PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDIOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII DI MTS NEGERI 1 MOJOKERTO

SKRIPSI

Diajukan kepada
UIN Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Oleh:

Laili Salsabilatul Izza
NIM. D91217105

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laili Salsabilatul Izza

Nim : D91217105

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDIOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII DI MTS NEGERI 1 MOJOKERTO**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar-benar hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti sebagai hasil karya orang lain, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 10 Januari 2021

Yang Menyatakan

Laili Salsabilatul Izza
NIM. D91217105

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : **Laili Salsabilatul Izza**

Nim : **D91217105**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDIOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII DI MTS NEGERI 1 MOJOKERTO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 Januari 2021

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. M. Nawawi, M.Ag	**Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag**
NIP. 195704151989031001	NIP. 196403121995031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Laili Salsabilatul Izza ini
telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 14 Januari 2021
Mengesahkan,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji II

Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag
NIP. 197404242000031001

Penguji III

Drs. M. Nawawi, M.Ag
NIP. 195704151989031001

Penguji IV

Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag
NIP. 196403121995031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Laili Salsabilatul Izza
NIM : D91217105
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : izzaizza1224@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*

***VIDIOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN**

SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MTS NEGERI 1 MOJOKERTO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Januari 2021

Penulis

(Laili Salsabilatul Izza)
D91217105

ABSTRAK

Laili Salsabilatul Izza, D91217105, 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidioscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Di MTs Negeri 1 Mojokerto*

Kata kunci : *media pembelajaran sparkol vidioscribe, motivasi belajar*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto. Permasalahan yang dikaji oleh peneliti: (1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto (2) Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto (3) Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto. Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyak ditemukan kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kehidupan sehari-hari yang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Tidak dipungkiri bahwa media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa, namun masih banyak guru yang belum memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021. Jumlah populasinya sebesar 286 siswa dengan sempel menggunakan teknik *proportional random sampling* sebesar 15% yakni 45 siswa atau responden. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket (google formulir). Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* mendapat hasil 78.8%, berada pada rentan 75% - 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik (2) Motivasi belajar siswa mendapat hasil 73.2%, berada pada rentan 50% - 74% yang termasuk dalam kategori baik (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana didapatkan nilai (R) adalah 0.619 yang berada pada rentang interpretasi koefisien korelasi 0.60 – 0.799, nilai F_{hitung} = 26.752 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, nilai t_{hitung} sebesar 5.735 > t_{tabel} 2.017, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* memiliki pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

COVER i
HALAMAN SAMPUL DALAM ii
PERNYATAAN KEASLIAN iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Kegunaan Penelitian 6
E. Penelitian Terdahulu 7
F. Hipotesis Penelitian 11
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian 11
H. Definisi Istilah 12
I. Sistematika Pembahasan 14
BAB II KAJIAN TEORI
A. Media Pembelajaran 15
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran 17
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran 20
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 22
5. Macam-Macam Media Pembelajaran 24
B. *Sparkol Viidioscribe* 28
1. Pengertian Sparkol Viidioscribe 28
2. Kelebihan dan Kelemahan *Sparkol Viidioscribe* 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Melalui *Sparkol Viidioscribe* 33
C. Motivasi Belajar 39
1. Pengertian Motivasi Belajar 39
2. Aspek-Aspek Motivasi 40
3. Jenis-Jenis Motivasi Belajar 41
4. Fungsi Motivasi Belajar 42
5. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar 44
6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar 45
7. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar 47
D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 48
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam 48
2. Dasar Sejarah Kebudayaan Islam 49
3. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam 50
4. Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam 51
5. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam 52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 53
B. Rancangan Penelitian 54
C. Variabel, Indikator, dan Istrumen Penelitian 55
D. Populasi dan Sempel 59
E. Teknik Pengumpulan Data 62
F. Teknik Analisis Data 67
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 72
B. Penyajian Data 83
C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis 108
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 116
B. Saran 117
DAFTAR PUSTAKA 119
LAMPIRAN 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket sparkol vidioscribe 57
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket motivasi belajar 58
Tabel 3.3 Populasi penelitian 59
Tabel 3.4 Sempel penelitian.....61
Tabel 4.1 Data madrasah.....72
Tabel 4.2 Data kepala madrasah 72
Tabel 4.3 Data jumlah siswa 74
Tabel 4.4 Data jumlah tenaga pendidik 74
Tabel 4.5 Data jumlah tenaga pendidik 74
Tabel 4.6 Penyajian data angket 85
Tabel 4.7 Distribusi jawaban responden 89
Tabel 4.8 Distribusi jawaban responden 89
Tabel 4.9 Distribusi jawaban responden 90
Tabel 4.10 Distribusi jawaban responden 91
Tabel 4.11 Distribusi jawaban responden 92
Tabel 4.12 Distribusi jawaban responden 93
Tabel 4.13 Distribusi jawaban responden 94
Tabel 4.14 Distribusi jawaban responden 94
Tabel 4.15 Distribusi jawaban responden 95
Tabel 4.16 Distribusi jawaban responden 96
Tabel 4.17 Distribusi jawaban responden 97
Tabel 4.18 Penyajian data angket 99
Tabel 4.19 Distribusi jawaban responden 102
Tabel 4.20 Distribusi jawaban responden 103
Tabel 4.21 Distribusi jawaban responden 104
Tabel 4.22 Distribusi jawaban responden 104
Tabel 4.23 Distribusi jawaban responden 105
Tabel 4.24 Distribusi jawaban responden 106
Tabel 4.25 Distribusi jawaban responden 107
Tabel 4.26 Kriteria skor 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.27 Kriteria skor 110
Tabel 4.28 Model Summary 111
Tabel 4.29 Interpretasi koefisien korelasi 112
Tabel 4.30 Anova 113
Tabel 4.31 Coefficients 113

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Icon *sparkol vidioscribe* 334
Gambar 2.2 Tampilan awal *sparkol vidioscribe* 34
Gambar 2.3 Tampilan awal *sparkol vidioscribe* 35
Gambar 2.4 Tampilan awal *sparkol vidioscribe* 35
Gambar 2.5 Tampilan *sparkol vidioscribe*.....36
Gambar 2.6 Tampilan *sparkol vidioscribe*.....36
Gambar 2.7 Menu *sparkol vidioscribe*.....36
Gambar 2.8 Menu *sparkol vidioscribe*.....37
Gambar 2.9 Menu *sparkol vidioscribe*.....38

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Dari UINSA 124
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Dari MTs Negeri 1 Mojokerto 125
Lampiran 3 Kartu Konsultasi Skripsi 126
Lampiran 4 Contoh Vidio Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Sparkol Vidioscribe*.....127
Lampiran 5 Obsevasi 129
Lampiran 6 Wawancara 130
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Istrumen Penelitian 131
Lampiran 8 Angket Penelitian 133
Lampiran 9 Data Responden.....134
Lampiran 10 Prestasi yang Diraih MTs Negeri 1 Mojokerto 138
Lampiran 11 Riwayat Hidup.....143

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan dan peningkatan sumber daya manusia disuatu negara. Sumber daya manusia yang berkualitas dan adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kemajuan suatu bangsa. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Bab I Ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.[1]

Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari berbagai komponen pembelajaran, mulai dari guru, sarana prasarana, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain. Semua komponen tersebut harus terpadu sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas.[2]

Sejak diumumkannya kasus pertama *covid-19* di Indonesia pada 2 Maret 2020 lalu. Semua kegiatan yang melibatkan keurumunan orang dihentikan sementara untuk meminimalkan potensi menyebarnya virus.

[1] Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
[2] Achmad Kholid Fadlullah, *Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang* (Malang: UIN Maliki Malang, 2017), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tentu saja hal ini mengimbas pada sektor pendidikan, kegiatan belajar mengajar di sekolah pun turut dihentikan sementara.

Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) adalah satu-satunya pilihan yang ada di masa pandemi ini. Semua mata pelajaran disampaikan pada siswa dengan menggunakan bantuan teknologi internet, Sejarah Kebudayaan Islam tentu saja tak luput dari hal itu. Padahal, mata pelajaran yang satu ini membutuhkan penjelasan yang lebih menarik agar siswa tidak mudah bosan. Namun dengan adanya pembelajaran jarak jauh seperti ini bukan berarti pembelajaran Sejarah Kebudayaaan Islam tidak seefektif pembelajaran langsung. Banyak ide-ide pembelajaran yang bisa dipilih dan diterapkan dengan bantuan teknologi, salah satunya adalah dengan menggunakan vidio pembelajaran.

Saat ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran lebih-lebih dengan adanya Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kendatipun banyak kemunculan berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat dikarenakan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bukan berarti para guru menghindari dan tidak mau mengikuti perkembangan yang ada.

Media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai *software* teknologi memberi konstribusi terhadap ketuntasan hasil belajar dan mendorong motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis ICT adalah media pembelajaran yang memanfaatkan *softwere sparkol vidioscribe*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam kegiatan pembelajaran banyak yang menggunakan vidio sebagai media pembelajaran. Umumnya, vidio digunakan sebagai koponen kegiatan belajar konvensional dan sebagai media penyampaian materi dalam pembelajaran daring. Vidio dapat memembantu siswa dalam mempelajari suatu materi dengan mengikuti kecepatan pemahamanya. Vidio dapat disaksikan dimanapun dan kapanpun. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa vidio merupakan media pembelajaran yang efektif jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya.[3]

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di MTs Negeri 1 Mojokerto selama pembelajaran daring berlangsung, lembaga tersebut menggunakan *e-learning* sebagai kelas online untuk kegiatan belajar mengajar. Sedangkan media yang biasa digunakan hanya buku paket atau LKS dan vidio-vidio pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari, namun tak banyak vidio yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kurang menarik perhatian siswa saat menonton vidio tersebut. Akhirnya guru berinisiatif untuk membuat media pembelajaran berupa vidio animasi yang menarik agar siswa termotivasi dalam belajar, khususnya guru pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam hal ini guru menggunakan *sparkol vidioscribe* sebagai aplikasi untuk mengedit vidio. Yang kemudian vidio tersebut diberikan kepada siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.[4]

---

[3] Hsin, W.-J., & Cigas, J., *Short Videos Improve Student Learning in Online Education*, Journal of Computing Science in Colleges, 28(5), 253-259.
[4] Imam Ahmad Asy'ari, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII, wawancara pribadi, 20 November 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam pembelajaran sering kita jumpai khususnya permasalahan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah bagaimana penyajian materi kepada siswa yang baik sehingga diperoleh proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta hasil yang maksimal. Dan yang sering didapati adalah kurangnya perhatian guru agama terhadap variasi penggunaan metode mengajar dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran secara baik.[5]

Menciptakan situasi dan kondisi yang membuat siswa lebih tertarik terhadap setiap pelajaran yang disampaikan oleh guru merupakan salah satu usaha untuk memberikan motivasi belajar siswa, dengan kata lain siswa tidak jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung serta siswa merasa butuh terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidaklah mudah, karena mata pelajaran ini terkesan jenuh dan membosankan. Maka guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode atau media yang digunakan saat pembelajaran.

Atas dasar pemaparan diatas, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri yang kreatif dan inovatif, karena perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong ke arah pembaharuan. Seperti membuat vidio pembelajaran animasi berbasis *sparkol vidioscribe*, agar siswa lebih termotivasi dalam

[5] Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahasnya dan memberi judul karya tulis ini "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto".

B. Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

   Adapun kegunaan secara teoritis yaitu diharapkan dapat memberikan konstribusi dalam perkembangan ilmu di dunia pendidikan, khususnya pada perkembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sudah ada di Madrasah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan sekaligus *khazanah* dalam pengembangan ilmu pengetahuan di UIN Sunan Ampel Surabaya.

