaran. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, dimana peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang sama secara tertulis, dan diberikan kepada setiap responden.<sup>54</sup> Selanjutnya hasil wawancara tersebut dicatat oleh peneliti. Hasil wawancara ini digunakan sebagai data pendukung terhadap hasil respon siswa yang diperoleh dari kuesioner.

#### c. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>55</sup> Dokumen dalam penelitian ini berupa foto kegiatan uji coba produk pada siswa.

---

<sup>53</sup> Sugiyono, 231.

<sup>54</sup> Sugiyono, 233.

<sup>55</sup> Sugiyono, 240.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.<sup>56</sup>

Instrumen dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 2 Kotamobagu adalah sebagai berikut.

### a. Instrumen Validasi Produk

Instrumen validasi produk bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai media yang sedang dikembangkan oleh peneliti dan kesesuaian materi yang disajikan dalam media. Hasil dari validasi produk akan digunakan sebagai acuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Instrumen validasi produk media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotambogu terdiri dari lembar angket validasi media dan lembar angket validasi materi. Instrumen validasi produk disusun berdasarkan kriteria yang terdapat pada kisi-kisi instrumen validasi ahli media dan ahli materi. Lembar angket validasi produk diberikan kepada beberapa validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Untuk instrumen validasi produk terdapat pada lampiran 11 dan lampiran 12.

### b. Instrumen Respon Guru dan Siswa

Instrumen untuk menilai respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan terdiri dari lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa. Lembar angket tersebut diberikan kepada guru yang mengimplementasikan media di dalam proses pembelajaran dan juga diberikan kepada 10 siswa setelah kegiatan uji coba produk. Instrumen ini meliputi aspek penilaian dari segi fungsi, kekuatan

---

<sup>56</sup> Sugiyono, 102.

memotivasi, dan penyajian media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Lembar angket respon guru dan siswa diukur menggunakan skala Likert dengan gradasi skor 1 sampai 5 dengan keterangan makna sebagai berikut.<sup>57</sup>

Tabel 3.1 Pedoman Skor Respon Guru dan Siswa

Skor	Pernyataan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-Ragu
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Instrumen respon guru dan siswa terdapat pada lampiran 13 dan lampiran 14. Selain lembar angket respon guru dan siswa tersebut, untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti juga menggunakan pedoman wawancara kepada siswa. Pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh data pendukung terkait respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Untuk pedoman wawancara ini terdapat pada lampiran 15.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data validasi ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli selanjutnya dianalisis dengan merata-ratakan skor penilaian ahli terhadap aspek penilaian kelayakan media dengan menggunakan rumus:<sup>58</sup>

$$\mu = \frac{\sum x}{N}$$

<sup>57</sup> Sugiyono, 94.

<sup>58</sup> Budiono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Surakarta, UNS Press: 2009), 29.

Keterangan:

$\mu$  : Nilai rata-rata per aspek penilaian

$\sum x$  : Jumlah total nilai jawaban dari validator

$N$  : Jumlah Validator

Hasil nilai rata-rata per aspek penilaian selanjutnya dicari presentase jawaban keseluruhan validator dengan rumus:<sup>59</sup>

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

Keterangan:

P : Presentase jawaban per aspek

$\sum x$  : Jumlah jawaban validator per aspek

$\sum xi$  : Jumlah nilai ideal per aspek

Presentase jawaban yang telah didapat selanjutnya dicari kriteria validasinya. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.<sup>60</sup>

Tabel 3.2 Kriteria Validasi Kelayakan Media

Interval	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

<sup>59</sup> Ardian Asyhari dan Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 7.

<sup>60</sup> Nozi Opra Agustin, dan Zuhendri Kamus, "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termoninamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA," *Pillar Of Physics* 02, (Oktober 2013): 12.

Tabel di atas menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai interpretasi maka kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu semakin tinggi.

## 2. Analisis Data Respon Guru dan Siswa

Analisis data respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan di dalam proses pembelajaran akidah akhlak. Jumlah skor yang diperoleh dari masing-masing pernyataan selanjutnya dicari presentase jawaban keseluruhan responden dengan rumus:<sup>61</sup>

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

Keterangan:

P : Presentase jawaban

$\sum x$  : Jumlah jawaban responden

$\sum xi$  : Jumlah nilai ideal dalam item penilaian

Penentuan kriteria dari penilaian respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.<sup>62</sup>

Tabel 3.3 Kriteria Respon Guru dan Siswa

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

<sup>61</sup> Ardian Asyhari dan Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 7.

<sup>62</sup> Nozi Opra Agustin, dan Zuhendri Kamus, "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termoninamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA," *Pillar Of Physics* 02 (Oktober 2013): 12.

Berdasarkan tabel di atas, jika hasil dari respon guru dan siswa menunjukkan presentase  $<61\%$  maka akan dilakukan revisi media sesuai dengan hasil yang didapatkan. Jika hasil respon  $>61\%$  maka penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran akidah akhlak dinyatakan mendapat respon yang positif dari guru dan siswa.<sup>63</sup> Produk yang dikembangkan dinyatakan baik untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.

---

<sup>63</sup>Erlia Dwi Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi" (Skripsi, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017), 57-58.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### ***A. Hasil Pengembangan Media Pengembangan Menggunakan Sparkol VideoScribe***

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Berikut penjelasan tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

##### **1. Analysis**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Negeri 2 Kotamobagu, menunjukkan beberapa hal yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran ini. Berikut adalah hal-hal yang peneliti temukan selama observasi.

Pertama, tidak adanya pemanfaatan media yang berbasis teknologi seperti proyektor LCD dan layar proyektor di dalam proses pembelajaran akidah akhlak kelas VIII, padahal sekolah tersebut telah memiliki sarana yang cukup memadai, seperti tersedianya sebuah proyektor LCD dan layar proyektor. Hal tersebut merupakan salah satu potensi yang sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan, terutama oleh guru dalam pembelajaran. Siswa pun sering memperoleh bahan ajar berupa buku cetak, dan hanya menggunakan papan tulis sebagai media dalam pembelajaran. Sementara itu, berdasarkan pengamatan dalam kelas, siswa lebih tertarik dan merasa senang jika dalam proses pembelajaran menggunakan media, seperti penggunaan proyektor LCD dan layar proyektor, terutama jika materi disajikan dalam bentuk video.

Kedua, permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran oleh guru, terutama pada pembelajaran akidah akhlak. Beberapa guru yang menggunakan proyektor LCD dan layar proyektor

dalam proses pembelajaran menyajikan materi dengan menampilkan materi melalui layar proyektor dan menampilkan beberapa video yang diunduh dari *youtube* tanpa ada tindak lanjut seperti pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi-aplikasi yang mendukung, padahal saat ini sudah banyak aplikasi-aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* terutama dalam pembelajaran akidah akhlak, dengan harapan media tersebut dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* dipilih karena dianggap mampu menyajikan materi pelajaran dengan memadukan beberapa unsur sekaligus, seperti unsur gambar, suara, dan tulisan, sehingga membentuk satu desain yang menarik, sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, masih sedikit juga guru yang memanfaatkan *Sparkol VideoScribe* ini dalam mendesain pembelajaran, padahal aplikasi ini memiliki beberapa kemudahan, di antaranya dapat dioperasikan dalam keadaan *offline* dan juga mudah dioperasikan oleh para pemula, sehingga cocok untuk para guru dalam mendesain pembelajaran agar menjadi lebih menarik kapan dan di mana saja.

## **2. Design**

Tahap *design* merupakan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran dengan membuat peta kompetensi, peta materi, dan naskah media.

Peta kompetensi merupakan bagan dan alur yang menjelaskan beberapa indikator yang harus dikuasai siswa pada materi bab 2 tentang *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*. Bagan peta kompetensi terdapat pada lampiran 3.

Peta materi merupakan bagan atau alur yang menguraikan beberapa topik dari tema *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*. Namun dalam hal ini, pembuatan peta materi ini disesuaikan dengan tema yang dibahas dalam media yang dikembangkan. Bagan peta materi terdapat pada lampiran 4.

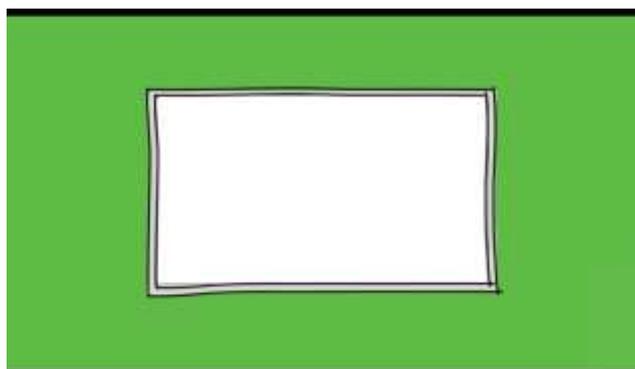
Naskah media merupakan pedoman pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Naskah media terdapat pada lampiran 6.

### 3. *Development*

Tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan naskah media yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini pula media yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian.

Sebelum media dibuat, terlebih dahulu dipersiapkan segala perangkat yang mendukung dalam pembuatan media, seperti laptop, *mouse*, *earphone*, dan yang paling utama adalah aplikasi *Sparkol VideoScribe*. Selain itu gambar-gambar yang mendukung materi dan juga *backsound* telah dipersiapkan sebelumnya. Materi yang akan disajikan di dalam videopun telah dirangkum dan disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selanjutnya media siap dibuat berdasarkan desain media sebelumnya.

Berikut adalah tampilan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs negeri 2 Kotamobagu.



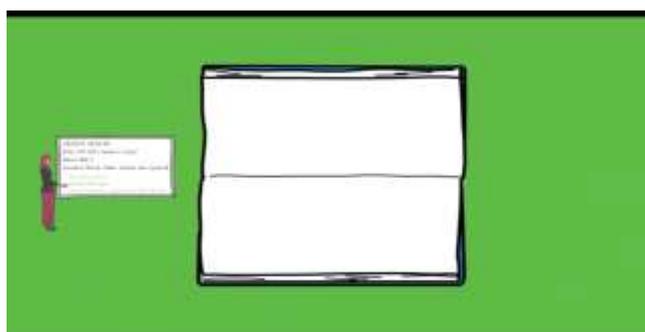
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Media Pembelajaran

Tampilan di atas merupakan bagian awal atau pembuka dari media pembelajaran. Pada bagian pembuka ini diawali dengan munculnya gambar papan, selanjutnya muncul gambar seorang ibu guru di bagian sudut kiri bawah papan. Kemudian disusul keterangan mata pelajaran dan objek dari media

pembelajaran dalam bentuk tulisan dan narasi, serta identitas pembuat media yang muncul secara berurutan di dalam gambar papan tersebut. Berikut adalah tampilan keseluruhan bagian awal atau pembuka dari media pembelajaran yang dikembangkan.

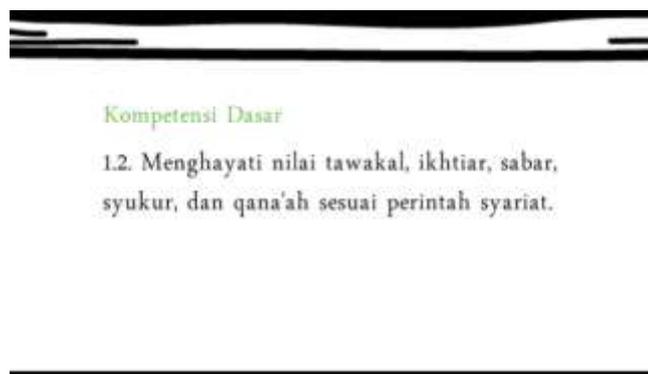


Gambar 4.2 Tampilan Keseluruhan Bagian Pembuka Media Pembelajaran



Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Gambar 4.3 menampilkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang dibahas dalam media pembelajaran. Dimulai dengan munculnya gambar buku, dan selanjutnya di dalam buku tersebut muncul penjabaran-penjabaran kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4.4 Penjabaran Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran



Gambar 4.5 Tema Materi yang akan dibahas Dalam Media

Gambar 4.5 menampilkan keterangan tema materi yang akan dibahas dalam media. Dimulai dengan munculnya gambar kertas, kemudian disusul gambar orang yang bersyukur, kemudian muncul keterangan tema materi di bawahnya. Bagian ini berisi tampilan dalam bentuk gambar, teks, dan juga narasi disertai dengan *background*.



