

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II SDN 3
JATIMULYO**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna

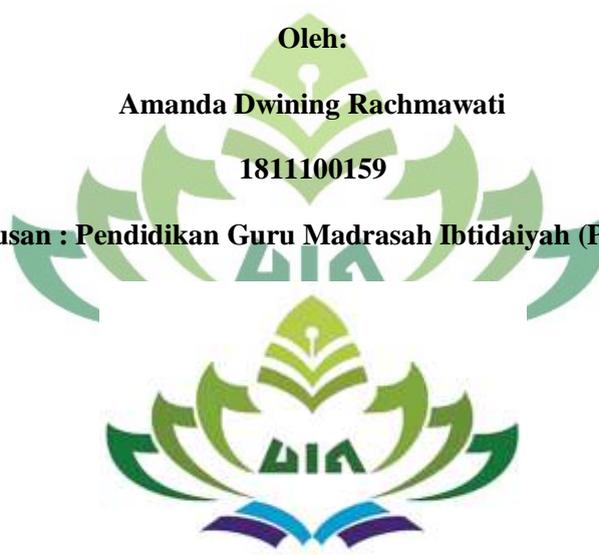
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Amanda Dwining Rachmawati

1811100159

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H / 2022 M

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II SDN 3
JATIMULYO**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna

Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Amanda Dwining Rachmawati

1811100159

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Saiful Bahri, M.Pd.I.

Pembimbing II : Deri Firmansah, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H / 2022 M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SDN 3 Jatimulyo Lampung Selatan. Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini yaitu masih rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Keberhasilan dari pendidikan dapat dilihat salah satunya dari semakin meningkatnya hasil belajar peserta didik. Dan salah satu faktor yang turut andil dalam mempengaruhi tingkat tinggi rendahnya hasil belajar antara lain adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* merupakan media berbasis audio–visual yang dimana dapat dilihat maupun didengar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik yang dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar nya. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment Design* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda dalam pembelajaran terhadap dua kelas, yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah dengan melaksanakan *pretest-posttest* yang berbentuk soal pilihan ganda. Setelah dilaksanakannya penelitian dan terkumpulnya data kemudian dilakukan analisis data dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics* v.26. Hasil analisis data diperoleh dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi $< 0,05$. Dan diperoleh hasil dari penelitian menunjukkan $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 dan H_a diterima. Dengan demikian dari hasil uji t menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SDN 3 Jatimulyo Lampung Selatan.

Kata Kunci :Media Pembelajaran, *Sparkol Videoscribe*, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amanda Dwining Rachmawati
NPM : 1811100159
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SDN 3 Jatimulyo” adalah benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 08 September 2022



Amanda Dwining Rachmawati
1811100159



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL
VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II SDN 3
JATIMULYO**
Nama : AMANDA DWINING RACHMAWATI
NPM : 1811100159
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah Dimunaqosahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Saiful Bahri, M.Pd
NIP.197212042007011021

Deri Firmansah, M.Pd
NIP.199110312019031011

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Charul Amriyah, M.Pd
NIP.196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II SDN 3 JATIMULYO**, disusun oleh: **Amanda Dwining Rachmawati, NPM: 1811100159**, jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah dimunaqosyahkan pada Hari/Tanggal: **Rabu, 23 November 2022**, pada pukul **15.00-17.00 WIB**.

TIM SIDANG MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd 

Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M.Pd 

Penguji Utama : Syofnidah Ifrianti, M.Pd 

Pendamping I : Saiful Bahri, M.Pd.I 

Pendamping II : Deri Firmansah, M.Pd 

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002



MOTTO

وَإِذَا تَوَلَّى سَعَىٰ فِي الْأَرْضِ لِيُفْسِدَ فِيهَا وَيُهْلِكَ الْحَرْثَ وَالنَّسْلَ ۗ

وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ الْفُسَادَ

Artinya: “Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.”