2. Kegunaan Praktis

   Adapun kegunaan secara praktis yaitu:

   a. Bagi peneliti, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

b. Bagi madrasah, sebagai bahan masukan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana perkembangan teknologi pendidikan yang semakin berkembang serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

c. Bagi siswa, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam serta meningkatkan motivasi belajar menggunakan vidio pembelajaran yang menarik.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu dan karya-karya sebelumnya, memang telah dilakukan penelitian yang membahas tentang media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*. Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini, peneliti terfokuskan pada sebuah karya tulis yang lebih spesifik mengenai "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto".**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Skripsi karya Mohammad Ali Ridho Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya tahun 2019 "*Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya*". Penelitian ini terfokuskan pada hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*. Sebelum diterapkannya media pembelajaran audio visual *sparkol videoscribe* para dosen sudah menggunakan media pembelajaran audio visual biasanya namun kurang menarik sehingga berpengaruh dengan hasil belajar para mahasiswa.
2. Skripsi karya Devi Safitri Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung tahun 2018 "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidioscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD*". Penelitian ini terfokuskan pada materi aksara Lampung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada materi aksara Lampung kelas III jenjang MI/SD.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Skripsi karya Shafira Aulia Hakim Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh tahun 2017 "*Pengaruh Media Vidioscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar*". Penelitian ini terfokuskan pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan menggunakan media *vidioscribe*. Sebelum menggunakan *vidioscribe* sebagai media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku paket dan kurang bervariasi.
4. Sinta Mawarni "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidioscribe untuk Menulis Teks Deskripsi Kelas VIII SMP*". Artikel Ilmiah Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini terfokus pada materi menulis teks deskripsi dengan menggunakan program *sparkol vidioscribe*. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa vidio menarik dengan tampilan gambar, tulisan, dan suara yang diinginkan.
5. Dellyardianzah "*Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Vidioscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*". Artikel Ilmiah Pendidikan Ekonomi Akutansi FKIP Untan Pontianak. Penelitian ini terfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi berbasis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sparkol vidioscribe di SMAN 10 Pontianak. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

6. Jurnal Pembelajaran Fisika Vol.8 No.2 Juni 2019 karya Miftachul Jannah, Alex Harijanto, dan Yushardi dengan judul "*Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Vidioscribe pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*". Penelitian ini terfokus pada pokok bahasan suhu dan kalor dengan menggunakan media pembelajaran fisika berbasis *sparkol vidioscribe*. Dan hasil dari penelitian ini adalah respon siswa positif ketika menggunakan media pembelajaran fisika berbasis *sparkol vidioscribe*.
7. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.06 No.11 tahun 2018 karya Indyra Fransisca dan Mintohari dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis Sparkol Vidioscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD*". Penelitian ini terfokus pada materi tata surya berbasis *sparkol vidioscribe*. Hasil dari penelitian ini media *sparkol vidioscribe* yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan termasuk dalam kategori efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang akan diteliti sebelum mengumpulkan data. Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Hipotesis kerja atau hipotesis alternative (Ha), ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.
2. Hipotesis nol (Ho), tidak ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Untuk mempermudah pemahaman dan untuk menghindari kesalah fahaman, maka diperlukan adanya batasan masalah dan ruang lingkup penelitian agar pembahasan dalam skripsi ini lebih terarah. Penelitian ini hanya terbatas pada:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* yang mengintegrasikan gambar, teks, dan suara ke dalam suatu vidio presentasi yang dibuat untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Motivasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini bisa diketahui dengan adanya hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bapak Imam Ahmad Asy'ari dan hasil dari angket yang diberikan kepada siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Mojokerto.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dimaksudkan dalam penelitian ini hanya terfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran vidio berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari wawancara terhadap guru mata pelajaran dan angket yang diberikan kepada siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

H. Definisi Istilah

Agar arah pembahasan penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian dan mendapatkan data yang relevan, maka peneliti akan menjabarkan istilah-istilah yang ada. Adapun definisi yang berkaitan dengan judul dalam penelitian skripsi ini antara lain yaitu:

1. Media Pembelajaran

   Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.[6]

2. *Sparkol Vidioscribe*

Sparkol vidioscribe merupakan *software* yang digunakan untuk membuat sebuah vidio animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi yang beraneka ragam, sehingga akan membuat siswa lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar. *Sparkol vidioscribe* adalah salah satu bentuk media vidio dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di sebuah papan.

3. Motivasi Belajar

Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, namun motivasi sejatinya tumbuh didalam diri seseorang. Motivasi belajar sangat penting untuk siswa, sebab adanya motivasi mendorong siswa semangat dalam belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar siswa. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.[7]

---

[6] Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol.8 No.1 (2011), 20.
[7] Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol.5 No.2 (2017), 175.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan ini dapat dipahami dengan mudah dalam tata urutan pembahasannya, maka berikut ini dicantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi istilah atau definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang tinjauan media pembelajaran, sparkol vidioscribe, motivasi belajar siswa, sejarah kebudayaan Islam.

Bab III: Metode Penelitian

Pada bab ini berisi jenis dan rancangan penelitian, variabel, indikator dan instrumen penelitian, populasi dan sempel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi gambaran umum objek penelitian, penyajian data, analisis data dan pengujian hipotesis.

Bab V: Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran, yaitu mengenai uraian singkat dari hasil penelitian dan saran yang perlu penulis sampaikan pada semua pihak yang terkait.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. [8]

Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, dan pendapat yang dikemukakan sehingga sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat (sarana) komunikasi.[9] Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.[10] Berbeda dengan *NEA* (*National Education Association*) yang berpendapat bahwa media adalah segala benda yang

[8] Syaiful Bahri Djamarah dan Asman Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 120.
[9] Anton M. Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), 640.
[10] Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.[11]

Gerlach dan Ely dalam buku Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[12]

Kata media pendidikan terkadang digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi, seperti yang dkemukakan oleh Oemar Hamalik dimana media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran.[13]

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran (الوسائل التعليمية) digantikan dengan istilah-istilah seperti alat audio visual, bahan pengajaran, komunikasi audio visual,

[11] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.
[12] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta; Rajawali Pers, 2014), 3.
[13] Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* (Semarang: RaSAIL, 2005), 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan adukasi, alat peraga (وسائل الايضاح) dan media penjelas (الوسائل التوضيحية).[14]

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran. Digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Nunuk Suryani dan kawan-kawannya dalam buku media pembelajaran inovatif menyatakan bahwa landasan penggunaan media pembelajaran ada 4, yaitu:[15]

a. Landasan empiris

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai tentu memerlukan kesesuaian media pembelajaran terhadap gaya belajar siswa. Terdapat tiga karakter belajar yang dimiliki siswa yang harus diketahui oleh guru, diantaranya:

1) Visual

Siswa dengan karakter belajar visual, penglihatan memiliki peran sangat penting. Metode pembelajaran

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*..., 6.
[15] Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang digunakan guru sebaiknya lebih di titik beratkan pada peragaan atau media dengan jalan. Siswa yang mempunyai gaya belajar visual akan cenderung melihat bahasa tubuh dan ekspresi wajah guru untuk mengerti materi yang disampaikan dan akan cenderung untuk duduk didepan agar dapat melihat dengan jelas.

2) Auditory

Siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan metode dikusi dan mendengarkan materi yang disampaikan. Siswa auditori dapat mencerna intisari yang disampaikan melalui tone suara, pitch (tinggi rendahnya suara), kecepatan berbicara, dan segala sesuatu yang dapat mengaktifkan fungsi pendengarannya.

3) Kinestetik

Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar melalui gerakan, sentuhan, dan perbuatan. Siswa seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktivitas dan bereksplorasi sangat kuat.

Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, pemilihan dan penggunaan media hendaknya dilandaskan pada kecocokan media dengan karakteristik siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Landasan psikologis

Dalam hal psikologis, siswa akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkrit daripada abstrak, karena kemampuanya dalam berfikir kritis masih terbatas. [16]

Dengan adanya media pembelajaran audio visual dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran yang ada karena media audio visual mampu merangsang dua indra sekaligus.

c. Landasan teknologis

Creating, *using*, dan *managing* menjadi fungsi utama teknologi pendidikan yaitu untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja siswa dengan mengoptimalkan kemampuan guru dalam rangka menciptakan, menggunakan, serta mengelola proses dan sumber belajar yang didalamnya terdapat komponen media pembelajaran.

Telah sejak lama hasil teknologi dimanfaatkan dalam pendidikan. Banyak yang diharapkan dari alat-alat teknologi yang membantu mengatasi berbagai masalah pendidikan sehingga dapat membantu siswa belajar secara individual dengan efektif dan efisien.

[16] Rika Lisiswanti, dkk, *Peranan Media Dalam Pembelajaran* Jurnal Kesehatan, Vol.VI No.1, April 2015, 103.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Landasan teoritis

Guru sebagai sumber atau penyampai pesan kepada siswa melalui media pendidikan ataupun media pembelajaran. Semakin banyak indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat bertahan dalam ingatan siswa. Dengan demikian, siswa diharapkan menerima dan menyerap dengan baik pesan-pesan dalam materi pembelajaran.[17]

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Oemar Hamalik menyatakan ciri- ciri umum media pembelajaran antara lain:[18]

a. Media pembelajaran identik dengan pengertian raga atau peragaan, yaitu suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indra.
b. Tekanan utama media pembelajaran terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
c. Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pembelajaran antara guru dan siswa.
d. Media pembelajaran adalah alat bantu belajar mengajar, baik didalam maupun diluar kelas.

[17] Ibid., 32.
[18] Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa* Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.2 No.2, Juli 2018, 105-106.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Media pembelajaran merupakan suatu perantara dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

f. Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.

Menurut Gerlach dan Ely dalam buku media pembelajaran mengemukakan tiga ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk mengapa media pembelajaran tersebut digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media pembelajaran yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya, ciri tersebut antara lain:[19]

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Mentransformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman vidio.

[19] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*..., 15-17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam buku media pembelajaran mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:[20]

a. Fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

c. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris, mengakomondasikan siswa yang lemah dan lambat menerima atau memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

[20] Ibid., 20-21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari penjelasan diatas, maka dapat diuraikan beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:[21]

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti:
   1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan oleh gambar, film, atau model.
   2) Objek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
   3) Gerak yang terlalu lamban atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photograpy*.
   4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan kembali lewat rekaman film, vidio, film bingkai, atau foto.
   5) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan modul, diagram, dll.
   6) Konsep yang terlalu luas dapat di visualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk:
   1) Memunculkan kegairahan belajar.

[21] Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran*..., 107-108.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Memungkinkan siswa belajar berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan.
3) Memungkinkan siswa belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan.

5. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara umum macam media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu audio, visual, dan gerak. Menurut Rudy Brets terdapat tujuh macam media pembelajaran, antara lain:[22]

a. Media audio visual gerak
b. Media audio vusial diam
c. Audio semi gerak
d. Media visual bergerak
e. Media visual diam
f. Media audio
g. Media cetak

Macam-macam media pembelajaran yang dikemukakan oleh Anderson dalam buku manajemen kurikulum, yaitu:[23]

[22] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Profresif* (Jakarta: Kencana, 2010), 17.
[23] Rusman, *Manajemen Kurikulum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009), 156.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Media visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan dan informasi khususnya materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan dengan menggunakan indra penglihatan.

Beberapa macam media visual diantaranya: gambar atau vidio, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau globe, dll.

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan media visual:

1) Meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran.
2) Memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih mudah dan cepat.
3) Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.
4) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan dengan media visual.
5) Tahan lama sehingga siswa dapat membaca atau melihat berulang kali.

Kekurangan yang dimiliki media ini adalah:

1) Memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.
2) Tidak dapat digunakan oleh siswa yang memiliki kebutuhan khusus seperti yang mengalami gangguan penglihatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Pesan atau informasi yang panjang dan rumit mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.
4) Perlu adanya keterpaduan yang mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual sehingga ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.

b. Media audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan dengan menggunakan indra pendengaran saja, karena media ini hanya berupa suara. Macam-macam media audio adalah labolatorium bahasa, radio, alat perekam, dll.

Kelebihan media audio antara lain:

1) Dapat memusatkan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian.
2) Mudah dibawa dan dipindakan sehingga mudah penggunaannya.
3) Bisa mengatasi masalah waktu jika digunakan bersama-sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Merangsang keaktifan pendengaran siswa, dan mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar, dan sebagainya.

Kekurangan dari media visual diantaranya:

1) Bersifat astrak karena hanya berupa suara sehingga pada hal tertentu diperlukan adanya bantuan visual.
2) Pemahaman pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui kata-kata atau bahasa serta susunan kalimatnya.
3) Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang mempunyai kemampuan berfikir abstrak.
4) Tidak dapat diterapkan pada siswa yang berkebutuhan khusus seperti tunarungu.
5) Sifat komunikasi satu arah.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara dan kreatif dengan memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan.

Kelebihan media audio visual adalah:

1) Menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran.
2) Merubah tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Menghemat waktu.

4) Mengandung unsur audio dan unsur visual.