Gambar 4.6 Pembahasan Materi

Pada bagian ini mulai masuk pada topik pembahasan materi. Dimulai dengan munculnya gambar anak kecil yang sedang berfikir, kemudian disusul gambar *callsout* yang berisi pertanyaan tentang pengertian sifat syukur.



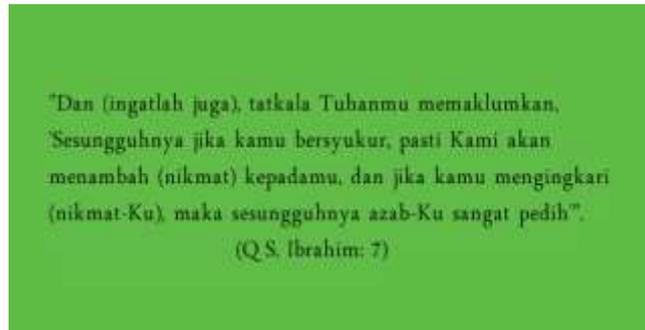
Gambar 4.7 Pengertian Sifat Syukur

Bagian ini masih berisi penjelasan tentang pengertian sifat syukur, yang dimulai dari munculnya gambar seorang ibu guru yang bermaksud untuk menjawab pertanyaan dari anak kecil sebelumnya. Kemudian muncul gambar *callsout* yang disusul munculnya pengertian dari sifat syukur di dalamnya. Kemudian, muncul gambar *callsout* lagi, yang berisi contoh dari sifat syukur. Pada bagian ini penjelasan materi disertai dengan narasi.



Gambar 4.8 Dalil tentang Syukur

Pada bagian ini muncul gambar ayat Al-Qur'an yang mendukung materi, yaitu qur'an surah Ibrahim ayat 7. Karena di dalam *software Sparkol VideoScribe* ini tidak mendukung untuk penulisan teks Arab, maka dari itu untuk ayat Al-Qur'annya hanya bisa ditampilkan dalam bentuk gambar. Pada bagian ini juga berisi narasi yaitu pembacaan ayat al-qur'an yang ditampilkan.



Gambar 4.9 Terjemahan Dalil tentang Syukur

Bagian ini menampilkan terjemahan dari surah Ibrahim ayat 7 yang ditampilkan sebelumnya. Terjemahan ini disajikan dalam bentuk narasi.



Gambar 4.10 Dampak Positif Sifat Syukur

Bagian ini menampilkan dampak-dampak positif dari sifat syukur. Dimulai dengan munculnya tulisan "Dampak Positif Sifat Syukur", kemudian di bawah tulisan tersebut muncul beberapa gambar secara berurutan beserta keterangannya. Pada bagian ini penjabaran dampak-dampak positif dari sifat syukur juga dalam bentuk narasi.



Gambar 4.11 Evaluasi Pembelajaran

Tampilan di atas merupakan bagian akhir dari pembahasan materi. Di mana pada bagian ini berisi evaluasi materi yang telah dibahas sebelumnya. Dimulai dengan munculnya gambar *arrow* yang mengarah pada dua sisi, yaitu sisi kanan dan kiri. Selanjutnya dalam gambar *arrow* tersebut munculnya teks “Perilaku”. Kemudian di sisi kiri muncul gambar anak lelaki dengan muka cemberut dan diikuti keterangan di bawahnya. Selanjutnya, di sisi kanan, muncul gambar anak perempuan yang menulis kata “*thank you*” di papan dan diikuti keterangan di bawahnya. Kemudian, muncul gambar kartun muslimah yang bertanya-tanya. Pertanyaan diberikan dalam bentuk narasi.



Gambar 4.12 Jawaban Pertanyaan pada Evaluasi Pembelajaran

Bagian ini menampilkan jawaban dari pada pertanyaan yang diberikan sebelumnya, yaitu dengan memberikan centang pada jawaban yang benar, kemudian diikuti dengan penjelasan dalam bentuk narasi.



Gambar 4.13 Tugas Akhir Pembelajaran

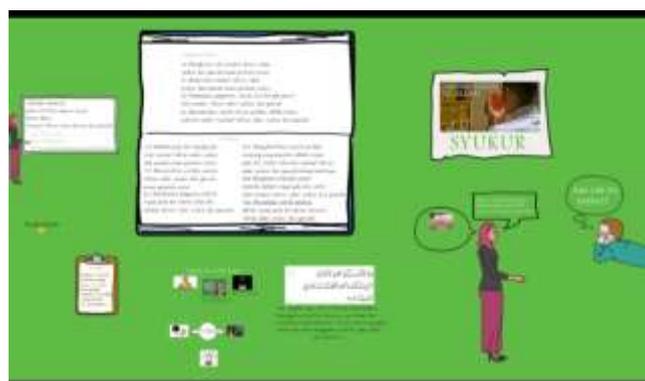
Tampilan di atas merupakan bagian akhir dari pembelajaran, yaitu pemberian tugas. Dimulai dengan munculnya gambar kertas, kemudian di

dalamnya muncul keterangan tugas yang harus dikerjakan. Bagian ini juga disampaikan dalam bentuk narasi.



Gambar 4.14 Penutup

Tampilan di atas merupakan penutup atau tampilan akhir dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dimulai dengan munculnya teks “Terima Kasih” disertai narasi dan terakhir muncul *emoticon smile*.



Gambar 4.15 Tampilan Keseluruhan Media Pembelajaran

Tampilan di atas merupakan tampilan keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu, materi bab dua semester ganjil, yaitu *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*, dengan tema syukur. Jenis huruf yang digunakan dalam media ini adalah *Arabic Typesetting* dan *Andalus*. Sedangkan warna-warna huruf yang dipilih adalah warna hitam, hijau, putih, dan merah. Naskah media ini terdapat pada lampiran 6.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* telah selesai dikembangkan, selanjutnya media divalidasi oleh para ahli untuk dinilai kelayakannya. Validator terdiri dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Ahli media memberikan nilai sebesar 73,25% dengan kategori layak dan ahli materi memberikan nilai sebesar 84,05% dengan kategori sangat layak.

Media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu telah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya media diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli. Hasil validasi dari para ahli tersebut memberikan informasi kepada peneliti mengenai kekurangan yang ada pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berikut adalah beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli dan tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.1 Kritik dan Saran Para Ahli

No	Validator	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Ahli Media	Indikator dan Kompetensi Dasar tidak perlu dimasukkan ke dalam media, akibatnya durasinya mejadi panjang, bisa dimasukkan saja target pembelajaran itu apa, berikan durasi 10-15 detik saja, supaya durasi total video bisa dipangkas di bawah 4 menit.	Kompetensi Dasar dan Indikator dihilangkan dan diganti dengan tujuan pembelajaran yang mencakup keduanya namun dalam teks yang lebih singkat, padat, dan jelas.
		Mulai menit 3:31 <i>background</i> putih untuk ayat-ayat dihilangkan, bisa pake <i>removebackground</i> , ukuran <i>font</i> ayatnya saja yang diperbesar lagi.	Untuk <i>background</i> pada tampilan ayat tidak bisa diganti, sebab ayat yang disajikan bukan diketik secara langsung dalam media, melainkan menggunakan gambar. Namun, pada saat tampilan terjemahan dari ayat ditampilkan, maka tampilan ayat digeser sedikit ke atas,

Tabel 4.1 Kritik dan Saran Para Ahli (Lanjutan)

No	Validator	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
			agar tidak mengganggu tampilan terjemahan ayat.
		Suara gemersik di <i>backsound</i> bisa dihilangkan atau diminimalisir? Menurut saya suaranya cukup mengganggu.	Volume <i>backsound</i> ditingkatkan sedikit, agar suara gemersik <i>recording</i> tidak terlalu terdengar.
2	Ahli Materi	Kompetensi dasar dan indikatornya cukup mencakup topik yang dibahas dalam media.	Kompetensi dasar dan indikator lebih dirincikan.
		Narasi disesuaikan dengan tampilan.	Perbaiki ketepatan narasi dengan tampilan.
		Buat lebih menarik gambar atau animasi yang digunakan.	Gambar yang dimuat, diganti dengan yang lebih menarik.

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu. Adapun naskah media yang telah direvisi terdapat pada lampiran 7.

#### 4. *Implementation*

Tahap *implementation* merupakan tahap dimana media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah divalidasi serta direvisi, diuji cobakan kepada subjek yang menjadi sasaran penelitian. Pada tahap *implementation* kali ini, media hanya diuji cobakan pada seorang guru akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu, dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 15 siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Kotamobagu.

Uji coba produk dilakukan secara langsung dan *online*. Uji coba secara langsung adalah dengan mengunjungi beberapa siswa di rumah mereka masing-masing. Media yang telah dikembangkan dalam bentuk video diperlihatkan kepada siswa, dan setelah siswa menonton video tersebut, selanjutnya peneliti mewawancarai siswa tersebut untuk mengetahui respon

mereka terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Sedangkan uji coba secara *online* dilakukan dengan cara membagi *link* video pembelajaran kepada beberapa subjek lainnya, karena saat ini pembelajaran masih dirumahkan, dan beberapa guru masih bekerja dari rumah. Setelah subjek menonton video pembelajaran tersebut, selanjutnya peneliti memberikan *link* angket respon terhadap media pembelajaran tersebut. Angket yang diberikan dalam bentuk *google form*, dengan begitu, subjek memberikan penilaian dengan cara memilih beberapa jawaban yang telah disediakan di dalamnya.

### **5. Evaluation**

Tahap terakhir dari model pengembangan ini adalah mengevaluasi media yang telah diimplementasikan. Mengevaluasi yang dimaksudkan dalam hal ini adalah melihat dan menilai respon guru dan siswa terhadap uji coba produk pada tahap *implementation* sebelumnya.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket yang diberikan kepada subjek setelah kegiatan uji coba produk, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* mendapat respon yang positif dari guru dan siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai presentase dari rekapitulasi angket respon guru sebesar 81% dan angket respon 10 siswa dengan nilai sebesar 85,7%. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun hasil wawancara dengan 5 siswa, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terhadap uji coba media yang dikembangkan.

### **B. Kelayakan Media**

Tujuan umum dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta respon guru dan siswa terhadap penggunaannya di dalam proses pembelajaran.