(QS.Al-Baqarah : 205)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia dan rahmat-Nya yang telah meridhoi saya, serta segala bentuk dukungan, do'a dan kasih sayang dari semua orang-orang tersayang saya sehingga saya bisa berada ditahap ini dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Dengan segenap hati saya persembahkan skripsi ini untuk semua orang yang paling berarti dalam hidup saya, yaitu:

1. Kedua orang terkasih di hidup saya, kedua orang tua saya Bapak Juanda dan Ibu Vita Morana, kedua sosok sangat luar biasa yang saya miliki, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan, do'a yang tidak pernah berhenti kalian berikan. Yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam setiap langkah yang saya ambil hingga saat ini, semoga Allah memuliakan mereka baik di dunia maupun akhirat.
2. Kepada adik saya yang paling saya sayangi Suci Ramadani terimakasih atas segala bentuk kasih sayang, dukungan dan motivasi yang telah diberikan kepada saya, yang selalu menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan pendidikan ini dengan baik. Dan kakak saya M. Ridho Andhika Pratama atas segala bentuk bantuan dan dukungannya..
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Amanda Dwining Rachmwati lahir di Bandar Lampung pada tanggal 12 November 2000. Penulis merupakan putri kedua dari tiga bersaudara dari Bapak Juanda dan Ibu Vita Morana. Penulis memiliki satu kakak laki-laki dan satu adik perempuan. Dengan riwayat pendidikan yang di tempuh yaitu TK AL-HAIRIAH yang berada di kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung. Kemudian melanjutkan sekolah di SDN 2 Way Dadi, Kecamatan Sukarame, Bandar Lampung yang lulus pada tahun 2012 dan melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya di MTs Negeri 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015 kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 5 Bandar Lampung lulus pada tahun 2018 dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2018. Penulis melaksanakan KKN di Kelurahan Way Dadi Baru pada Juni 2021 dan melaksanakan PPL di MIN 12 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat yang Allah telah melimpahkan segala rahmat dan nikmat kepada kita. Sholawat serta salam tak lupa dipanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dinantikan syafaat-nya di akhirat nanti.

Rasa syukur selalu penulis panjatkan kepada Allah karena-Nya lah penulis dapat berada sampai tahap ini dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Intan Lampung.

Dalam proses perjalanan dan penyusunan skripsi ini penulisi telah banyak menerima saran, pendapat, dorongan, bimbingan serta keterangan dari berbagai pihak yang menjadi pengalaman berharga dan tidak dapat diukur secara materi yang menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd Selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd Selaku sekertaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Raden Intan Lampung.

4. Bapak Saiful Bahri, M. Pd.I selaku pembimbing I atas keikhlasan dan ketulusan hatinya dalam memberikan bimbingan, pengarahan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah sabar, ikhlas serta bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing, mengarahkan dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa selama penulis menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
7. Kepala SDN 3 Jatimulyo Ibu Anna Maryana, S.Pd telah memberikan izin penulis dalam melaksanakan penelitian dan pengumpulan data dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu dan bapak Guru serta staff di SDN 3 Jatimulyo yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Kedua orang tua penulis bapak Juanda, S.H dan Ibu Vita Morana, S.Pd yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, motivasi dan do'a dalam segala hal bagi penulis. Serta adik, kakak, dan keluarga dalam memberikan dukungan.
10. Sahabat-sahabat saya Liyana Auzi, Nurfitriani Lailatul Jana, Devi Apri Rosyani, Sulistya Utami, Dwi Agustina Suryani serta rekan-rekan seperjuangan kelas F yang telah banyak membantu, memotivasi dan mendukung penulis hingga saat ini.

Hanya harapan dan do'a yang dapat penulis berikan kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis hingga tahap ini semoga Allah SWT membalasNya. Dan Penulis menyadari masih jauh nya

skripsi ini dari kata sempurna sehingga penulis berharap saran dan kritik membangun agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membaca.