Kekurangan yang dimiliki media audio visual adalah:

1) Jika terlalu cepat siswa tidak bisa mengikuti.

2) Terlalu menekankan pada penguasaan materi daripada proses pengembangannya.

3) Untuk film bingkai suara memerlukan ruang yang gelap.

4) Untuk televisi tidak dapat dibawa kemana-mana.

5) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media audio visual, oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual saja dan audio saja.

B. *Sparkol Vidioscribe*

1. Pengertian *Sparkol Vidioscribe*

Sparkol vidioscribe adalah sebuah *software* untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) dengan otomatis. *Sparkol vidioscribe* merupakan salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan yang seolah-olah sedang menggambar atau menulis di sebuah papan. Konsep *Sparkol vidioscribe*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

biasa digunakan sebagai vidio presentasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain. [24]

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Banyak sekali penggunaan media pembelajaran melalui media audio visual seperti *sparkol vidioscribe* yang bertujuan memberikan penjelasan materi pelajaran dalam bentuk vidio yang disertai gambaran-gambaran yang menarik dalam vidio yang disajikan.

Sparkol vidioscribe merupakan sebuah media pembelajaran vidio animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah vidio utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol vidioscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan dalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di *import* kedalam aplikasi *sparkol vidioscribe*.

[24] Putri Dwi Suryani, *Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Vidioscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 4 Padang* (Padang: Universitas Negeri Padang, 2018), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat vidio. Pembuatan vidio melalui *sparkol vidioscribe* dapat dilakukan secara *offline* (tanpa penggunaan data internet) sehingga akan lebih mudah dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol vidioscribe*.[25]

Sparkol vidioscribe mampu memusatkan perhatian siswa pada saat belajar sehingga pesan yang dimaksudkan dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Dalam *sparkol vidioscribe* dapat dilakukan pengulangan, memperjelas hal-hal yang abstrak dan realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat. *Sparkol vidioscribe* mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan musik dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Semua mata pelajaran dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*, namun peneliti memfokuskan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikarenakan pelajaran Sejarah sering dianggap membosankan menurut sebagian besar siswa. Dengan adanya media pembelajaran *sparkol vidioscribe* ini dapat memberi warna baru bagi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

[25] Aan Subhan Pamungkas, dkk, *Vidio Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidioscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika* Jurnal Pendidikan Matematika Vol.2 No2, Juli 2018, 130.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kelebihan dan Kelemahan *Sparkol Vidioscribe*

Kelebihan dan kekurangan penggunaan *sparkol vidioscribe* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan atau keungggulan dari *sparkol vidioscribe*:

1) Dapat menggabungkan antara kata-kata dan gambar menadi satu, sehingga lebih memahamkan siswa saat belajar.
2) Menyajikan animasi dan suara secara bersamaan. Siswa akan belajar lebih baik dari pada hanya animasi dan teks saja yang ditampilkan.
3) Siswa akan belajar lebih baik ketika bahan ajar yang disajikan dengan sederhana.[26]
4) Menambah inovasi dan kreatifitas seorang guru.
5) Materi pembelajaran lebih terlihat nyata karena dapat melihat gambar secara langsung didalam vidio.
6) Memberikan kemudahan bagi guru untuk menjelaskan dan memaparkan suatu materi yang akan dipelajari.
7) Menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.
8) *Sparkol vidioscribe* sangat cocok diterapkan pada lembaga yang sudah menggunakan *e-learning*.[27]

---

[26] Air, Jon, dkk, *Vidio Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart* (Bristol: Sparkol Books, 2014), 23.
[27] Nurul Imamah & Ahmad Ma'ruf, *Pengaruh Media Vidioscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Ahlak di MTs Darus Ulum Purwodadi* Jurnal Pendidikan Agama Islam, ISSN: 2548-1371, Vol.4 No.1, 2018, 92.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9) Penyajian materi pembelajaran terdesain menarik dengan adanya vidio animasi yang melibatkan tampilan audio visual atau film dan cara penggunaan yang mudah difahami.
10) Mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, tulisan, grafik, suara, animasi, vidio sekaligus desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.[28]

b. Kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaan media *sparkol vidioscribe* yaitu:
1) Perhatian siswa sulit dikuasai.
2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan penjelasan singkat atau rangkuman dari guru.
3) Kurang mampu menampilkan detail objek secara sempurna.
4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.[29]
5) Pemahaman siswa yang beragam. Karena pemahaman siswa yang berbeda-beda dapat menyebabkan banyaknya makna dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
6) Pendukung vidio membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.[30]

---

[28] Miftahul Jannah, *Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Vidioscribe pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK* Jurnal Pembelajaran Fisika Vol.8 No.2, 2019, 67.
[29] Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012), 75.
[30] Fitri Nurrohmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Vidioscribe* Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, ISSN: 2502-5457, Vol.8 No.3, 2018, 235.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari penjelasan kelebihan dan kekurangan penggunaan *sparkol vidioscribe* sebagai media pembelajaran maka akan sangat bijaksana ketika kita hendak menggunakannya harus memikirkan terlebih dahulu secara matang. Disamping manfaatnya yang sangat besar bagi siswa karena mampu untuk meningkatkan motivasi belajar mereka dengan menggunakan media audio visual, tidak bisa dikesampingkan bahwa dalam menggunakan media ini membutuhkan alat (handphone, laptop, dkk), selain itu dibutuhkan pula aliran listrik pastinya. Dengan adanya beberapa kendala tersebut maka guru harus mempersapkan alat-alat yang dibutuhkan sebelum pembelajaran berlangsung agar pembelajaran tetap berjalan dengan semestinya.

3. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Melalui *Sparkol Vidioscribe*

Aplikasi *sparkol vidioscribe* sangat mudah dijalankan karena banyak fitur yang sudah mendukung dan vidio yang dihasilkan sangat menarik, berikut langkah-langkah membuat media pembelajaran melalui *sparkol vidioscribe*:

a. Cara menjalankan *sparkol vidioscribe*

Sebelum menjalankan aplikasi ini terlebih dahulu *instal software sparkol vidioscribe*, setelah ter-*instal* buka aplikasi *sparkol vidioscribe* dengan meng-klik atau menekan menu seperti gambar ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.1

b. Login

Setelah membuka aplikasi *sparkol vidioscribe*, maka akan muncul tampilan seperti ini.

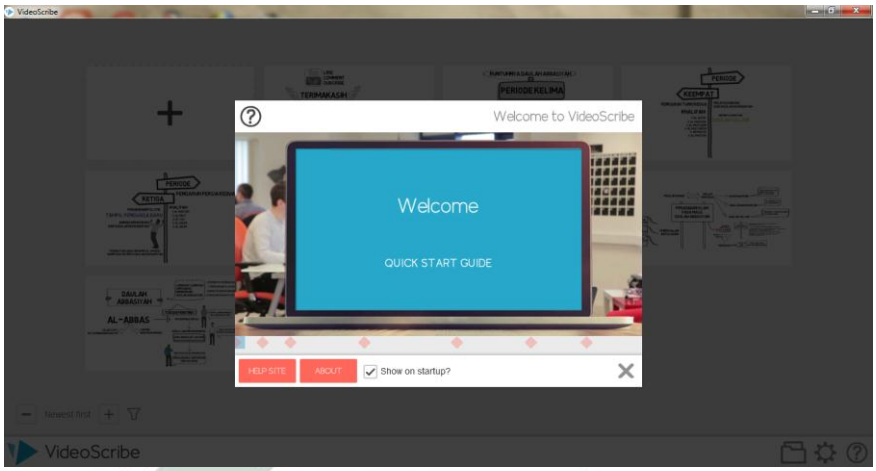
Gambar 2.2

Keterangan:

1. Isi email yang digunakan saat mendaftar *sparkol vidioscribe*.
2. Masukkan password yang digunakan saat mendaftar *sparkol vidioscribe*.
3. Klik "*Login*". Jika belum pernah mendaftar sebelumnya silahkan klik "*Create new account*".

c. Setelah berhasil login pada aplikasi *sparkol vidioscribe*. Muncul tampilan seperti ini.

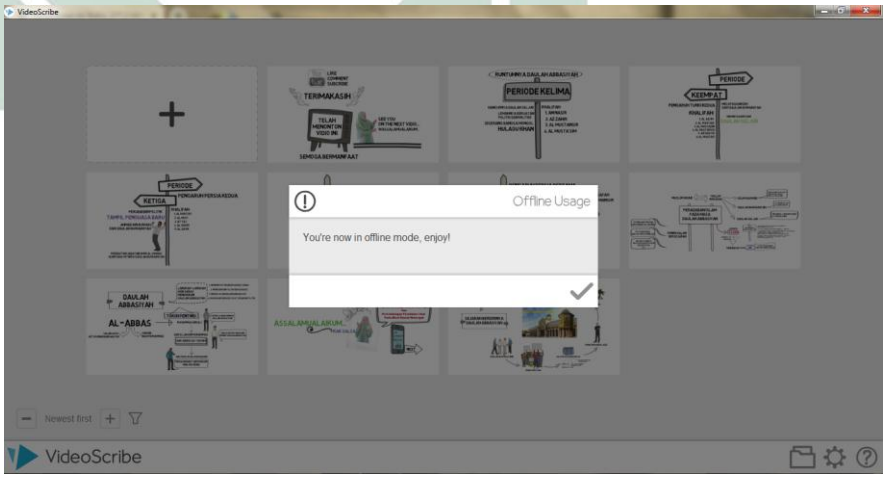
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.3

Tampilan tersebut sebagai tutorial ringan dalam menggunakan aplikasi *sparkol vidioscribe*. Klik tanda X untuk melanjutkan membuat vidio pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*.

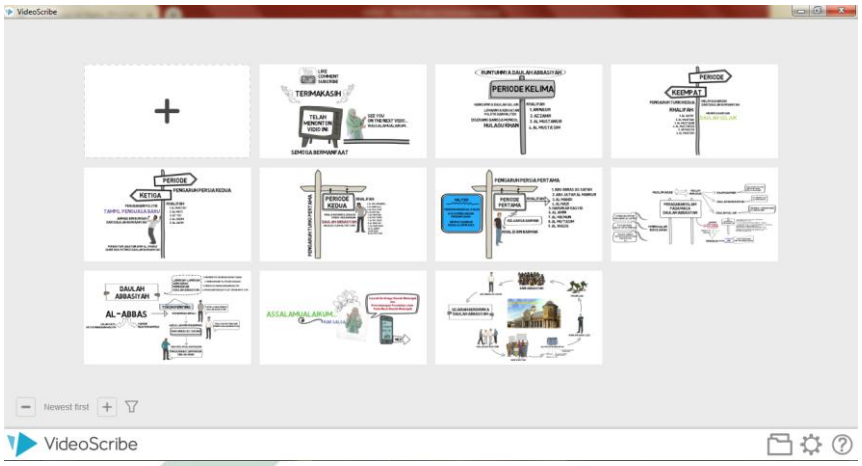
d. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, silahkan klik tanda centang (√) untuk melanjutkan.



Gambar 2.4

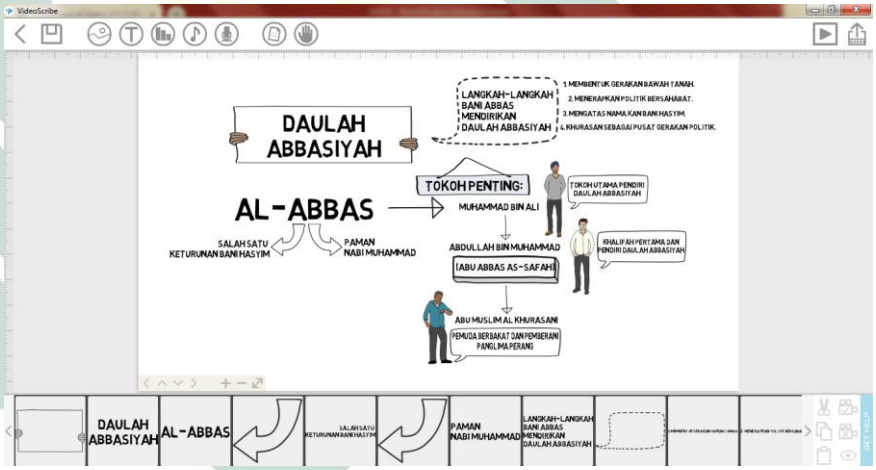
e. Untuk membuat proyek vidio baru, klik tanda tambah (+).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.5

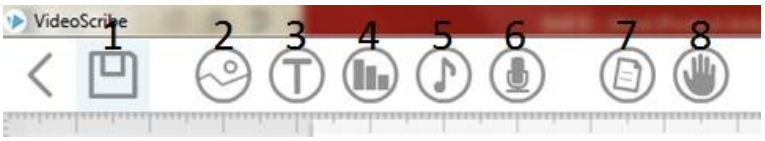
f. Sebelum berlanjut pada tutorial pembuatan vidio, yang perlu diketahui adalah pengenalan fungsi-fungsi halaman kerja.