Validasi produk dilakukan oleh validator ahli yang sesuai dengan bidangnya. Validator ahli berjumlah empat responden, yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Validator ahli media merupakan orang yang memiliki kompetensi di bidang Ilmu Teknologi di IAIN Manado. Untuk validator ahli materi yaitu guru mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

### 1. Validasi Ahli Media

Ahli media berfungsi untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu. Angket penilaian ahli media terdiri dari dua aspek, yaitu aspek perangkat *software* yang meliputi indikator *kompabilitas, reliabilitas, usabilitas, dan maintable*, sedangkan aspek audio visual yang meliputi indikator audio dan visual. Berikut tabel rekapitulasi hasil validasi ahli media.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	No	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	ΣX	Rata-Rata per Aspek	Presentase per Aspek	Kriteria Validasi
Perangkat Software	1	4	4	8	35,5	78,8%	Layak
	2	3	4	7			
	3	4	5	9			
	4	3	4	7			
	5	3	4	7			
	6	5	5	10			
	7	4	5	9			
	8	4	2	6			
	9	4	4	8			
Audio Visual	10	4	3	7	30,5	67,7%	Layak
	11	3	2	5			
	12	2	2	4			
	13	3	4	7			
	14	3	3	6			
	15	4	4	8			
	16	4	4	8			
	17	3	4	7			
	18	4	5	9			

Tabel di atas menunjukkan bahwa ahli media terdiri dari dua responden. Hasil perhitungan presentase dari rata-rata aspek perangkat *software* dengan jumlah skor yang diperoleh, yakni 35,5 dibagi dengan skor maksimal 45 dan dikalikan 100%, sehingga presentase rata-rata aspek perangkat *software* sebesar 78,8% dengan kategori layak. Rata-rata aspek audio visual dengan jumlah skor yang diperoleh yakni 30,5 dibagi dengan skor maksimal 45 dan dikalikan 100%, sehingga presentase rata-rata aspek audio visual sebesar 67,7% dengan kategori layak.

Rata-rata presentase kedua aspek pada media pembelajaran akidah akhlak yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di MTs Negeri 2 Kotamobagu berurutan sebesar 78,8% dan 67,7%, dibagi dengan jumlah aspek yakni dua aspek, sehingga rata-rata presentase sebesar 73,25% dengan kategori layak. Untuk hasil angket validasi ahli media terdapat pada lampiran 17.

## **2. Validasi Ahli Materi**

Ahli materi berfungsi untuk mengukur kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket penilaian ahli materi terdiri dari dua aspek, yaitu aspek kesesuaian materi yang meliputi indikator kelengkapan materi dan kebenaran konsep. Aspek yang kedua adalah aspek kelayakan penyajian yang meliputi indikator penggunaan bahasa, penyajian materi, kekuatan memotivasi belajar siswa, kejelasan penyajian materi, penjabaran materi, keefektifan media, dan ketepatan penulisan. Berikut tabel rekapitulasi hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	No	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	∑X	Rata-Rata per Aspek	Presentase per Aspek	Kriteria Validasi
Kesesuaian Materi	1	4	4	8	13	86,6%	Sangat Layak
	2	5	4	9			
	3	5	4	9			
Kelayakan Penyajian	4	4	4	8	53	81,5%	Sangat Layak
	5	4	4	8			
	6	4	4	8			
	7	4	4	8			
	8	4	4	8			
	9	5	4	9			
	10	4	4	8			
	11	4	4	8			
	12	4	4	8			
	13	4	4	8			
	14	5	4	9			
	15	4	4	8			
	16	4	4	8			

Tabel 4.3 menggambarkan bahwa ahli materi terdiri dari dua responden. Hasil perhitungan presentase dari rata-rata aspek kesesuaian materi dengan jumlah skor yang diperoleh, yakni 13 dibagi dengan skor maksimal 15 dan dikalikan 100%, sehingga presentase rata-rata aspek kesesuaian materi sebesar 86,6% dengan kategori sangat layak. Rata-rata aspek kelayakan penyajian dengan jumlah skor yang diperoleh yakni 53 dibagi dengan skor maksimal 65 dan dikalikan 100%, sehingga presentase rata-rata aspek kelayakan penyajian sebesar 81,5% dengan kategori sangat layak.

Rata-rata presentase kedua aspek pada media pembelajaran akidah akhlak yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di MTs Negeri 2 Kotamobagu berurutan sebesar 86,6% dan 81,5%, dibagi dengan jumlah aspek yakni dua aspek, sehingga rata-rata presentase sebesar 84,05% dengan kategori sangat layak. Untuk hasil angket validasi ahli materi terdapat pada lampiran 18.

### C. Respon Guru dan Siswa

Penilaian respon guru dan siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai berdasarkan hasil rekapitulasi angket yang diberikan setelah kegiatan uji coba. Berikut adalah penilaian respon guru dan siswa terhadap uji coba produk yang telah dilakukan.

#### 1. Uji Coba Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

No	Penyataan	Skor
1	Dengan menonton video pembelajaran ini siswa dapat memperoleh pengetahuan baru.	4
2	Tampilan pembuka video pembelajaran menarik sehingga mendorong minat siswa untuk belajar.	4
3	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.	4
4	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam memahami materi.	4
5	Penggunaan video dalam pembelajaran membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi.	5
6	Teks yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dibaca oleh siswa.	5
7	Dengan adanya video pembelajaran ini membantu siswa dalam belajar mandiri.	4
8	Penyajian kalimat dalam video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.	4
9	Suara yang termuat dalam video pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh siswa.	4
10	Latihan soal yang disajikan dalam video pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.	4
11	Secara keseluruhan tampilan video pembelajaran menarik, sehingga meningkatkan minat baca siswa.	4
12	Kegiatan mengamati video pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan.	4

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Lanjutan)

No	Pernyataan	Skor
13	Melalui penggunaan video di dalam proses pembelajaran siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang sama.	4
14	Penggunaan video pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk mencari referensi materi.	4
15	Penggunaan video di dalam proses pembelajaran meningkatkan efektivitas siswa dalam belajar.	4
16	Penggunaan video pembelajaran ini dapat mengatasi rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang bersifat verbalistis.	4
17	Evaluasi yang dimuat dalam video pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakannya.	5
18	Latihan soal yang disajikan dalam video pembelajaran mampu mendorong siswa untuk berfikir kritis terhadap materi.	4
19	Dengan adanya video pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk mengulangi pembelajaran kapan dan di mana saja.	2
20	Penggunaan video pembelajaran ini dapat meningkatkan interaktif siswa di dalam proses pembelajaran.	4
<b>Jumlah Skor Total</b>		81
<b>Jumlah Skor Ideal</b>		100
<b>Presentase</b>		81%
<b>Kriteria Validasi</b>		Sangat Baik

Tabel 4.4 Memberikan informasi hasil rekapitulasi angket penilaian oleh guru mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII terhadap uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Hasil yang diperoleh dari uji coba ini yaitu jumlah skor sebesar 81 dibagi jumlah skor ideal yaitu 100. Data tersebut kemudian dipresentasikan dan memperoleh nilai presentase sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada proses pembelajaran akidah akhlak

kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu mendapat respon positif dari guru mata pelajaran serta sangat baik untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Untuk hasil angket respon guru terdapat pada lampiran 19.

## 2. Uji Kelompok Kecil

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Penyataan	Skor
1	Tampilan pembuka video pembelajaran menarik sehingga menambah minat saya untuk belajar	45
2	Latihan soal dalam video pembelajaran mendorong saya untuk berfikir kritis terhadap materi	44
3	Video pembelajaran mampu memotivasi saya untuk mencari referensi lebih lanjut	43
4	Evaluasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat membuat saya menjadi lebih semangat dalam mengerjakan soal	42
5	Tampilan video secara keseluruhan menarik, sehingga meningkatkan minat baca saya	45
6	Kegiatan mengamati video pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya pada materi	43
7	Video pembelajaran ini mengatasi rasa bosan saya pada pembelajaran yang bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata atau tulisan semata)	39
8	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru setelah menonton video pembelajaran ini	44
9	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar mandiri	42
10	Video pembelajaran ini membantu saya untuk mengulangi pembelajaran kapan dan di mana saja.	37
11	Penggunaan video di dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sama antara saya dengan teman-teman yang lain.	46
12	Video pembelajaran ini meningkatkan keefektifan saya dalam pembelajaran	43
13	Video pembelajaran membantu saya lebih interaktif lagi dalam belajar	45
14	Video pembelajaran ini membantu saya memahami dan menguasai materi	47
15	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan	42

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil  
(Lanjutan)

No	Pernyataan	Skor
16	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran mudah saya pahami	40
17	Suara yang termuat dalam video pembelajaran jelas dan mudah saya pahami	44
18	<i>Backsound</i> dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi saya dalam memahami materi	39
19	Tulisan dalam video pembelajaran ini mudah saya baca	43
20	Kalimat yang disajikan dalam video pembelajaran ini mudah saya pahami	44
<b>Jumlah Skor Total</b>		857
<b>Jumlah Skor Ideal</b>		1000
<b>Presentase</b>		85,7%
<b>Kriteria</b>		Sangat Baik

Tabel 4.5 berisikan informasi hasil rekapitulasi angket uji coba media pembelajaran terhadap kelompok kecil. Skor yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil ini adalah 857 dibagi jumlah skor ideal 1000. Data tersebut kemudian dipresentasikan dan diperoleh nilai sebesar 85,7% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran akidah akhlak mendapat respon positif dari siswa dan termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Untuk hasil angket respon siswa selengkapnya terdapat pada lampiran 20.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 orang siswa terkait tanggapan mereka terhadap uji coba produk yang dilakukan, menunjukkan bahwa uji coba produk mendapat respon yang positif dari siswa. Hal ini berdasarkan pernyataan dari 4 orang siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lebih bagus dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media, terutama pembelajaran yang didesain menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Hal ini dikarenakan dengan bantuan media pembelajaran,

maka materi yang disajikan menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga dapat mengatasi rasa bosan siswa dalam belajar. Sedangkan, salah satu siswa memberikan pernyataan kurang setuju terhadap uji coba produk, karena siswa tersebut merasa penggunaan media di dalam proses pembelajaran membuat siswa tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan guru. Hasil wawancara dengan 5 siswa ini terdapat pada lampiran 21.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu telah diselesaikan oleh peneliti. Selanjutnya media akan dibahas berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

##### **1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu pertama, menganalisis kebutuhan yakni berasal dari analisis masalah dan potensi yang ada di sekolah serta cara penyelesaiannya, mendesain produk, mengembangkan produk sekaligus memvalidasi dan merevisi produk, uji coba produk, dan yang terakhir evaluasi produk.

Hasil analisis masalah di MTs Negeri 2 Kotamobagu yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang telah disediakan sekolah oleh para guru di dalam proses pembelajaran. Selain itu, masalah lain yang ditemukan yaitu kurangnya pemanfaatan aplikasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran oleh para guru. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran, karena media pembelajaran dianggap sebagai salah satu komponen yang memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jennah

bahwasanya media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang berfungsi untuk membantu pemecahan masalah-masalah pembelajaran.<sup>64</sup>

Pemilihan siswa kelas VIII dan mata pelajaran akidah akhlak didasarkan pada belum ada penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran akidah akhlak kelas VIII. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa siswa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media audio visual seperti video animasi yang diunduh dari *youtube*. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru dan beberapa siswa kelas VIII diperoleh informasi berikut.

- a. Tidak adanya pemanfaatan media yang disediakan oleh sekolah, seperti proyektor LCD dan layar proyektor oleh guru di dalam proses pembelajaran akidah akhlak kelas VIII.
- b. Kurangnya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi-aplikasi yang mendukung oleh guru.
- c. Siswa belum pernah belajar dengan menggunakan media selain papan tulis dan buku cetak, terutama media yang didesain menggunakan *Sparkol VideoScribe*.

Berdasarkan data-data di atas, maka diperlukan media belajar berupa video untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Negeri 2 Kotamobagu, karena media pembelajaran dianggap mampu menyajikan materi pelajaran dengan jelas dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Rudy Sumiharsono bahwasanya media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Jennah, *Media Pembelajaran*, 14.

<sup>65</sup> Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, 10.

Aplikasi yang dipilih untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Sparkol VideoScribe*, karena aplikasi ini dianggap mampu digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan memadukan beberapa unsur sekaligus, seperti unsur gambar, teks, dan audio, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dalam bentuk video. Sebagaimana yang disebutkan oleh Rudi Susiyana bahwa salah satu kelebihan *Sparkol VideoScribe* adalah mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan musik dalam satu kesatuan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>66</sup>

Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* ini dimulai dengan menyiapkan segala alat yang mendukung, seperti laptop, *mouse*, *earphone*, dan yang paling penting adalah aplikasi *Sparkol VideoScribe*nya, membuat peta kompetensi dan peta materi, menyiapkan gambar dan audio yang mendukung materi, dan membuat naskah media. Terdapat beberapa kompetensi dasar dan indikator yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran ini, yaitu:

- a. Menghayati nilai *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah* sesuai perintah syariat, dengan indikator: Membiasakan diri menghayati nilai *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah* sesuai perintah syariat.
- b. Berperilaku *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah* sesuai perintah syariat, dengan indikator: Menunjukkan perilaku *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah* sesuai perintah syariat.
- c. Memahami pengertian, contoh, dan dampak positif sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*, dengan indikator:
  - 1) Menjelaskan pengertian akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*)
  - 2) Mengidentifikasi contoh perilaku seseorang yang memiliki akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*) dalam kehidupan.

---

<sup>66</sup> Susiyana dan Riyana, *Media Pembelajaran*, 67.

3) Menjelaskan dampak positif memiliki akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*).

d. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (*tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*), dengan indikator: menyajikan contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (*tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*).

Adapun rumusan materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan meliputi pengertian syukur, contoh sifat syukur, dalil tentang syukur, dan dampak positif dari sifat syukur.

Media yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan atau dibuat. Pembuatan media didasarkan pada naskah media yang telah didesain sebelumnya. Media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dengan memadukan gambar, teks, dan audio yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Isi dari media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi akidah akhlak serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri.

## 2. Kelayakan Media

Hasil produk yang telah dikembangkan berbentuk video. Video pembelajaran tersebut selanjutnya dinilai kelayakannya oleh para ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Penilaian ini didasarkan pada penilaian kualitas media yang dikemukakan oleh Sujono, bahwasanya penilaian kualitas media pembelajaran meliputi tiga aspek, yaitu aspek isi yang dievaluasi oleh ahli materi, dan aspek instruksional serta aspek tampilan yang dievaluasi oleh ahli media.<sup>67</sup>

Penilaian aspek isi oleh ahli materi dengan presentase nilai sebesar 84,05% termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini berdasarkan kriteria validasi media yang dikemukakan oleh Nozi Opra Agustin dalam jurnalnya, dimana kriteria validasi media dikatakan sangat layak jika nilai intervalnya terletak

---

<sup>67</sup> Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, 77-83.

pada 81%-100%.<sup>68</sup> Presentase nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari segi aspek isi yang terdiri dari kesesuaian materi mendapat nilai sebesar 86,6% dengan kategori sangat layak dan kelayakan penyajian mendapat nilai sebesar 81,5% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi kesesuaian materi dan kelayakan penyajian dianggap layak untuk digunakan, di antaranya adalah kebenaran konsep, kelengkapan materi, kejelasan penyajian materi, penggunaan bahasa, penjabaran materi, dan keefektivan media.

Penilaian aspek instruksional dan tampilan yang diberikan oleh ahli media, diperoleh presentase nilai sebesar 73,25% dan termasuk kategori layak. Presentase nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari segi aspek instruksional dan aspek tampilan dianggap layak untuk digunakan, karena telah memenuhi standar indikator yang ditetapkan, diantaranya adalah kesesuaian media dengan karakteristik subjek penelitian, kemudahan dalam penggunaan, keefektivan, dan ketepatan penyajian audio dan visualnya.

Berdasarkan penilaian kelayakan media tersebut, maka selanjutnya media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan sedikit perbaikan, karena telah memenuhi aspek-aspek kualitas media pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah divalidasi selanjutnya diperbaiki berdasarkan kritik dan saran dari para ahli. Beberapa hal yang diperbaiki kembali oleh peneliti di antaranya adalah penyajian kompetensi dasar dan indikator, dimana ahli media dan ahli materi menyarankan agar kompetensi dasar dan indikator materi tidak usah disajikan secara keseluruhan, cukup yang berkaitan dengan topik materi yang dibahas dalam media. Hal ini sejalan

---

<sup>68</sup> Nozi Opra Agustin dan Zuhendri Kamus, "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termoninamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA," *Pillar Of Physics* 02 (Oktober 2013): 12.

dengan salah satu prinsip pembuatan media pembelajaran yaitu prinsip *coherence* yang dikemukakan oleh Herman Dwi Sujono, bahwasanya dalam membuat media sebaiknya kata, gambar, suara dan video yang tidak penting dan relevan sebaiknya dihilangkan, karena materi menarik yang tidak relevan dapat menghalangi pembelajaran.<sup>69</sup> Oleh karena itu, penyajian kompetensi dasar dan indikator diperbaiki kembali oleh peneliti dengan cukup menyajikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada topik yang dibahas dalam media. Selain penyajian kompetensi dasar dan indikator yang berlebihan tersebut, ahli media juga memberikan kritik pada *background* video yang sedikit mengganggu. Selanjutnya, ahli materi juga menyarankan agar animasi dan narasi ditampilkan secara bersamaan. Hal ini juga sejalan dengan prinsip *temporal contiguity* yang dikemukakan oleh Herman Dwi Sujono, bahwasanya animasi dan video harus disajikan bersamaan dengan narasinya, bila animasi dijalankan terlebih dahulu, kemudian baru narasinya disuarakan, maka tentu saja siswa akan mengalami kesulitan untuk menghubungkan keduanya.<sup>70</sup> Perbaikan yang peneliti lakukan yaitu dengan menyesuaikan kembali narasi dengan tampilan yang disajikan dalam media. Dan yang terakhir, ahli materi menyarankan untuk menggunakan gambar dan animasi yang lebih menarik. Perbaikan yang peneliti lakukan yaitu memasukkan gambar-gambar yang lebih menarik perhatian siswa dalam media yang dikembangkan.

### **3. Respon Guru dan Siswa**

Media yang telah direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli selanjutnya diuji coba penggunaannya pada subjek yang telah menjadi sasaran. Pemilihan subjek uji coba produk disesuaikan pada analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya dan disesuaikan juga dengan media pembelajaran yang dikembangkan, dimana media yang dikembangkan ditujukan kepada siswa kelas VIII MTs dan berisi materi pembelajaran akidah akhlak kelas VIII. Oleh

---

<sup>69</sup> Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, 29-30.

<sup>70</sup> Sujono, 28.

karena itu, subjek yang tepat untuk memberikan tanggapan terhadap penggunaan media ini adalah siswa kelas VIII dan salah satu guru mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII. Uji coba yang dilakukan pada siswa, yaitu uji kelompok kecil yakni berjumlah 15 siswa yang masing-masing mewakili kelas 8A-8H.

Uji coba produk dilakukan secara langsung dan online. Uji coba secara langsung dilakukan pada 5 orang siswa, dengan cara menunjukkan video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Selanjutnya, peneliti mewawancarai 5 siswa tersebut untuk menanyakan tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan di dalam proses pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk meminta pendapat dan ide-ide dari siswa terkait penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Uji coba produk secara *online* adalah dengan cara mengirim *link* video yang telah dikembangkan dan diunggah ke *youtube* kepada subjek penelitian yang terdiri dari 10 siswa dan seorang guru. Kemudian, setelah subjek menonton video tersebut, selanjutnya peneliti membagikan angket dalam bentuk *google form* untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup, dimana dalam angket tersebut terdapat beberapa pertanyaan dan responden tinggal memberikan jawaban dengan cara memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

Media yang telah diuji coba selanjutnya dievaluasi. Dalam hal ini yang dievaluasi adalah respon subjek terhadap uji coba produk, yaitu tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon guru yang diberikan kepada guru setelah kegiatan uji coba, diperoleh presentase nilai sebesar 81% dari presentase maksimal 100% dan termasuk kategori sangat baik. Hal ini berdasarkan kriteria respon guru dan siswa yang dikemukakan oleh Nozi Opra

Agustin dalam jurnalnya, dimana kriteria validasi media dikatakan sangat baik jika nilai intervalnya terletak pada 81%-100%.<sup>71</sup> Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu mendapat respon positif dari guru, karena telah memenuhi standar aspek fungsi, penyajian, dan aspek motivasi yang terdiri dari beberapa indikator, di antaranya adalah penggunaan media dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas belajar siswa, dapat memotivasi siswa untuk mencari referensi materi, dan dengan menonton media pembelajaran ini dapat memberikan pengetahuan baru kepada siswa. Hal ini sejalan dengan salah satu manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Saifuddin, yaitu pembelajaran cenderung lebih menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.<sup>72</sup> Adapun salah satu indikator yang mendapat penilaian kurang setuju dari guru yaitu terkait pembelajaran dengan menggunakan media dapat diulangi kapan dan di mana saja. Guru kurang setuju dengan hal ini, sebab guru berpendapat bahwa dalam mengoperasikan media ini membutuhkan bantuan perangkat seperti ponsel dan laptop, dan perangkat tersebut tidak akan berfungsi jika dalam keadaan *off* atau mati, jadi memerlukan bantuan tenaga listrik. Hal ini sejalan dengan salah satu kekurangan *Sparkol VideoScribe* yang dikemukakan oleh Dwiyoogo yaitu dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya dan memerlukan tenaga listrik.<sup>73</sup>

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswa yang diberikan kepada 10 siswa kelas VIII setelah kegiatan uji coba, diperoleh presentase nilai sebesar 85,7% dengan kategori sangat layak. Nilai presentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan

---

<sup>71</sup> Nozi Opra Agustin dan Zuhendri Kamus, "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termoninamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA," *Pillar Of Physics* 02 (Oktober 2013): 12.

<sup>72</sup> Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, 135.

<sup>73</sup> Dwiyoogo, *Media Pembelajaran*, 216.

*Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu mendapat respon positif dari siswa, karena telah memenuhi standar aspek penyajian, motivasi, dan fungsi, yang terdiri dari beberapa indikator, di antaranya, tampilan media menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang sama kepada siswa, serta membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi. Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi *Sparkol VideoScribe* yang dikemukakan oleh Dilla Oktavianingrum, yaitu sebagai media pembelajaran.<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 orang siswa, 4 orang siswa memberikan tanggapan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* lebih bagus dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media, sebab materi disajikan dalam bentuk video yang berisi perpaduan antar tulisan, gambar, dan narasi, sehingga materi yang disajikan lebih jelas dan lebih mudah dimengerti. Hal ini sejalan dengan salah satu manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad, bahwasanya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>75</sup> Sedangkan pembelajaran yang tidak menggunakan media menurut mereka cenderung sulit untuk dipahami, sebab pembelajaran hanya dalam bentuk kata-kata, dan hanya terfokus pada guru yang menjelaskan, sehingga kadang-kadang siswa merasa bosan dengan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan fungsi media yang dikemukakan oleh Sadiman dkk., yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk tulisan belaka), dan dapat mengatasi sikap pasif anak didik, sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Dilla Oktavianingrum, "Pengembangan Media Audio Visual *Sparkol* Dalam Pembelajaran Mnegelolah Rapat Pertemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta," *Jurnal Perpustakaan Uns.* (2016): 3.

<sup>75</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, 25.