Gambar 2.6

Pengenalan fungsi pada halaman kerja:

1) Menu sebelah kiri atas



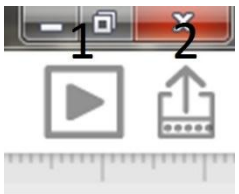
Gambar 2.7

Keterangan:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) No 1 berfungsi untuk menyimpan hasil kerja atau proyek vidio.
b) No 2 berfungsi untuk memasukkan karakter animasi atau gambar.
c) No 3 berfungsi untuk menuliskan teks.
d) No 4 berfungsi untuk menambahkan diagram baik berupa lingkaran, batang, atau garis.
e) No 5 berfungsi untuk menambah atau mengubah trek musik ke dalam vidio.
f) No 6 berfungsi untuk menambah atau mengubah narasi atau rekaman suara dalam vidio.
g) No 7 berfungsi untuk mengubah tekstur dan warna kertas (*background* vidio).
h) No 8 berfungsi untuk mengubah animasi gerak pada vidio, seperti tangan yang sedang menulis dan lainnya.

2) Menu sebelah kanan atas



Gambar 2.8

Keterangan:

a) No 1 berfungsi untuk memutar vidio hasil kerja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) No 2 berfungsi untuk mengekspor atau mempublikasi hasil kerja dalam bentuk vidio.

3) Menu sebelah kanan bawah

Gambar 2.9

Keterangan:

a) No 1 berfungsi untuk memotong atau menghilangkan elemen pada vidio.

b) No 2 berfungsi untuk mengunci bidikan atau sorotan pada elemen yang dipilih.

c) No 3 berfungsi untuk menduplikasi elemen pada vidio.

d) No 4 berfungsi untuk menghapus bidikan atau sorotan pada elemen yang dipilih.

e) No 5 berfungsi untuk mengubah properti elemen yang dipilih.

f) No 6 berfungsi untuk menyembunyikan atau menampilkan elemen sementara dalam mode edit.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi belajar

Motivasi merupakan salah satu aspek dinamis dalam proses pembelajaran yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.[31]

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri siswa dimana terdapat suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai sebuah tujuan. Menurut Mc Donald dalam buku motivasi belajar berpendapat bahwa motivasi belajar ialah suatu perubahan energi di dalam pribadi siswa yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri siswa yang dapat disadari atau tidak.[32]

Woodwort berpendapat bahwa ,motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat membuat siswa melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi belajar adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang

[31] Wina Sanjaya, *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP* (Jakarta: Kencana, 2010), 249.
[32] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT Rosda Karya, 2016), 229.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditunjukkan siswa dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motivasi yang dimiliknya.[33]

Kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motivasi yang dimiliki siswa tersebut. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, namun sejatinya motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk belajar.[34]

Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan kegiatan belajar dan yang menentukan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.

2. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar dapat diamati melalui tiga aspek yaitu:

a. Keinginan dan inisiatif mandiri untuk belajar.
b. Keterlibatan yang ditandai dengan kesungguhan mengerjakan tugas yang diberikan.
c. Komitmen untuk terus belajar.[35]

Motivasi belajar yang baik memiliki aspek-aspek sebagai berikut:

---

[33] Wina Sanjaya, *Kurikulum dan pembelajaran*..., 250.
[34] Amna Emda, *Kedudukan Motivasi…*, 175.
[35] Wasito, *Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Cooperative Learning Terhadap Prestasi Belajar di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta* Jurnal Pendidikan Vol.3 Issue 1, 2019, 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dorongan mencapai sesuatu, suatu kondisi dimana siswa berusaha untuk meningkatkan dan memenuhi standar atau kriteria yang ingin ia dicapai.
b. Komitmen, siswa yang memiliki komitmen dalam belajar, mampu menyeimbangkan tugas yang harus didahulukan.
c. Inisiatif, kesiapan siswa berfikir atau bertindak untuk melakukan sesuatu atas peluang atau kesempatan yang ada.
d. Optimis, sikap yang gigih dalam mengejar tujuan tanpa perduli adanya kegagalan dan kemunduran.[36]

3. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Jenis motivasi dapat dilihat dari beberapa sudut pandang diantaranya:

a. Motivasi menurut dasar pembentukannya
   1) Motif-motif bawaan yaitu motif yang dibawah sejak lahir, motivasi ada tanpa dipelajari.
   2) Motif-motif yang dipelajari, yaitu motif-motif yang timbul karena dipelajari.
b. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
   1) Motivasi intrinsik

      Motivasi intrinsik adalah motivasi yang sudah ada dalam diri dan tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam

[36] Utami Pratiwi Ningrum, *Hubungan Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar siswa Kelas XI IS-4 SMA Negeri 1 Singaparna Tasikmalaya* Prosiding Psikologi ISSN: 2460-6448, 2015, 265.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setiap diri individu telah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika siswa telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik jika siswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor luar. Dia belajar karena ingin mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya.[37]

4. Fungsi Motivasi Belajar

Wina Sanjaya mengemukakan keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan yaitu:[38]

a. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku siswa disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam dirinya yang disebut dengan motivasi. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik,

[37] Indah Sari, *Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Managemen dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris* Jurnal Managemen Tools, ISSN: 2088-3145, Vol.9 No.1, Juni 2018, 45-46.
[38] Wina Sanjaya, *Kurikulum dan pembelajaran*..., 251-252.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memandakan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

b. Sebagai pengarah

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil belajar yang baik.

Selanjutnya menurut Winarsih ada tiga fungsi motivasi yaitu:[39]

a. Mendorong siswa untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
b. Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai.
c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi belajar sebagai pendorong bagi siswa untuk berusaha dalam mencapai prestasi, karena siswa harus mendorong keinginan dan menentukan arah perbuatan kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

[39] Varia Winarsih, *Psikologi Pendidikan* (Medan: Latansa Pers, 2009), 111.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Beberapa prinsip motivasi dalam belajar diantaranya:[40]

a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Siswa melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong siswa untuk belajar. Jika siswa sudah termotivasi untuk belajar, maka ia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu. Oleh karena itu, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar siswa.

b. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar

Siswa yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik semangat belajarnya sangat kuat. Dia belajar bukan karena ingin mengharapkan pujian orang lain atau mengharapkan hadiah berupa benda, tetapi karena ingin memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya.

c. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman

Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar siswa, namun lebih baik memberikan penghargaan berupa pujian.

[40] Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar

Keinginan untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan adalah kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh siswa, oleh karena itu siswa belajar dan motivasi belajar sebagai pendorong yang tepat.

e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap tugas yang dikerjakan. Siswa yakin bahwa hasil dari belajar akan berguna untuk saat ini dan dimasa yang akan datang.

f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator dalam baik buruknya prestasi belajar siswa.

Tujuan dari adanya motivasi belajar dalam diri siswa adalah untuk menggerakkan atau menggugah keinginan dan kemauan siswa agar timbul untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.[41]

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Motivasi belajar siswa yang tinggi merupakan salah satu indikator kualitas pembelajaran.

[41] Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya), 60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Darsono antara lain:[42]

a. Cita-cita dan aspirasi siswa akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
b. Kemampuan siswa, keinginan siswa perlu dibarengi dengan kemampuaan dan kecakapan dalam pencapaiannya.
c. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Siswa yang sedang sakit akan menggangu perhatian dalam belajar.
d. Kondisi lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Menurut Slameto siswa membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:[43]

a. Faktor Individual (*Intern*)

   Seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

b. Faktor sosial (*Ekstern*)

   Seperti keluaga atau keadaan rumah, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, serta motivasi sosial.

[42] Darsono, *Belajar dan Pembelajaran* (Semarang: Semarang Press, 2000), 65.
[43] Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh kemauan yang muncul pada dirinya sendiri serta adanya rangsangan dari luar dirinya. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi dalam diri siswa.

7. Upaya Meningkatkan Motivasi belajar

Mencapai keberhasilan dengan prestasi yang optimal adalah tujuan dari pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal guru dituntut kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu:[44]

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai

Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru perlu menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai sebelum proses pembelajaran dimulai.

b. Membangkitkan minat siswa

[44] Wina Sanjaya, *Kurikulum dan pembelajaran*..., 261-263.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya:

1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.
2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.
3) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.

c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
d. Memberi pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa
e. Memberi penilaian
f. Memberi komentar terhadap hasil pekerjaan siswa
g. Menciptakan persaingan dan kerjasama

Berbagai upaya perlu dilakukan guru agar proses pembelajaran berhasil. Guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan tugas pembelajaran.

D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.[45]

Dengan demikian tugas guru Sejarah Kebudayaan Islam menyuguhkan materi-materi sejarah masa lampau, dengan mengajak siswa menyaksikan secara tidak langsung peristiwa-peristiwa terdahulu. Juga siswa diharapkan bisa mengikuti jejak langkah para tokoh, peristiwa sejarah untuk diambil nilai dan hikmah dari fakta sejarah yang ada.

2. Dasar Sejarah Kebudayaan Islam

Dasar mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebagai umat Islam seharusnya mengetahui dan meneladani sikap dan perilaku para nabi di masa lampau. Yang wajib kita ingat dan kita terapkan adalah hal-hal positifnya sekaligus harus menggali nilai-nilai, makna, hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Pentingnya sejarah dalam kehidupan bisa dilihat dari penceritaan beberapa kisah nabi, rasul dan umat terdahulu di dalam Al-Qur’an dalam surat Yusuf ayat 111 disebutkan:

لَقَدْ كَانَ فِى قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِى الْأَلْبٰبِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرٰى وَلٰكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِى بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَىْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: "Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal. (Al-Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang

[45] Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional, 2004), 68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelumnya, menjelaskan segala sesuatu, dan (sebagai) petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman."[46]

Dan surat Al-Ahzab ayat 21 yang disebutkan:

لَّقَدْ كَانَ لَكُمْ فِى رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْأَاخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: "Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah."[47]

3. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

a. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasululah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
b. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
c. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

[46] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya* (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2009), 248.
[47] Ibid., 420.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

e. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, serta mengkaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

4. Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki fungsi yang dapat menjelaskan ketercapaian yang tercantum dalam kurikulum berbasis kompetensi yang diterapkan di madrasah. Fungsi dasar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam meliputi: [48]

a. Fungsi edukatif, sejarah menegaskan kepada siswa tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi keilmuan, melalui sejarah siswa memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

[48] Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Fungsi transformasi, sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat.

5. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

a. Sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah
b. Perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah
c. Biografi dan karya ilmuwan muslim pada masa Daulah Abbasiyah
d. Biografi dan karya ulama muslim pada masa Daulah Abbasiyah
e. Sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah
f. Perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah
g. Meneladani para pemimpin Daulah Ayyubiyah (Shalahuddin Al-Ayyubi, Al-Adil, dan Al-Kamil)
h. Peranan ilmuwan muslim pada Daulah Ayyubiyah dalam kemajuan peradaban Islam
i. Peranan Daulah Mamluk dalam membangun Peradaban Islam di Mesir

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan melaksanakan penelitian lapangan yang bermaksud untuk mencari data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.[49] Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menitik beratkan pada penyajian data yang berbentuk angka (*skoring*).[50]

Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penlitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[51] Statistik berperan penting sebagai alat untuk menganalisis jawaban suatu masalah, karena penelitian kuantitatif bertumpu pada pengumpulan angka dan hasil pengukuran.