<sup>76</sup> Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, 17.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lebih bagus dan menarik. Sebab materi disajikan dalam bentuk video animasi, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mengatasi rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang terfokus pada guru yang menjelaskan. Hal ini sejalan dengan kelebihan *Sparkol VideoScribe* sebagai media audio visual yang dikemukakan oleh Susiyana dan Riyana yaitu mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar.<sup>77</sup> Adapun salah satu siswa yang kurang setuju dengan penggunaan media di dalam proses pembelajaran sebab ia berpendapat bahwa penggunaan media membuat ia tidak bisa berinteraksi langsung dengan guru. Oleh karena itu dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterbatasan, di antaranya media pembelajaran dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi sebagai salah satu komponen yang memudahkan proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan dan pembahasan di atas, nampak bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu layak untuk digunakan karena memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Budi Nur Setyawan, bahwasanya adanya perbedaan tingkat kreativitas belajar siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran ekonomi.

---

<sup>77</sup> Susiyana dan Riyana, *Media Pembelajaran*, 67.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu telah selesai dilakukan dan dibahas dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) dengan menghasilkan media pembelajaran berupa video yang dapat dioperasikan melalui *smartphone*, komputer, dan laptop. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini juga atas penilaian, saran, dan arahan dari para ahli media dan ahli materi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi produk yang diberikan. Hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata penilaian sebesar 73,25% dan dari ahli materi dengan rata-rata nilai 84,05%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu dalam kategori layak menurut ahli media, dan termasuk dalam kategori sangat layak menurut ahli materi, karena telah memenuhi standar kriteria kualitas pengembangan media.
3. Penggunaan media yang telah dikembangkan di dalam proses pembelajaran akidah akhlak mendapat respon yang positif dari guru dan siswa. Hal ini

berdasarkan hasil angket respon dan wawancara dengan subjek terkait penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil respon guru dengan nilai presentase sebesar 81% dan respon siswa dengan nilai presentase sebesar 85,7%. Dari data tersebut, maka respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan yang positif terkait penggunaan media yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran akidah akhlak.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Guru hendaknya memanfaatkan berbagai media yang telah disediakan oleh sekolah dan berbagai macam aplikasi yang mendukung proses pembelajaran.
2. Guru hendaknya dapat mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan, sehingga guru mampu mengadakan perbaharuan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nozi Opra dan Zulhendri Kamus. "Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termoninamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA." *Pillar Of Physics* 02 (Oktober 2013): h. 12.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo, 2013.
- \_\_\_\_\_. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni* 05, no. 1 (2016): h.7.
- Basuki, Untung Joko dan Muhammad Sholeh. "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol VideoScribe*." *Jurnal Disprotek* 9, no. 1 (2018): h.22.
- Budiono. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta, UNS Press: 2009.
- Cahyati, Nur. "Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas X MIA Semester II Madrasah Aliyah Darul Falah Pringsurat Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018." Skripsi, Salatiga, IAIN Salatiga, 2018.
- Dwiyogo, Wasis. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media, 2013.
- Imamah, Nurul dan Ahmad Ma'ruf. "Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Akhlak di MTs Darul Ulum Purwodadi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2018): h.89.
- Iqamah, Nur. "Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Pada Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri 1 Kota Makassar." Skripsi, Makassar, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Jon, Air dkk. *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: *Sparkol Books*, 2014.
- Kementrian Agama. *Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*. Jakarta: Kementrian Agama, 2015.
- Kementrian Pendidikan Nasional, *Pembinaan Pendidikan Karakter di SMP*. Jakarta: BSNP, 2010.
- Nurjanah, Fitri, dkk. "Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Software VideoScribe* Pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA di MAN Darussalam." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 2, no. 4 (2018): h. 232.
- Oktavianingrum, Dilla. "Pengembangan Media Audio Visual *Sparkol* Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Pertemuan di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta." *Jurnal Perpustakaan Uns* (2016): h.3.
- Pamungkas, Aan Subhan Ihsanudin, Novaliyosi, dan Indhira Asih Vivi Yandari. "Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe*: Inovasi Pada

- Perkuliahan Sejarah Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): h.130.
- Pratiwi, Dwi Erlia. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi.” Skripsi, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017.
- Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Purnama, Putra dkk. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *VideoScribe* Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 2, no. 2 (2017): h. 260.
- Ratnawuri, Triani dan Anita. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Tema Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas VII di MTs Ma’ruf NU 14 Sidorejo.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 7, no. 1 (2019): h. 35.
- Sadiman, Arief S dkk. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Saifuddin. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Setyawan, Nur Budi Rahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *VideoScribe Sparkol* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMK Batik 1 Surakarta.” Skripsi, Surakarta, Universitas Muhammadiyah, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sujono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Susiyana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- Sy, Syarifuddin dkk. “Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar.” *Jurnal Tashwir* 1, no. 2 (2013): h.83.
- Syafie, Lukman. “Panduan Penggunaan *Sparkol VideoScribe*.” Presentasi *Workshop* Media Pembelajaran PAI Berbasis *AutoPlay*, Manado: IAIN Manado, 25 Juli 2019.
- Wulandari, Ayu Dyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016.” Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran 1

## SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jl. Dr. S. H. Burungbang Karamun Ring Road 1 Kota Manado Tg. Pua (2017) 95018 Manado 05126

Nomor : B-1478/In. 25 / F.II / TL.00.1 /06/ 2020  
 Lamp : -  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Manado, 17 Juni 2020

Kepada Yth :  
 Kepala/Pimpinan Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu  
 Di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut dibawah ini :

Nama : Santrilah Mokoagow  
 N I M : 16.2.3.042  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Bermaksud melakukan penelitian di desa/lembaga/sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : " Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs Negeri 2 Kotamobagu". Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing :

1. Suleiman Mappiasse, Lc., M.Educ., Ph.D
2. Meriam Modeong, S.Pd., M.Pd

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Juni s.d. Agustus 2020.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.



Wassalam

Dr. Aldianto, M.Pd

NIP. 19760318 200604 1 003

Tembusan :  
 1. Rektor IAIN Manado sebagai Laporan

## Lampiran 2

## SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KOTAMOBAGU**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 KOTAMOBAGU**  
 Jl. Zakaria Imban Nomor 97 Telp. 0434-2621080  
 E-Mail : [mtsikotamobaguselatan@gmail.com](mailto:mtsikotamobaguselatan@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B- 232 /MTs.23.14/PP.00.5/06/2020

*Assalamualikum Wr.Wb.*

Memperhatikan surat permohonan izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Nomor : B- 1478 /In. 25 / F.II / TL.00.1 /06/ 2020 tanggal, 17 Juni 2020 tentang permohonan izin penelitian di MTs Negeri 2 Kotamobagu, dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : " **pengembangan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran akidah ahlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu**" maka dengan ini selaku kepala madrasah menyetujui dan memberikan surat keterangan dengan ketentuan mengikuti peraturan yang berlaku seama melakukan penelitian di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

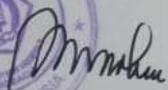
Berikut nama mahasiswa yang diajukan dan diterima melakukan penelitian di MTs Negeri 2 Kotamobagu :

NO.	NAMA MAHASISWA	NIM	SEMESTER
1.	Santrilah Mokoagow	16.2.3.042	VIII

Demikian keterangani ini diberikan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

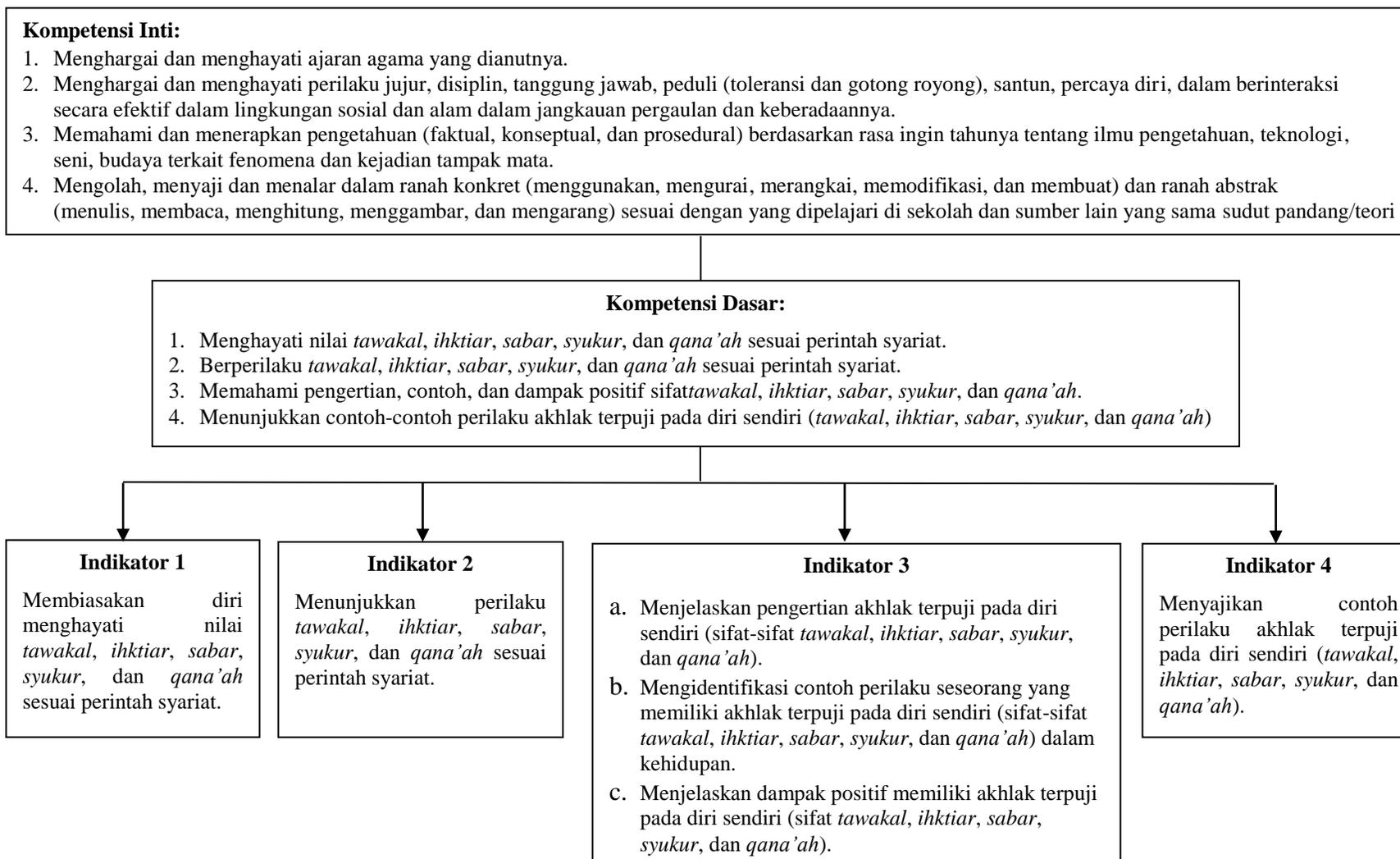
*Wassalamualaikum Wr.Wb*

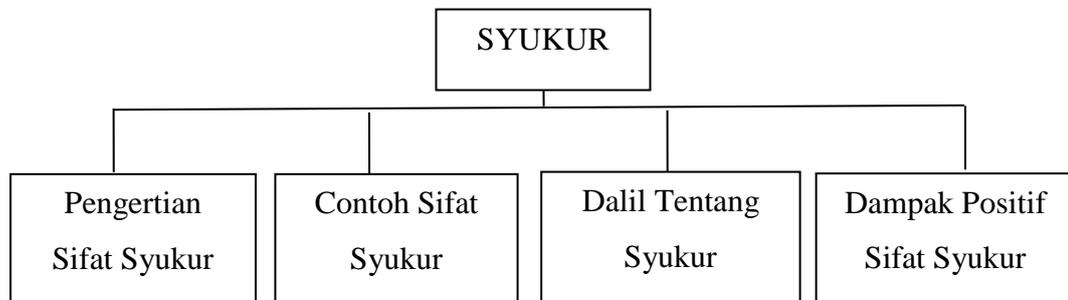


Kotamobagu, 19 Juni 2020  
 Kepala Madrasah,  
  
**Asri Maaku, S.Pd**  
 Nip.196911042003121001

## Lampiran 3

## PETA KOMPETENSI



**Lampiran 4****PETA MATERI**

## Lampiran 5

### PROFIL TEMPAT PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di MTs Negeri 2 Kotamobagu, Kecamatan Kotamobagu Selatan, Kota Kotamobagu, Sulawesi Utara.