---

[49] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2007), 53.
[50] Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian* (Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (eLKAF), 2016), 45.
[51] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rancangan Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah dan menentukan tujuan observasi. Peneliti menentukan sebuah judul yang sesuai dengan rumusan masalah dan teori yang akan dikaji yakni pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa dengan lokasi yang telah ditentukan yaitu MTs Negeri 1 Mojokerto.
2. Melakukan observasi untuk mendapatkan data yang objektif mengenaik objek penelitian dengan membawa surat izin penelitian dari UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembelajaran yang dilaksanakan di MTs Negeri 1 Mojokerto menggunakan model daring, sehingga observasi dilakukan dengan cara membagikan kuisioner berupa link google formulir yang dibagikan kepada responden melalui grup kelas, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran yaitu Bapak Imam Ahmad Asy'ary, S.Pd.I.
3. Menentukan konsep dan menggali kepustakaan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa.
4. Menentukan sumber data, dalam hal ini adalah guru mata pelajaran dan siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Mengumpulkan data, dalam pengumpulan data ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu melalui metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.
6. Menganalisis serta menyajikan data berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan.

C. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.[52]

Pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto" terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel yang terikat atau yang dapat menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.[53] Dalam penelitian ini, variabel bebasnya (X) adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*.

[52] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2014), 47.
[53] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*..., 61.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dikarenakan adanya variabel bebas.[54] Dalam penelitian ini, variabel terikatnya (Y) adalah motivasi belajar siswa.

2. Indikator Penelitian

Adapun indikator dalam penelitian ini yaitu:

a. Indikator variabel X

Variabel X atau variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*, indikator dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* meliputi:

1) Tampilan media pembelajaran *sparkol vidioscribe*.
2) Kemudahan penggunaan media pembelajaran *sparkol vidioscribe*.
3) Penggunaan bahasa yang mudah difahami dalam media pembelajaran *sparkol vidioscribe*.
4) Media pembelajaran *sparkol vidioscribe* dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran.

[54] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Indikator variabel Y

Variabel Y atau variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa, indikator dalam motivasi belajar siswa meliputi:

1) Perasaan senang.
2) Perhatian dalam belajar.
3) Tekun mengahadapi tugas.
4) Senang belajar mandiri.
5) Peningkatan hasil belajar.

Jika indikator tersebut ditabelkan sesuai denga kisi-kisi angket maka sebagai berikut:

a. Kisi-kisi angket kepraktisan respon siswa dengan indikator penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*.

Tabel 3.1

Aspek	Indikator	No Soal
Kemenarikan tampilan	Tampilan media pembelajaran *sparkol vidioscribe*	1, 2, 3
Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan media pembelajaran *sparkol vidioscribe*	4, 5, 6
Kemudahan bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah difahami dalam media pembelajaran *sparkol vidioscribe*	7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kebergunaan pembelajaran	Media pembelajaran *sparkol vidioscribe* dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran	8, 9, 10, 11

b. Kisi-kisi angket kepraktisan respon siswa dengan indikator motivasi belajar siswa.

Tabel 3.2

Aspek	Indikator	No Soal
Motivasi belajar	Munculnya perasaan senang ketika belajar	12, 13
	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	14
	Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar	15, 16, 17
	Meningkatnya hasil belajar	18

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur variabel yang diamati.[55] Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan maka instrumen yang digunakan juga ada dua yaitu: instrumen untuk mengukur penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* dan instrumen untuk mengukur motivasi belajar siswa.

[55] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan…*, 148.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

a. Observasi
b. Wawancara
c. Angket
d. Dokumentasi

D. Populasi dan Sempel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh subyek yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Adapula yang menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang terdiri dari berbagai unsur yaitu antara lain adalah manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa sebagai sumber data yang mempunyai suatu karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.[56]

Sehubungan dengan penelitian ini, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XIII di MTs Negeri 1 Mojokerto sejumlah 286 siswa yang terbagi menjadi sembilan kelas.

Tabel 3.3

Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Mojokerto	Jumlah Siswa
Kelas VIII A	32
Kelas VIII B	31

[56] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelas VIII C	32
Kelas VIII D	32
Kelas VIII E	32
Kelas VIII F	32
Kelas VIII G	32
Kelas VIII H	32
Kelas VIII I	31
Total	286

2. Sempel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin meneliti semuanya, misal karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini populasi sebesar 9 kelas, oleh karena itu teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *proportionate stratified random sampling* karena dalam sampel ini unit analisisnya bukan individu tetapi kelompok atau kelas.[57]

Sampel merupakan sebagian unit populasi yang menjadi objek penelitian untuk memperkirakan katakteristik suatu populasi.[58] Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* (*proportionate*

[57] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2005), 115.
[58] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

stratified random sampling). Menurut Suharsimi Arikunto apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka lebih baik populasinya diambil semuanya namun jika sebaliknya subjeknya lebih dari 100 orang maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.[59] tergantung setidak-tidaknya dari:

a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.[60]

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah ≥100 siswa, maka peneliti mengambil 15% sampel dari populasi setiap kelas. Dengan demikian sampel yang diambil sebanyak 45 siswa dari jumlah siswa kelas VIII yang keseluruhannya berjumlah 286 siswa yang dijadikan sebagai informan utama. Untuk lebih jelasnya mengenai sampel dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4

Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Mojokerto	Populasi	Sempel
Kelas VIII A	32	5
Kelas VIII B	31	5
Kelas VIII C	32	5
Kelas VIII D	32	5
Kelas VIII E	32	5

[59] Ibid., 117.
[60] Ibid., 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelas VIII F	32	5
Kelas VIII G	32	5
Kelas VIII H	32	5
Kelas VIII I	31	5
Total	286	45

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan suatu data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, maka peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan yang relevan dengan permasalahan yang akan diteiti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

   Observasi adalah proses sitematis dalam merekam pola perilaku manusia, objek dan kejadian-kejadian tanpa menggunakan pertanyaan atau berkomunikasi dengan objek, proses tersebut mengubah fakta menjadi data. Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut.[61]

   Observasi yang peneliti lakukan adalah observasi terstruktur, observasi terstruktur adalah observasi yang telah diracang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, dimana tempatnya.

[61] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 223.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Observasi ini dilakukan ketika peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.[62] Observer melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat lebih dekat kegiatan yang mereka lakukan.[63]

Peneliti menggunakan metode observasi ini untuk mengamati dan mencatat secara langsung tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* dan mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Mojokerto melalui kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas online.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu kaidah yang biasa digunakan dalam penelitian sosial. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, dan keinginan yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian.[64] Wawancara mengharuskan peneliti degan subjek kajian bertemu dan berinteraksi langsung serta aktif agar dapat mencapai tujuan dan data yang didapat baik dan akurat.[65]

---

[62] Ibid., 225.
[63] Ridwan, M.B.A, *Metode dan Teknik menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2007), 104.
[64] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara 1995), 64.
[65] Newman, *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: PT Indeks, 2013), 493.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar siswa. Dalam wawancara ini, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada pihak yang terkait yaitu guru mata pelajaran yang dimintai beberapa keterangan mengenai sikap dan respon siswa pada saat kegiatan belajar mengajar melalui kelas online.

Tujuan dari teknik wawancara adalah peneliti bisa mendapatkan beberapa data yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Mojokerto.

3. Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang tertutup atau terbuka kepada responden untuk dijawab secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Menurut Uma Sekaran pada buku metode penelitian kuantitatif mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data, yaitu:[66]

a. Prinsip penulisan

[66] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 220-223.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Isi dan tujuan pertanyaan atau pernyataan
2) Bahasa yang digunakan
3) Tipe dan bentuk pertanyaan atau pernyataan
4) Pertanyaan atau pernyataan tidak mendua
5) Tidak menanyakan atau menyatakan yang sudah lupa
6) Pertanyaan atau pernyataan tidak menggiring
7) Panjang pertanyaan atau pernyataan
8) Urutan pertanyaan atau pernyataan

b. Prinsip pengukuran
c. Prinsip penampilan fisik

Sumber data yang termasuk untuk pengisian angket yang akan dilakukan oleh peneliti adalah siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Jenis angket yang digunakan dalam penekitian ini adalah jenis angket langsung, artinya responden dapat menjawab langsung butir-butir pernyataan yang disediakan oleh peneliti yang telah diberi alternatif jawaban oleh peneliti untuk mendapatkan suatu informasi atau keterangan dari sumber data. Teknik angket ini disebar melalui link google formulir yang disebar melalui grup kelas (online) dikarenakan sistem belajar mengajar di MTs Negeri 1 Mojokerto masih dilaksanakan secara daring.

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *sparkol vidioscribe*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta angket untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun pemberian skor pada masing-masing item dalam lembar angket ini adalah sebagai berikut:

a. Angket tentang media pembelajaran *sparkol vidioscribe*
   1) Untuk jawaban sangat setuju skornya 4
   2) Untuk jawaban selalu skornya 3
   3) Untuk jawaban netral skornya 2
   4) Untuk jawaban tidak setuju skrornya 1
b. Angket tentang motivasi belajar siswa
   1) Untuk jawaban sangat setuju skornya 4
   2) Untuk jawaban selalu skornya 3
   3) Untuk jawaban netral skornya 2
   4) Untuk jawaban tidak setuju skrornya 1

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi (*documentary study*) merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik itu dokumen tertulis, gambar, ataupun elektronik, transkrip, prasasti, dan lain sebagainya.[67]

[67] E. Kristi Purwandari, *Pendekatan Kualitatif untuk penelitian perilaku manusia*, (Jakarta, Mugi Eka Lestari, 2005), 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik ini dapat diperoleh dari memulai membuat surat perizinan yang akan diserahkan kepada pihak madrasah. Dengan adanya surat perizinan tersebut peneliti mendapatkan berbagai dokumen berupa surat-surat, dokumen resmi terkait data mengenai profil dan kegiatan sekolah. Untuk memperoleh data penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan mencatat dokumen-dokumen yang ada di MTs Negeri 1 Mojokerto.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang dipakai untuk menganalisa data yang diperoleh dari hasil penelitian. Setelah data terkumpul yang dilakukan yakni analisa data, tujuan dari menganalisa data untuk mencari kebenaran data tersebut dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.

Sebelum dianalisa, data yang telah terkumpul terlebih dahulu dilakukan pengolahan data. Dalam pengolahan data, peneliti menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. *Editing*

   Merupakan salah satu teknik untuk memeriksa kelengkapan dan kejelasan angket yang telah dikumpulkan.

2. *Scoring*

   Merupakan salah satu teknik untuk memberikan nilai atau skor pada setiap jawaban angket.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Tabulating*

Merupakan salah satu teknik untuk menyusun dan menghitung data hasil *skoring* atau penilaian untuk disajikan dalam bentuk tabel.[68]

Setelah melakukan pengolahan data, tahapan selanjutnya yaitu menganalisis data untuk membuktikan bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto. Maka peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Untuk menjawab rumusan masalah no 1 tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* peneliti menggunakan teknik analisis *prosentase*.

   Data yang telah dikumpulkan dari berbagai macam sumber penelitian akan dibahas oleh peneliti dengan menggunakan teknik perhitungan prosentase atau yang biasa disebut dengan istilah frekuensi relatif. Untuk memperoleh frekuensi relatif, maka peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \text{ x } 100\ \%$$

   Keterangan:

   P = Angket prosentase

[68] Hermawan Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)[69]

Kemudian untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase, peneliti menggunakan standar dengan interpretasi prosentase menurut Anas Sudjono yaitu sebagai berikut:

75% - 100% = Sangat baik

50% - 74% = Baik

25% - 49% = Cukup

< 24% = Kurang

2. Untuk menjawab rumusan masalah no 2 tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto peneliti menggunakan rumus *prosentase*.

Data yang telah dikumpulkan dari berbagai macam sumber penelitian akan dibahas oleh peneliti dengan menggunakan teknik perhitungan prosentase atau yang biasa disebut dengan istilah frekuensi relatif. Untuk memperoleh frekuensi relatif, maka peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \text{ x } 100\ \%$$

Keterangan:

P = Angket prosentase

[69] Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)[70]

Kemudian untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase, peneliti menggunakan standar dengan interpretasi prosentase yaitu sebagai berikut:

75% - 100%	= Sangat baik
50% - 74%	= Baik
25% - 49%	= Cukup
< 24%	= Kurang

3. Untuk menjawab rumusan masalah no 3 tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto, maka peneliti menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan utuk mencari hubungan antara dua variabel adalah anlisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS for windows versi 25. Alasan digunakannya teknik analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS for windows versi 25 dalam penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat.