MTs Negeri 2 Kotamobagu berdiri pada tahun 1976 dengan nomor surat keputusan pendirian 1055.dPP 032 98 1998. MTs Negeri 2 Kotamobagu terakreditasi pada tahun 2012, dengan nomor surat keputusan akreditasi 473/BAP-SM/SULUT/X/2012. Lokasi MTs Negeri 2 Kotamobagu terletak di Jalan Hi.Zakaria Imban, No 97, kelurahan Mongondow.Saat ini MTs Negeri 2 Kotamobagu berada di bawah kepemimpinan bapak Asri Maaku S.Pd.

MTs Negeri 2 Kotamobagu memiliki luas tanah sebesar 8182 m<sup>2</sup> dan luas bangunan sebesar 1000,673 m<sup>2</sup>, yang terdiri terdiri dari 21 ruang kelas, 2 ruang guru. Adapun bangunan lain, di antaranya adalah sebuah perpustakaan, laboratorium, mushola sekolah, ruang osis, UKS, kantin, dan ruang tata usaha.

Data guru yang ada di MTs Negeri 2 Kotamobagu berjumlah 47 orang dan data siswa sebanyak 762, yang terdiri 401 siswi an 361 siswa.

#### 1. Visi MTs Negeri 2 Kotamobagu

“Mewujudkan insan yang berkualitas dalam IPTEK yang religius dan beriman, berakhlak mulia dan berwawasan lingkungan yang sehat serta mempererat persaudaraan di lingkungan madrasah”

#### 2. Misi MTs Negeri 2 Kotamobagu

- a. Menumbuhkan semangat belajar untuk pengembangan IPTEK dan IMTAK
- b. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tenaga pendidik dan kependidikan
- c. Mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan produktif.
- d. Membentuk peserta didik yang berkahlakul karimah dan berbudi pekerti luhur.

- e. Mengimplementasikan pembelajaran lingkungan hidup secara terintegrasi.
- f. Mewujudkan perilaku hidup bersih, peduli lingkungan melalui pembiasaan yang positif.
- g. Meningkatkan prestasi dalam bidang akademik dan non akademik.
- h. Menghasilkan lulusan berkualitas, berprestasi, berakhlak mulia dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa untuk maju dan mandiri.

## Lampiran 6

### NASKAH MEDIA SEBELUM DIREVISI

#### Identifikasi Program

1. Kategori Program : Video *Sparkol VideoScribe*
2. Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
3. Materi : *Tawakal, Ikhtiar, Sabar, Syukur, dan Qana'ah*
4. Tema : Syukur
5. Sasaran : Siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu
6. Kompetensi Dasar :
  - a. Menghayati nilai *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - E. Berperilaku *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - F. Memahami pengertian, contoh, dan dampak positif sifat *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*.
  - G. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (*tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*)
7. Indikator :
  - a. Membiasakan diri menghayati nilai *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - b. Menunjukkan perilaku *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - c. Menjelaskan pengertian akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*).
  - d. Mengidentifikasi contoh perilaku seseorang yang memiliki akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*) dalam kehidupan.

- e. Menjelaskan dampak positif memiliki akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*).
- f. Menyajikan contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*).

8. Durasi : 6 menit 29 detik

9. Buku Sumber : Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013, Madrasah Tsanawiyah, Kelas VIII.

### Sinopsis

Video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk siswa MTs kelas VIII ini berisi pembahasan tentang sifat syukur. Dalam pembahasan lebih lanjut video ini mengulas tentang pengertian, contoh, dalil, dan dampak positif sifat syukur dengan didukung unsur gambar, audio, dan teks.

No	Visual	Audio dan Narasi
1	Muncul tampilan secara berurutan, yang dimulai dari gambar papan, disusul gambar ibu guru, selanjutnya muncul teks keterangan mata pelajaran, kelas dan semester, materi, serta identitas pembuat media pada gambar papan yang muncul sebelumnya.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Pembelajaran akidah akhlak, kelas delapan MTs semester ganjil, materi bab dua, <i>tawakal</i> , <i>ikhtiar</i> , sabar, syukur, dan <i>qana'ah</i> .
2	Muncul gambar buku disusul penjabaran kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> :Berikut adalah kompetensi dasar dan indikatornya.
3	Muncul gambar secara berurutan, dimulai dari gambar kertas, selanjutnya muncul gambar orang yang bersyukur, dan keterangan tema yang akan dibahas dalam video pembelajaran.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Nah, dalam video pembelajaran kali ini kita akan membahas tema syukur. Simak penjelasan berikut yah.
4	Muncul gambar kartun anak kecil yang sedang berfikir, disusul gambar <i>callsout</i> yang berisi	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : -

No	Visual	Audio dan Narasi
	pertanyaan tentang pengertian syukur.	
5	Muncul gambar seorang ibu guru, disusul gambar <i>callsout</i> yang berisi pengertian sifat syukur.	<b><i>Backsound</i></b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Jadi, syukur itu ialah memberikan pujian kepada Allah Subhana wa ta'ala dengan cara taat kepada-Nya.
6	Muncul gambar <i>callsout</i> yang berisi contoh sifat syukur yang terdiri dari gambar dan teks.	<b><i>Backsound</i></b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Contohnya, Ani setiap hari selalu mengucapkan alhamdulillah atas nikmat kesehatan dan nikmat umur yang diberikan oleh Allah Subhana wa ta'ala kepadanya.
7	Muncul gambar ayat Al-Qur'an surah Ibrahim ayat 7 tentang sifat syukur.	<b><i>Backsound</i></b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Allah Subhana wa ta'ala memerintahkan kita untuk senantiasa bersyukur kepada-Nya, sebagaimana dalam firman Allah Qur'an surah Ibrahim ayat tujuh yang berbunyi, <i>waidz taadzanna robbukum laing syakartum laaziidannakum wa laing kafartum inna 'adzaabii lasyadiid.</i>
8	Muncul teks terjemahan dari surah Ibrahim ayat 7 tentang sifat syukur.	<b><i>Backsound</i></b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Yang artinya, dan ingatlah juga tatkala Tuhanmu memaklumkan, sesungguhnya jika kamu bersyukur pasti kami akan menambah nikmat kepadamu, dan jika kamu mengingkari nikmatku, maka sesungguhnya azabku sangat pedih.
9	Muncul teks keterangan dampak positif sifat syukur	<b><i>Backsound</i></b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Adapun dampak positif dari sifat syukur, di antaranya adalah,
10	Muncul gambar yang mencerminkan sifat rakus, disusul keterangan di bawahnya.	<b><i>Backsound</i></b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Yang pertama, terhindar dari sifat rakus.

No	Visual	Audio dan Narasi
11	Muncul gambar yang mencerminkan perilaku syukur dan disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Dan yang kedua, memperoleh kepuasan bathin, sebab selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh Allah Subhana wa ta'ala.
12	Gambar tangan yang meminta kepada Allah Swt., dan disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Dan yang ketiga, mendapat jaminan tambahan nikmat dari Allah Subhana wa ta'ala.
13	Muncul gambar dan disusul teks “Perilaku” yang muncul di dalamnya.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Nah, setelah pemaparan materi tadi, coba kalian amati kedua perilaku berikut ini.
13	Gambar anak lelaki dengan muka cemberut, dan disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Yang pertama, ada perilaku dari Rizki yang tidak senang jika hanya diberikan uang jajan oleh ibu sebesar lima ribu rupiah.
14	Gambar anak perempuan yang menulis kata “ <i>Thankyou</i> ” di papan, dan disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Dan yang kedua, ada perilaku dari kakanya Rizki, yaitu Rizka yang selalu mengucapkan terima kasih meskipun hanya diberi uang jajan sebesar tiga ribu rupiah oleh ibu.
15	Gambar kartun muslimah yang sedang bertanya-tanya.	<b>Backsound</b> : Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi</b> : Nah, dari kedua perilaku di atas, perilaku siapakah yang mencerminkan sifat syukur, dan siapakah diantara keduanya yang mendapat kasih sayang yang lebih dari ibu? Coba tebak, siapa hayo?
16	Gambar centang.	<b>Backsound</b> : - <b>Narasi</b> : Ya, tentu saja perilaku Rizka yang mencerminkan sifat syukur, sebab Rizka selalu

No	Visual	Audio dan Narasi
		<p>berterima kasih atas nikmat yang diberikan kepadanya baik itu banyak maupun sedikit. Dan Rizka juga memperoleh kasih sayang yang lebih dari ibu dibandingkan dengan Rizki, sebab Rizka tidak pernah mengeluh atas apa yang diberikan oleh ibu kepadanya.</p> <p>Nah, itulah perumpamaan orang yang senantiasa bersyukur sebagaimana yang dimaksudkan dalam firman Allah tadi, bahwa Allah akan menyayangi hamba-Nya yang senantiasa bersyukur dengan cara menambah nikmat kepadanya. Dan sebaliknya, Allah akan memberikan azab yang pedih kepada hamba-Nya yang tidak pandai bersyukur.</p> <p>Untuk itu, marilah kita senantiasa bersyukur, agar Allah semakin sayang kepada kita.</p>
17	Gambar kertas dan disusul keterangan tugas akhir dari pembelajaran.	<p><b>Backsound</b> : -</p> <p><b>Narasi</b> : Dan yang terakhir, ada tugas yang harus kalian kerjakan, yaitu berikan tiga contoh perilaku yang mencerminkan sifat syukur kepada Allah yang pernah kalian lakukan.</p> <p>Demikianlah materi kita pada pembelajaran kali ini,</p>
18	Teks “Terima Kasih” dan disusul <i>emoticon smile</i> .	<p><b>Backsound</b> : -</p> <p><b>Narasi</b> : Terima kasih, semoga bermanfaat yah.</p>

## Lampiran 7

### NASKAH MEDIA SETELAH DIREVISI

#### Identifikasi Program

1. Kategori Program : Video *Sparkol VideoScribe*
2. Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
3. Materi : *Tawakal, Ikhtiar, Sabar, Syukur, dan Qana'ah*
4. Tema : Syukur
5. Sasaran : Siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu
6. Kompetensi Dasar :
  - a. Menghayati nilai *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - H. Berperilaku *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - I. Memahami pengertian, contoh, dan dampak positif sifat *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*.
  - J. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (*tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*)
7. Indikator :
  - a. Membiasakan diri menghayati nilai *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - b. Menunjukkan perilaku *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah* sesuai perintah syariat.
  - c. Menjelaskan pengertian akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*).
  - d. Mengidentifikasi contoh perilaku seseorang yang memiliki akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal, ikhtiar, sabar, syukur, dan qana'ah*) dalam kehidupan.

- e. Menjelaskan dampak positif memiliki akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*).
- f. Menyajikan contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (sifat-sifat *tawakal*, *ikhtiar*, sabar, syukur, dan *qana'ah*).

8. Durasi : 5 menit 43 detik

9. Buku Sumber : Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013, Madrasah Tsanawiyah, Kelas VIII.

### Sinopsis

Video pembelajaran ini merupakan hasil revisi dari video yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak untuk siswa MTs kelas VIII sebelumnya. Untuk isi videonya masih sama, hanya ada beberapa tampilan yang berbeda, dan juga dari segi audionya, yaitu perbaikan pada volume videonya.

No	Visual	Audio dan Narasi
1	Muncul tampilan secara berurutan, yang dimulai dari gambar papan, disusul gambar ibu guru, selanjutnya muncul teks keterangan mata pelajaran, kelas dan semester, materi, serta identitas pembuat media pada gambar papan yang muncul sebelumnya.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Pembelajaran akidah akhlak, kelas delapan MTs semester ganjil, materi bab dua, <i>tawakal</i> , <i>ikhtiar</i> , sabar, syukur, dan <i>qana'ah</i> .
2	Muncul gambar papan, disusul penjabaran tujuan pembelajaran.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Berikut adalah tujuan pembelajarannya.
3	Muncul gambar secara berurutan, dimulai dari gambar kertas, selanjutnya muncul gambar orang yang bersyukur, dan keterangan tema yang akan dibahas dalam video pembelajaran.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Nah, dalam video pembelajaran kali ini kita akan membahas tema syukur. Simak penjelasan berikut yah.
4	Muncul gambar kartun anak kecil yang sedang berfikir, disusul gambar <i>callsout</i> yang berisi	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> -

No	Visual	Audio dan Narasi
	pertanyaan tentang pengertian syukur.	
5	Muncul gambar seorang ibu guru, disusul gambar <i>callsout</i> yang berisi pengertian sifat syukur.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Jadi, syukur itu ialah memberikan pujian kepada Allah Subhana wa ta'ala dengan cara taat kepada-Nya.
6	Muncul gambar <i>callsout</i> yang berisi contoh sifat syukur yang terdiri dari gambar dan teks.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Contohnya, Ani setiap hari selalu mengucapkan alhamdulillah atas nikmat kesehatan dan nikmat umur yang diberikan oleh Allah Subhana wa ta'ala kepadanya.
7	Muncul gambar ayat Al-Qur'an surah Ibrahim ayat 7 tentang sifat syukur.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Allah Subhana wa ta'ala memerintahkan kita untuk senantiasa bersyukur kepada-Nya, sebagaimana dalam firman Allah Qur'an surah Ibrahim ayat tujuh yang berbunyi, <i>bismillaahirrohmaanirrohiim, waidz taadzanna robbukum laing syakartum laaziidannakum wa laing kafartum inna 'adzaabii lasyadiid.</i>
8	Muncul teks terjemahan dari surah Ibrahim ayat 7 tentang sifat syukur.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Yang artinya, dan ingatlah juga tatkala Tuhanmu memaklumkan, sesungguhnya jika kamu bersyukur pasti kami akan menambah nikmat kepadamu, dan jika kamu mengingkari nikmatku, maka sesungguhnya azabku sangat pedih.
9	Muncul teks keterangan dampak positif sifat syukur	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Adapun dampak positif dari sifat syukur, di antaranya adalah,
10	Muncul gambar yang mencerminkan sifat rakus, disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Terhindar dari sifat rakus.
11	Muncul gambar yang	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank

No	Visual	Audio dan Narasi
	mencerminkan perilaku syukur dan disusul keterangan di bawahnya.	You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Memperoleh kepuasan bathin, sebab selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan oleh Allah Subhana wa ta'ala.
12	Gambar tangan yang meminta kepada Allah Swt., dan disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Dan mendapat jaminan tambahan nikmat dari Allah Subhana wa ta'ala.
13	Muncul gambar dan disusul teks “Perilaku” yang muncul di dalamnya.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Nah, dari penjelasan tadi, coba kalian perhatikan kedua perilaku berikut ini.
13	Gambar anak lelaki dengan muka cemberut, dan disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Yang pertama, ada perilaku dari Rizki yang tidak senang jika hanya diberikan uang jajan oleh ibu sebesar lima ribu rupiah.
14	Gambar anak perempuan yang menulis kata “ <i>Thankyou</i> ” di papan, dan disusul keterangan di bawahnya.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Dan yang kedua, ada perilaku dari kakanya Rizki, yaitu Rizka yang selalu mengucapkan terima kasih meskipun hanya diberi uang jajan sebesar tiga ribu rupiah oleh ibu.
15	Gambar kartun muslimah yang sedang bertanya-tanya.	<b>Backsound:</b> Maher Zain – Thank You Allah Karaoke <b>Narasi:</b> Nah, dari kedua perilaku di atas, perilaku siapakah yang mencerminkan sifat syukur, dan siapakah diantara keduanya yang memperoleh kasih sayang yang lebih dari ibu? Coba tebak, siapa hayo?
16	Gambar centang.	<b>Backsound:</b> - <b>Narasi:</b> Ya, tentu saja perilaku dari Rizka yang mencerminkan sifat syukur, sebab Rizka selalu mengucapkan terima kasih atas nikmat yang diberikan oleh Allah kepadanya baik itu sedikitmaupun

No	Visual	Audio dan Narasi
		<p>banyak. Dan Rizka juga memperoleh kasih sayang yang lebih dari ibu dibandingkan Rizki, sebab Rizka tidak pernah mengeluh atas apa yang diberikan oleh ibu kepadanya.</p> <p>Nah, itulah perumpamaan orang yang senantiasa bersyukur sebagaimana yang dimaksudkan dalam firman Allah sebelumnya tadi, bahwasanya Allah akan menyayangi hamba-Nya yang senantiasa bersyukur dengan cara menambah nikmat kepadanya. Dan sebaliknya, Allah akan memberikan azab yang pedih kepada hamba-Nya yang tidak pandai bersyukur.</p> <p>Oleh karena itu, marilah kita senantiasa bersyukur, agar kitasemakin disayang oleh Allah Subhanahu wa ta'ala.</p>
17	Gambar kertas dan disusul keterangan tugas akhir dari pembelajaran.	<p><b>Backsound:</b> -</p> <p><b>Narasi:</b> Dan yang terakhir, ada tugas yang harus kalian kerjakan, yaitu berikan tiga contoh perilaku yang mencerminkan sifat syukur kepada Allah Subhana wa ta'ala yang pernah kalian lakukan.</p> <p>Nah, demikianlah pembahasan kita pada video pembelajaran kali ini,</p>
18	Teks “Terima Kasih” dan disusul <i>emoticon smile</i> .	<p><b>Backsound:</b> -</p> <p><b>Narasi:</b> Terima kasih, semoga bermanfaat yah.</p>
19	Teks “Sumber Materi, Buku Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas VIII	<p><b>Backsound:</b> -</p> <p><b>Narasi:</b> -</p>

**Lampiran 8****KISI-KISI ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
1	Aspek Perangkat <i>Software</i>	<i>Kompatibilitas</i>	1	1
		<i>Reliabilitas</i>	2, 3, 4, 5	4
		<i>Usabilitas</i>	6, 7, 8	3
		<i>Maintable</i>	9	1
2	Aspek Audio Visual	Audio	10, 11, 12	3
		Visual	13, 14, 15, 16, 17, 18	6

## Lampiran 9

## KISI-KISI VALIDASI AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1	Aspek Kesesuaian Materi	Kebenaran konsep	1, 2	2
		Kelengkapan materi	3	1
2	Aspek Kelayakan Penyajian	Kejelasan penyajian materi	4	1
		Penggunaan gambar	5	1
		Penggunaan bahasa	6, 7	2
		Penjabaran materi	8, 9	2
		Kefektifan media	10, 11	2
		Kekuatan memotivasi belajar siswa	12, 13	2
		Ketepatan Penulisan	14, 15	2
		Kesesuaian warna	16	1

**Lampiran 10****KISI-KISI ANGKET RESPON GURU DAN SISWA**

No	Aspek	Nomor Item	Jumlah Item
1	Memotivasi	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2	Fungsi	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	8
3	Penyajian	15, 16, 17, 18, 19, 20	6

## Lampiran 11

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : .....

Jabatan : .....

Nama Instansi : .....

#### Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan instansi pada format yang telah disediakan.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.
3. Berikanlah pendapat anda dengan jujur.
4. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

#### Keterangan:

SS : Sangat Setuju (bobot 5)

S : Setuju (bobot 4)

R : Ragu-ragu (bobot 3)

KS : Kurang Setuju (bobot 2)

TS : Tidak Setuju (bobot 1)

No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
	<b>Aspek Perangkat Software</b>					
1	Media pembelajaran dapat dijalankan melalui berbagai <i>software</i> pemutaran video					
2	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa MTs.					
3	Media pembelajaran mampu memberi rangsangan belajar kepada siswa.					
4	Media pembelajaran yang dikembangkan tidak membosankan.					
5	Media pembelajaran yang dikembangkan menarik.					
6	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan					

No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
	dengan mudah.					
7	Media pembelajaran yang dikembangkan praktis, sehingga dapat dibawa kemana saja.					
8	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan kembali oleh siswa untuk belajar di rumah.					
9	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipelihara dengan mudah.					
	<b>Aspek Audio Visual</b>					
10	Suara yang termuat dalam media jelas dengan artikulasi yang tepat.					
11	Volume <i>background</i> proporsional.					
12	<i>Background</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa.					
13	Tata letak dari setiap elemen dalam media tepat.					
14	Jenis, ukuran dan warna huruf yang digunakan dalam media proporsional.					
15	Kualitas gambar yang ada dalam media baik.					
16	Gambar yang digunakan dalam media relevan dengan materi.					
17	Perpaduan warna antar elemen (teks dan gambar) proporsional.					
18	Teks yang terdapat dalam media dapat dibaca dengan jelas.					

Catatan saran untuk revisi media pembelajaran:

.....

.....

.....

.....

**Lampiran 12****ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

Nama : .....

Jabatan : .....

Nama Instansi : .....

**Petunjuk**

1. Isi nama, jabatan dan instansi pada format yang telah disediakan.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.
3. Berikanlah pendapat anda dengan jujur.
4. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju (bobot 5)

S : Setuju (bobot 4)

CS : Cukup Setuju (bobot 3)

KS : Kurang Setuju (bobot 2)

TS : Tidak Setuju (bobot 1)

No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
	<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>					
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan silabus akidah akhlak kelas VIII.					
3	Materi yang disajikan dalam media lengkap.					
	<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>					
4	Media menyajikan materi dengan jelas.					
5	Penyajian gambar dalam media sesuai dengan materi.					

No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
6	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.					
7	Artikulasi bahasa jelas dan mudah dipahami.					
8	Materi disajikan dengan runtut.					
9	Sistematika penyajian materi rapi.					
10	Media pembelajaran yang dikembangkan memudahkan siswa dalam belajar.					
11	Elemen-elemen yang ada dalam media memudahkan siswa dalam memahami materi.					
12	Media pembelajaran yang dikembangkan memotivasi siswa untuk belajar.					
13	Media pembelajaran yang dikembangkan tidak membosankan.					
14	Tanda baca yang termuat dalam media benar dan tepat.					
15	Ukuran dan jenis tulisan yang disajikan dalam media mudah dibaca oleh siswa.					
16	Perpaduan warna latar belakang dan objek depan proporsional					

Catatan saran untuk revisi media pembelajaran:

.....

.....

.....

.....

### Lampiran 13

#### ANGKET RESPON GURU

Nama : .....

Jabatan : .....

Nama Instansi : .....