[70] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini, teknik analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto, dengan rumus sebagai berikut:[71]

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = variabel terikat (*dependent*)

X = variabel bebas (*independent*)

a = konstanta

b = koefisien regresi (kemiringan)

[71] Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2012), 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Data madrasah[72]

Tabel 4.1

1	Nama Madrasah	: MTsN Mojosari
2	Alamat Madrasah	: Jl. R.A. Kartini No.11 Mojosari
3	Kecamatan	: Pungging
4	Nomor Telpon Madrasah	: 0321-591141, 595911
5	Status Madrasah	: Negeri
6	Waktu Penyelenggaraan	: Pagi
7	Tahun Pendirian Madrasah	: 1978
8	Nomor Statistik Madrasah (NSM)	: 121135160002
9	Jenjang Akreditasi	: A (Unggul)
10	Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN)	: 20555688

2. Data kepala madrasah

Tabel 4.2

1	Nama	: Drs. NURHADI, M.M.Pd
2	NIP	: 19630522 1992031001
3	Alamat Rumah	: Mojokerto
5	Nomor HP	: 082257724868

[72] Observasi, MTs Negeri 1 Mojokerto, 20 November 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Sejarah singkat berdirinya MTs Negeri 1 Mojokerto

Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Mojosari berawal dari perubahan status PGAN 6 Th Awang-awang Mojosari menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Mojosari sesuai dengan SK Menteri Agama RI No. 16 Tahun 1978. Dimana PGAN 6 Th Mojosari harus dilebur menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) dan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Mojosari, sebab di dalam peraturan tidak di perbolehkan ada 2 (dua) lembaga / PGAN dalam satu Kabupaten. Sedang jenjang formal pendidikan masing-masing lembaga harus di tempuh selama 3 (tiga) tahun yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) di mulai dari kelas VII, VIII dan IX begitu pula untuk Madrasah Aliyah Negeri (MAN) di mulai dari kelas X. XI dan XII.

Oleh sebab itu secara resmi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Mojosari berdiri sejak tanggal 16 Maret tahun 1978 sampai dengan sekarang. Madrasah Tsanawiyah Negeri Mojosari merupak madrasah tertua di Kab. Mojokeerto, sehingga pada Tahun 2018 Madrasah Tsanawiyah Negeri Mojosari berubah nama menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Mojokerto. [73]

4. Data jumlah siswa

Jumlah Siswa MTs Negeri 1 Mojokerto Tahun Pelajaran 2020-2021

Jl. R.A Kartini No 11 Mojosari Kabupaten Mojokerto

[73] Profil MTs Negeri 1 kecamatan Pungging kabupaten Mojokerto, Kementerian Agama Republik Indonesia Kantor Kementerian Agama Kabupaten Mojokerto MTs Negeri 1 Mojokerto tahun 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.3

Kelas	Jumlah Siswa Laki-Laki	Jumlah Siswa Perempuan	Jumlah
7	113	155	288
8	113	172	285
9	130	180	310

5. Data jumlah tenaga pendidik

Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan MTs Negeri 1 Mojokerto

Tahun Pelajaran 2020-2021

Tabel 4.4

Keterangan	Guru Tetap	Guru Tidak Tetap	Pegawai Tetap	Pegawai Tidak Tetap	Dpk	Jumlah
Laki-Laki	19	8	1	9	2	39
Perempuan	23	6	3	6	0	38
Jumlah	42	14	4	15	2	77

Jumlah PTK Berdasarkan Tingkat Kualifikasi Akademik

Tabel 4.5

No	Jabatan	Tingkat Pendidikan Terakhir						
		SLTP	SLTA	D2	D3	S1	S2	S3
1.	Kepala Sekolah	-	-	-	-	-	1	-
2.	Guru PNS	-	-	-	-	41	6	-
3.	Guru Tidak Tetap (GTT)	-	-	-	-	10	4	-
4.	Pegawai Tetap	-	2	-	-	2	-	-
5.	Pegawai Tidak Tetap	-	7	-	-	4	-	-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Visi misi MTs Negeri 1 Mojokerto[74]

   a. Visi

      Terwujudnya Madrasah yang religius, unggul dalam IPTEKS serta berwawasan lingkungan

   b. Misi

      1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan melalui pembelajaran dan pembiasaan ajaran agama Islam
      2) Menanamkan karakter melalui pembiasaan nilai-nilai keislaman dan budaya bangsa
      3) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mencapai prestasi
      4) Meningkatkan pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan bakat, minat dan potensi siswa
      5) Menjadikan lingkungan madrasah yang ideal dan kondusif untuk pembelajaran
      6) Membangun madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat

   c. Tujuan

      1) Siswa dapat memahami, melaksanakan dan mengamalkan ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari
      2) Menjadikan siswa sebagai pribadi yang berakhlaqul karimah
      3) Meraih prestasi Akademik maupun Non Akademik minimal tingkat Kabupaten

[74] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
5) Menjadikan lingkungan Madrasah yang bersih, indah, nyaman dan sehat
6) Menjadikan Madrasah yang ideal sebagai prioritas utama yang diminati oleh masyarakat.

d. Sasaran[75]

1) Siswa dapat memahami, melaksanakan dan mengamalkan ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari
   a) Siswa melaksanakan sholat fardhu berjamaah
   b) Siswa melaksanakan sholat sunnah rowatib dan dhuha
   c) Siswa melaksanakan kegiatan tahlil, istighosah dan tadarus bersama
   d) Siswa dapat membaca al qur'an dengan baik
   e) Siswa mampu menghafalkan al qur'an juz 30 dengan baik
   f) Siswa mampu memahami dan mempraktekkan pelaksanaan ibadah haji dan umroh
2) Menjadikan siswa sebagai pribadi yang berakhlaqul karimah
   a) Siswa bersikap hormat terhadap orang tua dan guru
   b) Peserta ddik santun dalam bertutur kata
   c) Siswa menghargai pendapat orang lain
   d) Siswa jujur dalam perbuatan dan perkataan

[75] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Siswa memahami dan menjalankan prilaku yang baik

3) Meraih prestasi Akademik maupun Non Akademik minimal tingkat Kabupaten

a) Siswa meraih prestasi dalam setiap lomba akademik minimal tingkat kabupaten

b) Siswa meraih prestasi dalam setiap lomba non akademik minimal tingkat kabupaten

4) Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

a) Siswa mampu mengoperasikan komputer dengan baik

b) Siswa mampu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet

c) Siswa mengikuti kegiatan ektrakurikuler sesuai dengan bakat, minat dan potensinya

d) Proses pembelajaran memanfaatkan teknologi

5) Menjadikan lingkungan Madrasah yang bersih, indah, nyaman dan sehat

a) Menciptakan ruang belajar yang nyaman

b) Membuat taman yang indah dan asri

c) Mewujudkan kantin yang sehat

d) Menciptakan lingkungan yang bersih

e) Menyediakan kamar kecil yang memadai dengan jumlah siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Mengelola sampah sesuai dengan jenisnya

6) Menjadikan Madrasah yang ideal sebagai prioritas utama yang diminati oleh masyarakat

a) Menjalin kerjasama dengan instansi pemerintah yang terkait

b) Menjalin kerjasama dengan instansi swasta di lingkungan sekitar Madrasah

c) Menjalin kerjasama dengan komite Madrasah

d) Mengoptimalkan fungsi humas untuk publikasi kegiatan Madrasah

e) Menambah kualitas dan kuantitas sarana prasarana

e. Program[76]

1) Siswa dapat memahami, melaksanakan dan mengamalkan ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari

a) Siswa melaksanakan sholat fardhu berjamaah

- Sholat fadhu dhuhur berjamaah

b) Siswa melaksanakan sholat sunnah rowatib dan dhuha

- Sholat Dhuha

c) Siswa melaksanakan kegiatan tahlil, istighosah dan tadarus bersama

- Tahlil
- Istighosah
- Tadarus di dalam kelas

[76] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Tadarus di Mushola

d) Siswa dapat membaca al qur'an dengan baik

- BTQ
- Ektrakurikuler Qiro'ah

e) Siswa mampu menghafalkan al qur'an juz 30 dengan baik

- Buku Prestasi Hafalan Juz 30

f) Siswa mampu memahami dan mempraktekkan pelaksanaan ibadah haji dan umroh

- Praktek Manasik Haji

2) Menjadikan siswa sebagai pribadi yang berakhlaqul karimah

a) Siswa bersikap hormat terhadap orang tua dan guru

- Bersalaman dengan bapak/ibu guru

b) Siswa santun dalam bertutur kata

- Membuat slogan, kata-kata mutiara

c) Siswa menghargai pendapat orang lain

- Pemilihan ketua kelas, ketua OSIS

d) Siswa jujur dalam perbuatan dan perkataan

- Kantin Kejujuran

e) Siswa memahami dan menjalankan prilaku yang baik

- Sosialisasi BKS
- Penilaian SKUA

3) Meraih prestasi Akademik maupun Non Akademik minimal tingkat Kabupaten

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Siswa meraih prestasi dalam setiap lomba akademik minimal tingkat kabupaten
    - Pembinaan olimpiade PAI, Matematika, IPA, IPS dan Bahasa Inggris
    - Mengikuti lomba-lomba atau olimpiade atau KSM minimal tingkat Kabupaten

b) Siswa meraih prestasi dalam setiap lomba non akademik minimal tingkat kabupaten
    - Pembinaan ekstrakurikuler olah raga dan seni
    - Mengikuti AKSIOMA
    - Mengikuti Lomba olah raga dan seni

4) Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

a) Siswa mampu mengoperasikan komputer dengan baik
    - Program TIK
    - Program Robotik

b) Siswa mampu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet
    - Perpustakaan elektronik
    - Pembuatan media pembelajaran
    - Persiapan UNBK/CBT

c) Siswa mengikuti kegiatan ektrakurikuler sesuai dengan bakat, minat dan potensinya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Kegiatan ekstrakurikuler

d) Proses pembelajaran memanfaatkan teknologi

- Workshop Guru untuk pembuatan media pembelajaran
- Workshop Guru untuk mengembangkan bahan pembelajaran
- Mengoptimalkan blog, Website
- Mengangkat operator jaringan komputer
- Pembelajaran berbasis computer

5) Menjadikan lingkungan Madrasah yang bersih, indah, nyaman dan sehat

a) Menciptakan ruang belajar yang nyaman

- Lomba kebersihan kelas

b) Membuat taman yang indah dan asri

- Pengelolaan taman di dalam kelas/di luar kelas
- Pengelolaan taman sekolah

c) Mewujudkan kantin yang sehat

- Kantin bersih, nyaman dan tertib
- Kantin sehat tanpa bahan pengawet, penyedap dan perasa buatan

d) Menciptakan lingkungan yang bersih

- Mewujudkan lingkungan yang bersih
- Budaya hidup sehat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Job description yang jelas untuk petugas kebersihan
- Menambah sarana tempat pembuangan sampah

e) Menyediakan kamar kecil yang memadai dengan jumlah siswa

- Penambahan kamar kecil untuk siswa (I kamar kecil = 35 siswa)
- Pembuatan kamar kecil, bersih dan sederhana

f) Mengelola sampah sesuai dengan jenisnya

- Penyediaan Sarana untuk mengelola sampah

6) Menjadikan Madrasah yang ideal sebagai prioritas utama yang diminati oleh masyarakat

a) Menjalin kerjasama dengan instansi pemerintah yang terkait

- Kerjasama dengan berbagai pihak, antara lain: Balai Diklat Keagamaan Surabaya, Puskesmas, BRI, PU, Kepolisian, Kantor Kecamatan, PPIH, Kebun Raya Purwodadi

b) Menjalin kerjasama dengan instansi swasta di lingkungan sekitar Madrasah

- Kerjasama dengan berbagai pihak, antara lain : SMK Kesehatan, SOSRO, Primagama, GO, Kampung Inggris Pare

c) Menjalin kerjasama dengan komite Madrasah

- Menambah komite

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Merestrukturisasi Komite

d) Mengoptimalkan fungsi humas untuk publikasi kegiatan Madrasah

- Mengoptimalkan fungsi humas
- Mading Madrasah
- Publikasi Majalah Al kautsari

e) Menambah kualitas dan kuantitas sarana prasarana

- Pembangunan Masjid untuk 1000 siswa
- Pembangunan Aula
- Pembangunan ruang kelas baru
- Pengadaan computer untuk UNBK
- Ruang kelas untuk UNBK
- Pembuatan Maket/gambar MTsN beberapa tahun kedepan

B. Penyajian Data

1. Data penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto, maka peneliti menggunakan instrumen sebagai alat pengukur yang berupa angket atau kuisioner dengan menggunakan google formulir. Angket tersebut berisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11 pertanyaan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