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan instansi pada format yang telah disediakan.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.
3. Berikanlah pendapat anda dengan jujur.
4. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju (bobot 5)

S : Setuju (bobot 4)

CS : Cukup Setuju (bobot 3)

KS : Kurang Setuju (bobot 2)

TS : Tidak Setuju (bobot 1)

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
1	Secara keseluruhan tampilan video pembelajaran menarik, sehingga meningkatkan minat baca siswa.					
2	Tampilan pembuka video pembelajaran menarik sehingga mendorong minat siswa untuk belajar.					
3	Penggunaan video pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk mencari referensi materi.					
4	Kegiatan mengamati video pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan.					
5	Evaluasi yang dimuat dalam video pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakannya.					
6	Latihan soal yang disajikan dalam video pembelajaran mampu mendorong siswa untuk berfikir kritis terhadap materi.					
7	Dengan adanya video pembelajaran ini					

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
	membantu siswa dalam belajar mandiri.					
8	Dengan menonton video pembelajaran ini siswa dapat memperoleh pengetahuan baru.					
9	Penggunaan video dalam pembelajaran membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi.					
10	Melalui penggunaan video di dalam proses pembelajaran siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang sama.					
11	Penggunaan video di dalam proses pembelajaran meningkatkan efektivitas siswa dalam belajar.					
12	Penggunaan video pembelajaran ini dapat mengatasi rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang bersifat verbalistik.					
13	Dengan adanya video pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk mengulangi pembelajaran kapan dan di mana saja.					
14	Penggunaan video pembelajaran ini dapat meningkatkan interaktif siswa di dalam proses pembelajaran.					
15	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					
16	Teks yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dibaca oleh siswa.					
17	Penyajian kalimat dalam video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					
18	Suara yang termuat dalam video pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh siswa.					
19	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam memahami materi.					
20	Latihan soal yang disajikan dalam video pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.					

Catatan saran untuk revisi media pembelajaran:

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 14

### ANGKET RESPON SISWA

Nama : .....

Kelas : .....

#### Petunjuk

1. Isi nama dan kelas pada format yang telah disediakan.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu.
3. Berikanlah pendapat anda dengan jujur.
4. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

#### Keterangan:

SS : Sangat Setuju (bobot 5)

S : Setuju (bobot 4)

CS : Cukup Setuju (bobot 3)

KS : Kurang Setuju (bobot 2)

TS : Tidak Setuju (bobot 1)

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
1	Tampilan video secara keseluruhan menarik, sehingga meningkatkan minat baca saya.					
2	Tampilan pembuka video pembelajaran menarik sehingga menambah minat saya untuk belajar.					
3	Video pembelajaran mampu memotivasi saya untuk mencari referensi lebih lanjut.					
4	Kegiatan mengamati video pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya pada materi.					
5	Evaluasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat membuat saya menjadi lebih semangat dalam mengerjakan soal.					
6	Latihan soal dalam video pembelajaran mendorong saya untuk berfikir kritis terhadap materi.					
7	Video pembelajaran ini membantu saya dalam belajar mandiri.					
8	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru setelah menonton video pembelajaran ini.					

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
9	Video pembelajaran ini membantu saya memahami dan menguasai materi.					
10	Penggunaan video di dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sama antara saya dengan teman-teman yang lain.					
11	Video pembelajaran ini meningkatkan keefektifan saya dalam pembelajaran.					
12	Video pembelajaran ini mengatasi rasa bosan saya pada pembelajaran yang bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata atau tulisan semata).					
13	Video pembelajaran ini membantu saya untuk mengulangi pembelajaran kapan dan di mana saja.					
14	Video pembelajaran membantu saya lebih interaktif lagi dalam belajar					
15	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran mudah saya pahami.					
16	Tulisan dalam video pembelajaran ini mudah saya baca.					
17	Kalimat yang disajikan dalam video pembelajaran ini mudah saya pahami.					
18	Suara yang termuat dalam video pembelajaran jelas dan mudah saya pahami.					
19	<i>Backsound</i> dalam video pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi saya dalam memahami materi.					
20	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.					

## Lampiran 15

## PEDOMAN WAWANCARA KEPADA SISWA

No	Pertanyaan
1	Bagaimana tanggapan anda terkait proses pembelajaran akidah akhlak yang hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran?
2	Bagaimana tanggapan anda terkait proses pembelajaran akidah akhlak yang menggunakan media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?
3	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menyimak dan memahami materi akidah akhlak selama proses pembelajaran yang tidak menggunakan media selain buku ajar dan papan tulis?
4	Apakah materi akidah akhlak menjadi lebih mudah dipahami jika disajikan dalam media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?
5	Apa perbedaan yang anda rasakan ketika mengikuti pembelajaran akidah akhlak yang tidak menggunakan media dengan pembelajaran akidah akhlak yang menggunakan media yang didesain menggunakan <i>sparkol videoscribe</i> ?

## Lampiran 16

## DAFTAR RESPONDEN

No	Nama	Jabatan	Kelas
1	Elvira Impe, S.Pd.I	Guru Akidah Akhlak	VIII
2	Aliyah Cinta az Zahra Suroy	Siswa	VIII C
3	Fanesi Makalalag	Siswa	VIII A
4	Fanesa Makalalag	Siswa	VIII B
5	Andini Dasinangon	Siswa	VIII D
6	Siti Nur Aini Baluwo	Siswa	VIII H
7	Nadzwa Nadzlillah Nurhamidin	Siswa	VIII C
8	Suci Innaya Tegela	Siswa	VIII E
9	Vabio Alveto Palakum	Siswa	VIII G
10	Bilal Ramasan Ogon	Siswa	VIII C
11	Dwi Cindra Ma'ruf	Siswa	VIII F
12	Talia Rahmadani Gilalom	Siswa	VIII E
13	Kanaya Tabita Ambaru	Siswa	VIII G
14	Melandri Tongkasi	Siswa	VIII A
15	Grace Mokotoloy	Siswa	VIII A
16	Putra Satria Samudra Linggotu	Siswa	VIII D

## Lampiran 17

## HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kode	Nomor Item																		Saran
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
R1	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	Pass
R2	4	4	5	4	4	5	5	2	4	3	2	2	4	3	4	4	4	5	- Indikator dan Kompetensi Dasar tidak perlu dimasukkan ke dalam media, akibatnya durasinya menjadi panjang, bisa dimasukkan saja target pembelajaran itu apa, berikan durasi 10-15 detik saja, supaya durasi total video bisa dipangkas di bawah 4 menit. - Mulai menit

Kode	Nomor Item																		Saran	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
																				3:31 <i>background</i> putih untuk ayat-ayat dihilangkan, bisa pake remove <i>background</i> , ukuran <i>font</i> ayatnya saja yang diperbesar lagi. - Suara gemersik di <i>backsound</i> bisa dihilangkan atau diminimalisir? Menurut saya suaranya cukup mengganggu.

## Lampiran 18

## HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kode	Nomor Item																Saran
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
R1	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	Narasinya disesuaikan dengan tampilan.
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kompetensi dasar dan indikatornya cukup mencakup topik yang dibahas dalam media.</li> <li>- Buat lebih menarik gambar atau animasi yang digunakan.</li> </ul>

**Lampiran 19****HASIL ANGGKET RESPON GURU**

<b>Kode</b>	<b>Nomor Item</b>																			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
R	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4

## Lampiran 20

## HASIL ANGKET RESPON SISWA

Kode	Nomor Item																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
R1	4	4	4	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4
R2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
R4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R5	4	5	4	5	4	3	1	5	3	2	4	4	5	4	5	1	4	1	4	4
R6	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4
R7	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	5
R8	5	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4
R9	5	3	3	2	4	3	2	2	4	3	4	3	4	3	1	3	4	2	3	4
R10	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4

## LAMPIRAN 21

## HASIL WAWANCARA SISWA

No	Nama	Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
		Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran?	Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menyimak dan memahami materi Akidah Akhlak selama proses pembelajaran yang tidak menggunakan media selain buku ajar dan papan tulis?	Apakah materi Akidah Akhlak menjadi mudah dipahami jika disajikan dalam media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	Apa perbedaan yang anda rasakan ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak yang tidak menggunakan media dengan pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?
1	Talia Rahmadani Gilalom	Boleh juga	Bagus	Tidak juga	Ya, lebih mudah karena dalam bentuk animasi dan kartun	Jika menggunakan media maka materi tidak akan terlalu sulit untuk dimengerti dan mudah dipahami.
2	Kanaya Tabita Ambaru	Bagus	Lebih bagus	Ya, karena hanya dalam	Ya, karena disertai gambar, dan tulisan	Pembelajaran yang tidak menggunakan media sulit

No	Nama	Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
		Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran?	Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menyimak dan memahami materi Akidah Akhlak selama proses pembelajaran yang tidak menggunakan media selain buku ajar dan papan tulis?	Apakah materi Akidah Akhlak menjadi mudah dipahami jika disajikan dalam media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	Apa perbedaan yang anda rasakan ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak yang tidak menggunakan media dengan pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?
				bentuk tulisan	dalam video jelas.	untuk dimengerti dan dipahami, sedangkan pembelajaran yang menggunakan media lebih cepat dipahami dan dimengerti.
3	Melandri Tongkasi	Tidak terlalu jelas.	Jelas, karena disertai dengan gambar.	Ada juga, karena hanya terfokus pada guru yang menjelaskan.	Ya, karena kita bisa fokus memperhatikan video yang ditampilkan.	Pembelajaran yang tidak menggunakan media agak terganggu, sedangkan pembelajaran yang menggunakan media kita

No	Nama	Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
		Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran?	Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menyimak dan memahami materi Akidah Akhlak selama proses pembelajaran yang tidak menggunakan media selain buku ajar dan papan tulis?	Apakah materi Akidah Akhlak menjadi mudah dipahami jika disajikan dalam media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	Apa perbedaan yang anda rasakan ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak yang tidak menggunakan media dengan pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?
						bisa terfokus pada materi yang ditampilkan.
4	Grace Mokotoloy	Lebih mudah dimengerti.	Mudah dimengerti.	Kadang mengalami kesulitan dan kadang tidak.	Ya, mudah.	Pembelajaran yang tidak menggunakan media terkadang juga membosankan, sedangkan jika menggunakan video dalam bentuk animasi sudah lebih bagus dan tidak gampang membosankan, karena

No	Nama	Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
		Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran?	Bagaimana tanggapan anda terkait pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menyimak dan memahami materi Akidah Akhlak selama proses pembelajaran yang tidak menggunakan media selain buku ajar dan papan tulis?	Apakah materi Akidah Akhlak menjadi mudah dipahami jika disajikan dalam media pembelajaran yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> ?	<p>Apa perbedaan yang anda rasakan ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak yang tidak menggunakan media dengan pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media yang didesain menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>?</p> <p>juga disertai dengan <i>backsound</i>.</p>
5	Putra Satria Samudra Linggotu	Bagus, lebih baik, karena bisa berinteraksi langsung dengan guru.	Susah dimengerti, karena tidak bisa bertanya langsung kepada guru.	Tidak.	Tidak.	Pembelajaran yang tidak menggunakan media kita tidak bisa bertanya kepada guru, sedangkan pembelajaran yang menggunakan media kita bisa bertanya langsung kepada guru.

**Lampiran 22****DOKUMENTASI**

Berikut adalah foto kegiatan uji coba produk secara langsung kepada siswa.



**IDENTITAS PENULIS**

Nama : Santrilah Mokoagow  
Tempat dan Tanggal Lahir : Desa Lolayan, 10 November 1999  
Alamat : Jl. Bubak Desa Lolayan, Kecamatan Lolayan,  
Kabupaten Bolaang Mongondow, Sulawesi Utara.  
Nomor Handphone : 081527508869  
E-mail : [msantrilah@gmail.com](mailto:msantrilah@gmail.com)  
Nama Orang Tua  
Bapak : Hamid Mokoagow  
Ibu : Raina Pobela  
Riwayat Pendidikan  
SDN 1 Matali : Lulus Pada Tahun 2010  
MTs N 2 Kotamobagu : Lulus Pada Tahun 2013  
MAN 1 Kotamobagu : Lulus Pada Tahun 2016

Manado, 10 Desember 2020  
Penulis,

Santrilah Mokoagow