Dari 4 indikator yang telah dibuat, peneliti menjabarkan 4 indikator tersebut ke dalam 11 pernyataan. Adapun cara responden mengisi angket yaitu dengan cara mengisi google formulir yang telah peneliti sebarkan kedalam grup kelas masing-masing dengan bantuan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* yaitu pengambilan data yang dilakukan secara acak yang terdiri dari siswa kelas VIII (sebagai populasi) dengan jumlah 286 siswa. Untuk penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* ini jumlah responden sebanyak 45 siswa dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*.[77]

Dari pernyataan yang disajikan pada angket/koisioner yang disebar terdiri atas alternatif/pilihan jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

a. Untuk jawaban sangat setuju (SS) : 4
b. Untuk jawaban setuju (S) : 3
c. Untuk jawaban netral (N) : 2
d. Untuk jawaban tidak setuju (TS) : 1

[77] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 224.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun penyajian data dari hasil penyebaran angket/kuisioner kepada 45 responden atau siswa, diperoleh data tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6

No	**Nilai Item Soal**											**Nilai Total**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	
1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	29
2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	41
3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	40
4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	2	36
5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	39
6	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	20
7	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	26
8	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	2	36
9	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	41
10	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	27
11	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	36
12	4	3	2	2	3	3	4	3	3	4	4	35
13	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	27
14	3	4	3	3	4	2	3	4	2	2	4	34
15	3	3	3	2	2	2	4	2	1	2	4	28
16	4	4	4	3	2	1	1	4	3	3	1	30
17	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	41

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

18	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	30
19	3	2	2	4	3	4	2	3	3	3	4	33
20	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	34
21	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	40
22	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	40
23	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	34
24	4	4	4	2	2	3	4	3	3	2	3	34
25	3	3	4	2	4	3	1	3	2	3	2	30
26	4	3	2	3	3	3	4	4	2	2	3	33
27	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	37
28	4	4	4	2	2	3	4	2	2	3	2	32
29	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	42
30	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	42
31	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	40
32	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	42
33	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	38
34	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	36
35	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	31
36	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	38
37	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	32
38	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	34
39	4	3	3	2	2	4	3	3	4	2	2	32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	42
41	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	37
42	3	3	2	4	4	3	2	3	3	2	2	31
43	3	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	30
44	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	39
45	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	31
Jumlah												1560

Keterangan pertanyaan:

a. Tulisan pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* dapat dibaca dengan jelas.

b. Tampilan pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* menarik.

c. Warna pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* jelas bagi saya.

d. Penggunaan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* dapat membuat saya lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

e. Media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* dapat membuat saya lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

f. Penggunaan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Bahasa yang digunakan media (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* mudah saya dipahami.
h. Dengan pengulangan vidio apakah lebih memudahkan saya dalam belajar.
i. Belajar dengan media video lebih mempersingkat waktu belajar saya.
j. Saya merasa lebih berkonsentrasi jika guru pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran (vidio animasi) *sparkol vidioscribe*.
k. Saya membayangkan ringkasan atau catatan penting ketika vidio sedang di putar.

Berdasarkan angket/kuisioner dan data kedua variabel tersebut, dapat disusun tabel untuk mencari Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto. Berikut ini peneliti sajikan data secara konkrit tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.[78]

Peneliti akan menampilkan data dari tabel data prosentase penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* yaitu sebagai berikut:

[78] Susilo Rahardjo dan Gudnanto, *Pemahaman Individu: Teknik Nontes* (Jakarta: Kencana 2013), 95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Tulisan pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe dapat dibaca dengan jelas"

Tabel 4.7

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	24	53.3%
2.	Setuju		18	40%
3.	Netral		3	6.7%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 53.3% responden yang memilih sangat setuju, 40% responden memilih setuju, 6.7% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Tulisan pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe dapat dibaca dengan jelas" berada pada tingkatan sangat setuju.

b. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Tampilan pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* menarik"

Tabel 4.8

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	20	44.4%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.	Setuju		21	46.7%
3.	Netral		4	8.9%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 44.4% responden yang memilih sangat setuju, 46.7% responden memilih setuju, 8.9% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Tampilan pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* menarik" berada pada tingkatan setuju.

c. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Warna pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* jelas bagi saya"

Tabel 4.9

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	22	48.9%
2.	Setuju		15	33.3%
3.	Netral		8	17.8%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 48.9% responden yang memilih sangat setuju, 33.3% responden memilih setuju, 17.8% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Warna pada media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* jelas bagi saya" berada pada tingkatan sangat setuju.

d. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Penggunaan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* dapat membuat saya lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah"

Tabel 4.10

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	18	40%
2.	Setuju		15	33.3%
3.	Netral		12	26.7%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 40% responden yang memilih sangat setuju, 33.3% responden memilih setuju, 26.7% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Penggunaan media pembelajaran (vidio animasi)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbasis *sparkol vidioscribe* dapat membuat saya lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah" berada pada tingkatan sangat setuju.

e. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* dapat membuat saya lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas"

Tabel 4.11

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	16	35.6%
2.	Setuju		19	42.2%
3.	Netral		10	22.2%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 35.6% responden yang memilih sangat setuju, 42.2% responden memilih setuju, 22.2% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* dapat membuat saya lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas" berada pada tingkatan setuju.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Penggunaan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan guru"

Tabel 4.12

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	18	40%
2.	Setuju		21	46.7%
3.	Netral		5	11.1%
4.	Tidak Setuju		1	2.2%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 40% responden yang memilih sangat setuju, 46.7% responden memilih setuju, 11.1% responden memilih netral, 2.2% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Penggunaan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan guru" berada pada tingkatan setuju.

g. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Bahasa yang digunakan media (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* mudah saya dipahami"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.13

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	16	35.6%
2.	Setuju		18	40%
3.	Netral		10	22.2%
4.	Tidak Setuju		1	2.2%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 35.6% responden yang memilih sangat setuju, 40% responden memilih setuju, 22.2% responden memilih netral, 2.2% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Bahasa yang digunakan media (vidio animasi) berbasis *sparkol vidioscribe* mudah saya dipahami" berada pada tingkatan setuju.

h. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Dengan pengulangan vidio apakah lebih memudahkan saya dalam belajar"

Tabel 4.14

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	17	37.8%
2.	Setuju		22	48.9%
3.	Netral		4	8.9%
4.	Tidak Setuju		2	4.4%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jumlah	**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 37.8% responden yang memilih sangat setuju, 48.9% responden memilih setuju, 8.9% responden memilih netral, 4.4% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Dengan pengulangan vidio apakah lebih memudahkan saya dalam belajar" berada pada tingkatan setuju.

i. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Belajar dengan media video lebih mempersingkat waktu belajar saya"

Tabel 4.15

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	12	26.7%
2.	Setuju		18	40%
3.	Netral		13	28.9%
4.	Tidak Setuju		2	4.4%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 26.7% responden yang memilih sangat setuju, 40% responden memilih setuju, 28.9% responden memilih netral, 4.4% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Belajar dengan media video lebih mempersingkat waktu belajar saya" berada pada tingkatan setuju.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

j. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Saya merasa lebih berkonsentrasi jika guru pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran (vidio animasi) *sparkol vidioscribe*"

Tabel 4.16

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	11	24.5%
2.	Setuju		23	51.1%
3.	Netral		10	22.2%
4.	Tidak Setuju		1	2.2%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 24.5% responden yang memilih sangat setuju, 51.1% responden memilih setuju, 22.2% responden memilih netral, 2.2% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya merasa lebih berkonsentrasi jika guru pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran (vidio animasi) *sparkol vidioscribe*" berada pada tingkatan setuju.

k. Distribusi jawaban dari responden tentang pertanyaan "Saya membayangkan ringkasan atau catatan penting ketika vidio sedang di putar"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.17

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	9	20%
2.	Setuju		24	53.3%
3.	Netral		10	22.2%
4.	Tidak Setuju		2	4.5%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 20% responden yang memilih sangat setuju, 53.3% responden memilih setuju, 22.2% responden memilih netral, 4.5% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya membayangkan ringkasan atau catatan penting ketika vidio sedang di putar" berada pada tingkatan setuju.

2. Data motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto

Untuk mengetahui bagaimana kondisi motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto, maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode angket/kuisioner yang disebar kepada responden. Peneliti menggunakan metode angket/kuisioner dengan menggunakan google formulir.

Peneliti menggunakan empat indikator pada angket motivasi belajar siswa yang kemudian dijabarkan menjadi 7 pernyataan yang disebar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada responden atau siswa. Angket/kuisioner tersebut berisi tentang pernyataan tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

Adapun yang menjadi responden adalah siswa kelas VIII dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* yaitu pengambilan data yang dilakukan ketika populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional, yakni yang terdiri dari siswa kelas VIII (sebagai populasi) dengan jumlah kurang lebih 286 siswa. Untuk penelitian tentang motivasi belajar siswa ini jumlah responden sebanyak 45 dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*.[79]

Dari pernyataan yang disajikan pada angket/koisioner yang disebar terdiri atas alternatif/pilihan jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

a. Untuk jawaban sangat setuju (SS) : 4
b. Untuk jawaban setuju (S) : 3
c. Untuk jawaban netral (N) : 2
d. Untuk jawaban tidak setuju (TS) : 1

Adapun penyajian data dari hasil penyebaran angket/kuisioner kepada 45 responden atau siswa, diperoleh data tentang motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

[79] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*..., 224.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.18

No	Nilai Item soal							Nilai Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	2	3	2	3	3	2	2	17
2	4	4	2	4	2	3	4	23
3	4	3	3	4	4	4	4	26
4	3	3	4	3	2	2	4	21
5	3	3	3	4	3	3	3	22
6	3	2	4	2	4	3	2	20
7	2	2	3	4	4	2	3	20
8	2	2	2	4	1	2	3	16
9	2	3	2	4	3	2	4	20
10	3	3	2	2	4	1	2	17
11	3	3	2	3	2	2	3	18
12	3	3	4	3	4	3	3	23
13	3	2	2	2	2	2	2	15
14	3	3	2	4	2	3	4	21
15	4	1	4	3	3	1	2	18
16	3	2	2	3	2	2	3	17
17	4	4	4	4	3	2	4	25
18	2	2	3	3	2	1	3	16
19	2	4	4	3	3	3	4	23
20	2	3	2	3	2	2	4	18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

21	4	4	3	4	4	3	4	26
22	4	4	3	4	4	3	3	25
23	4	3	3	4	3	3	3	23
24	4	3	4	4	4	3	3	25
25	3	3	4	2	2	2	3	19
26	4	2	4	2	2	1	2	17
27	3	3	2	2	3	2	3	18
28	3	2	1	3	4	3	2	18
29	4	3	4	3	3	3	4	24
30	3	3	2	3	4	3	3	21
31	4	4	3	3	3	3	4	24
32	4	4	2	3	4	3	4	24
33	3	3	4	2	2	2	4	20
34	2	2	4	3	3	2	4	20
35	2	3	2	3	3	3	2	18
36	4	4	2	3	3	3	4	23
37	2	3	3	3	2	2	3	18
38	3	3	4	3	2	2	3	20
39	4	4	3	4	3	2	2	22
40	3	4	1	4	3	3	4	22
41	3	3	2	4	3	2	3	20
42	3	2	2	2	1	3	2	15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

43	3	3	3	3	3	2	3	20
44	4	3	3	4	4	3	4	25
45	3	3	2	3	3	2	3	19
Jumlah								922

Keterangan pernyataan:

a. Saya suka mengikuti mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
b. Pembelajaran dengan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe membuat saya lebih tertarik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
c. Ketika mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas, saya langsung bertanya kepada teman-teman.
d. Setiap ada tugas sekolah, saya berusaha mengerjakannya sendiri.
e. Saya selalu menyelesaikan tugas sekolah secara tepat waktu.
f. Saya sering bertanya kepada guru ketika materi saya kurang di fahami.
g. Saya lebih bersemangat dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam saat menggunakan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe.

Dari 45 responden yang menjadi sampel dengan rincian dari 10 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari motivasi belajar siswa adalah 924.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan angket dan data kedua variabel tersebut, dapat disusun tabel untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto. Berikut ini peneliti sajikan data secara konkrit tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.[80]

Peneliti akan menampilkan data dari tabel data prosentase penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* yaitu sebagai berikut:

a. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya suka mengikuti mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"

Tabel 4.19

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	15	33.3%
2.	Setuju		20	44.5%
3.	Netral		10	22.2%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 33.3% responden yang memilih sangat setuju, 44.5% responden memilih setuju, 22.2% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

[80] Susilo Rahardjo dan Gudnanto, *Pemahaman Individu*..., 95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya suka mengikuti mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" berada pada tingkatan setuju.

b. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Pembelajaran dengan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe membuat saya lebih tertarik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"

Tabel 4.20

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	10	22.2%
2.	Setuju		24	53.4%
3.	Netral		10	22.2%
4.	Tidak Setuju		1	2.2%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 22.2% responden yang memilih sangat setuju, 53.4% responden memilih setuju, 22.2% responden memilih netral, 2.2% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Pembelajaran dengan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe membuat saya lebih tertarik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" berada pada tingkatan setuju.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Ketika mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas, saya langsung bertanya kepada teman-teman"

Tabel 4.21

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	13	28.9%
2.	Setuju		12	26.7%
3.	Netral		18	40%
4.	Tidak Setuju		2	4.4%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 28.9% responden yang memilih sangat setuju, 26.7% responden memilih setuju, 40% responden memilih netral, 4.4 responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Ketika mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas, saya langsung bertanya kepada teman-teman" berada pada tingkatan netral.

d. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Setiap ada tugas sekolah, saya berusaha mengerjakannya sendiri"

Tabel 4.22

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	16	35.5%
2.	Setuju		21	46.7%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.	Netral		8	17.8%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 35.5% responden yang memilih sangat setuju, 46.7% responden memilih setuju, 17.8% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Setiap ada tugas sekolah, saya berusaha mengerjakannya sendiri" berada pada tingkatan setuju.

e. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya selalu menyelesaikan tugas sekolah secara tepat waktu"

Tabel 4.23

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	12	26.7%
2.	Setuju		18	40%
3.	Netral		13	28.9%
4.	Tidak Setuju		2	4.4%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 26.7% responden yang memilih sangat setuju, 40% responden memilih setuju, 28.9% responden memilih netral, 4.4% responden memilih tidak setuju.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya selalu menyelesaikan tugas sekolah secara tepat waktu" berada pada tingkatan setuju.

f. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya sering bertanya kepada guru ketika materi saya kurang di fahami"

Tabel 4.24

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	1	2.2%
2.	Setuju		20	44.4%
3.	Netral		20	44.4%
4.	Tidak Setuju		4	9%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 2.2% responden yang memilih sangat setuju, 44.4% responden memilih setuju, 44.4% responden memilih netral, 9% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya sering bertanya kepada guru ketika materi saya kurang di fahami" berada pada tingkatan antara setuju dan netral.

g. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya lebih bersemangat dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam saat menggunakan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.25

No	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	45	17	37.8%
2.	Setuju		18	40%
3.	Netral		10	22.2%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		**45**	**45**	**100%**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 37.8% responden yang memilih sangat setuju, 40% responden memilih setuju, 22.2% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya lebih bersemangat dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam saat menggunakan media pembelajaran (vidio animasi) berbasis sparkol vidioscribe" berada pada tingkatan setuju.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto

Dari semua data yang telah disajikan di atas tentang penggunaan media Autoplay, maka langkah berikutnya adalah data yang diketahui mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto. Dalam hal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini, peneliti menggunakan teknik analisis *Regresi Linier Sederhana* menggunakan SPSS for windows versi 25.[81]

C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto

   Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Diketahui bahwa skor ideal untuk variabel X ini adalah 4 x 11 x 45 = 1.980 (4= skor tertinggi, 11= butir pernyataan angket, dan 45= jumlah responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel x adalah 1.560.

   Dari 45 responden yang menjadi sampel dengan rincian dari 11 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto adalah 1.560 dan skor ideal adalah 1.980.

   Kemudian dihitung dengan rumus analisis deskriptif prosentase yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

[81] Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik*…, 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi, P = $\frac{1.560}{1.980} \times 100 = 78.8\%$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut: [82]

Tabel 4.26

Nilai	**Keterangan**
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
<24%	Kurang (D)

Berdasarkan kategori diatas dapat diketahui bahwa skor ideal 78.8% berada dalam kategori baik, karena berada dalam rentang 75% - 100%, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto ini tergolong dalam katergori sangat baik.

2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, maka perlu ditentukan skor ideal. Skor ideal untuk variabel y ini adalah 4 x 7 x 45 = 1.260 (4= skor tertinggi, 7= butir pernyataan angket, 45= jumlah responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel Y = 922.

[82] Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*…, 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari 45 responden yang menjadi sampel dengan rincian dari 7 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto adalah 922 dan skor ideal adalah 1.260.

Kemudian dihitung dengan rumus analisis deskriptif prosentase yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Jadi, } P = \frac{922}{1.260} \times 100 = 73.2\%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut:[83]

Tabel 4.27

Nilai	**Keterangan**
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
<24%	Kurang (D)

Berdasarkan kategori diatas dapat diketahui bahwa skor ideal 73.2% berada dalam kategori baik, karena berada dalam rentang 50% - 74%,

[83] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto ini tergolong dalam katergori baik.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto

Dari semua data yang telah disajikan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto. Maka langkah berikutnya adalah menghitung data atau pengaruh mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik yang menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh dari dua variabel tersebut. Untuk menganalisis variabel tersebut penulis menggunakan rumus analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS for windows versi 25. Hasil analisis regresi yang diperoleh adalah sebagai berikut:[84]

a. Pengujian regresi penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y)

[84] Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik*…, 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.28

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.619[a]	.384	.369	2.44577

a. Predictors: (Constant), Sparkol Vidioscribe

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.619. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.384, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*) terhadap variabel terikat (motivasi belajar siswa) adalah sebesar 38.4%

Menurut Sugiono, pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Interpretasi Koefisien Korelasi

Tabel 4.29

Nilai	**Keterangan**
0.00 – 0.199	Sangat Rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat Kuat

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* memiliki pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto karena besarnya nilai (R) adalah 0.619 yang berada pada rentang interpretasi koefisien korelasi 0.60 – 0.799.

b. Analisis *Regresi Linier Sederhana* pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y)

Uji Anova antara penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa

Tabel 4.30

ANOVA[a]

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	160.027	1	160.027	26.752	.000[b]
Residual	257.217	43	5.982		
Total	417.244	44			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar
b. Predictors: (Constant), Sparkol Vidioscribe

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai F_{hitung} = 26.752 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel motivasi belajar atau dengan kata lain ada pengaruh variabel penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Koefisien regresi antara penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y)

Tabel 4.31

Coefficients[a]

Model	Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
(Constant)	7.657	2.508		3.054	.004
Sparkol Vidioscribe	.370	.072	.619	5.172	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Diketahui nilai *Constant* (a) sebesar 7.657, sedang nilai *Saparkol Vidioscribe* (b/ koefisien regresi) sebesar 0.370, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 7.657 + 0.370X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

1) Kostanta sebesar 7.657, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* adalah sebesar 7.657.
2) Koefisien regresi X sebesar 0.370 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*, maka nilai motivasi belajar siswa bertambah sebesar 0.370. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Berdasarkan nilai signifikasi dari tabel *Coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y).

$t_{tabel} = (\frac{a}{2} : n - k - 1)$

$= (\frac{0.05}{2} : 45 - 1 - 1)$

= (0.025 : 43) [dilihat pada distribusi nilai tabel]

= 2.017

Berdasarkan nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5.735 > t_{tabel} 2.017, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data dan analisis data penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto" maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto mendapatkan respon yang sangat baik dari para siswa saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* ini tergolong sangat baik terlihat dari skor ideal 78.8% yang berada dalam rentang 75% - 100%.
2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto selama pembelajaran berlangsung mendapat skor ideal 73.2% yang berada pada rentan 50% - 74% dan menandakan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tergolong dalam kategori baik.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana didapatkan nilai (R) adalah 0.619 yang berada pada rentang interpretasi koefisien korelasi 0.60 – 0.799, nilai F_{hitung} = 26.752 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5.735 > t_{tabel} 2.017, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* memiliki pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 1 Mojokerto.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan mengamati, menguji, sampai pada tahap mengambil kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti ingin mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga

   Diharapkan kepada MTs Negeri 1 Mojokerto untuk dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan peningkatan kualitas pembelajaran yang ada di MTs Negeri 1 Mojokerto. Terutama dalam hal peningkatan keterlibatan dan keaktifan siswa yang didukung oleh beberapa komponen seperti halnya penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi guru

Diharapkan untuk selalu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi fasilitator ketika proses belajar mengajar. Supaya kegiatan belajar mengajar tidak membosankan guru dapat menggunakan media penunjang lain, seperti media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe*, dan diharapkan pula guru lebih bisa dekat dengan siswa agar suasana kelas menjadi lebih kondusif dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam penelitian ini peneliti sadar masih banyak kekurangan yang perlu di koreksi dan di perbaiki, oleh sebab itu peneliti mengharap untuk penelitian selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Aan Subhan Pamungkas, dkk, *Vidio Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidioscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika* Jurnal Pendidikan Matematika Vol.2 No2, Juli 2018.

Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2012).

Achmad Kholid Fadlullah, *Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang* (Malang: UIN Maliki Malang, 2017).

Air, Jon, dkk, *Vidio Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart* (Bristol: Sparkol Books, 2014).

Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol.5 No.2, 2017.

Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

Anton M. Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1990).

Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012).

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta; Rajawali Pers, 2014).

Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).

Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2005).

Darsono, *Belajar dan Pembelajaran* (Semarang: Semarang Press, 2000).

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya* (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2009).

Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar* (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional, 2004).

Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002).

E. Kristi Purwandari, *Pendekatan Kualitatif untuk penelitian perilaku manusia*, (Jakarta, Mugi Eka Lestari, 2005).

Fitri Nurrohmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Vidioscribe* Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, ISSN: 2502-5457, Vol.8 No.3, 2018.

Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* (Semarang: RaSAIL, 2005).

Hermawan Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005).

Hsin, W.-J., & Cigas, J., *Short Videos Improve Student Learning in Online Education*, Journal of Computing Science in Colleges, 28 (5).

Imam Ahmad Asy'ari, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII, wawancara pribadi, 20 November 2020.

Indah Sari, *Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Managemen dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris* Jurnal Managemen Tools, ISSN: 2088-3145, Vol.9 No.1, Juni 2018.

Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2014).

Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT Rosda Karya, 2016).

Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara 1995).

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997).

Miftahul Jannah, *Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Vidioscribe pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK* Jurnal Pembelajaran Fisika Vol.8 No.2, 2019.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2007).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Newman, *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: PT Indeks, 2013).

Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

Nurul Imamah & Ahmad Ma'ruf, *Pengaruh Media Vidioscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Ahlak di MTs Darus Ulum Purwodadi* Jurnal Pendidikan Agama Islam, ISSN: 2548-1371, Vol.4 No.1, 2018..

Observasi, MTs Negeri 1 Mojokerto, 20 November 2020.

Profil MTs Negeri 1 kecamatan Pungging kabupaten Mojokerto, Kementerian Agama Republik Indonesia Kantor Kementerian Agama Kabupaten Mojokerto MTs Negeri 1 Mojokerto tahun 2020.

Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya).

Putri Dwi Suryani, *Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Vidioscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 4 Padang* (Padang: Universitas Negeri Padang, 2018).

Rika Lisiswanti, dkk, *Peranan Media Dalam Pembelajaran* Jurnal Kesehatan, Vol.VI No.1, April 2015.

Ridwan, M.B.A, *Metode dan Teknik menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2007).

Rusman, *Manajemen Kurikulum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009).

Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002).

Susilo Rahardjo dan Gudnanto, *Pemahaman Individu: Teknik Nontes* (Jakarta: Kencana 2013).

Syaiful Bahri Djamarah dan Asman Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa* Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.2 No.2, Juli 2018.

Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian* (Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (eLKAF), 2016).

Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol.8 No.1 (2011).

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Profresif* (Jakarta: Kencana, 2010).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utami Pratiwi Ningrum, *Hubungan Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar siswa Kelas XI IS-4 SMA Negeri 1 Singaparna Tasikmalaya* Prosiding Psikologi ISSN: 2460-6448, 2015.

Varia Winarsih, *Psikologi Pendidikan* (Medan: Latansa Pers, 2009).

Wasito, *Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Cooperative Learning Terhadap Prestasi Belajar di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta* Jurnal Pendidikan Vol.3 Issue 1, 2019.

Wina Sanjaya, *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP* (Jakarta: Kencana, 2010).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id