Bandar Lampung, 09 September 2022

Penulis,

Amanda Dwining Rachmawati
1811100159

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	12
H. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Tujuan Media Pembelajaran	17
3. Fungsi Media Pembelajaran	17
4. Manfaat Media Pembelajaran	18
5. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	19
6. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	20
7. Klasifikasi Media Pembelajaran	22
8. Peranan Media dalam Pembelajaran	24
B. Media Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	26
1. Pengertian Media berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	26
2. Kelebihan dari <i>Sparkol Videoscribe</i>	27
3. Kekurangan dari <i>Sparkol Videoscribe</i>	28

4. Cara Penggunaan dan Tampilan pada <i>Sparkol Videoscribe</i>	28
C. Hasil Belajar	30
1. Pengertian Hasil Belajar	30
2. Macam-Macam Hasil Belajar	31
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	36
4. Teknik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik	37
D. Pembelajaran Tematik.....	38
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	38
2. Tujuan Pembelajaran Tematik	38
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	39
4. Implementasi Pembelajaran Tematik.....	40
5. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik.....	41
E. Materi Tematik Kelas II	
Tema 2 Bermain di Lingkunganku.....	43
F. Hipotesis	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	46
1. Waktu Penelitian	46
2. Tempat Penelitian.....	46
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	46
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	48
D. Definisi Operasional Variabel	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
1. Tes	50
2. Dokumentasi.....	50
F. Instrumen Penelitian	51
G. Uji Coba Instrumen	53
1. Uji Validitas	53
2. Uji Reliabilitas.....	54
3. Uji Taraf Kesukaran	55
H. Teknik Analisis Data.....	56
1. Uji Prasyarat	56
2. Uji Hipotesis.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	59

B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	69
B. Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SDN 3 Jatimulyo	8
Tabel 2.1 Materi Tematik Tema 2.....	43
Tabel 3.1 Desain Penelitian	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen tes	51
Tabel 3.3 kriteria reliabilitas	55
Tabel 4.1 Hasil Pretest Posttest.....	59
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas.....	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas	62
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas.....	64
Tabel 4.6 Hasil Uji T-Test	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Videoscribe</i>	29
Gambar 2.2 Tampilan Untuk Membuat <i>Videoscribe</i>	30
Gambar 2.3 Halaman Kerja <i>Videoscribe</i>	30
Gambar 2.4 Dominan Kognitif menurut Bloom	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nilai Kelas Kontrol	75
Lampiran 2 Daftar Nilai Kelas Eksperimen.....	76
Lampiran 3 Presentase Hitung Uji Validitas	77
Lampiran 4 Presentase Hitung Uji Reliabilitas.....	78
Lampiran 5 Presentase Uji Kesukaran.....	80
Lampiran 6 Uji Normalitas.....	82
Lampiran 7 Uji Homogenitas	83
Lampiran 8 Uji Hipotesis	85
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Tes	86
Lampiran 10 Soal Pretest Dan Posttest.....	88
Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 12 RPP Kelas Eksperimen	108
Lampiran 13 Silabus.....	120
Lampiran 14 Surat-Surat	131
Lampiran 15 Dokumentasi	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada judul skripsi yang akan peneliti angkat sebagai bahan penelitian kali ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SDN 3 Jatimulyo ”**. agar terjadinya pemahaman yang sama dengan skripsi ini, maka peneliti perlu menjelaskan penggunaan istilah-istilah yang ada pada skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengaruh

Kata pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti yaitu daya yang timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

Dalam Penelitian ini Arti pengaruh yang dimaksud oleh peneliti adalah pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari kata Bahasa Latin yaitu “ *Medius* ” yang berarti, tengah, perantara, atau pengantar secara harfiah. Sedangkan media pembelajaran menurut Suryani dan Agung adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran , yaitu dapat berupa alat bantu mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).¹

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbentuk audiovisual atau video yaitu media yang dapat menyajikan dengan bentuk audio (suara) dan visual (gambar).

¹ Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS*, ed. Alviana C, IV. (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019), 92.

3. *Sparkol Videoscribe*

Sparkol Videoscribe memiliki pengertian menurut Wikipedia merupakan software yang dapat digunakan untuk mendesain animasi dengan latar belakang putih secara sangat mudah. *Software* ini dikembangkan tahun 2012 oleh perusahaan bernama Sparkol asal Inggris. *Videoscribe* biasa digunakan dalam keperluan marketing bisnis, di sisi lain dengan perkembangan *Videoscribe* juga mulai digunakan pendidik/guru maupun dosen dalam membuat media pembelajaran dengan bentuk video¹. Dalam penelitian ini *Sparkol Videoscribe* merupakan *software* yang digunakan dalam membuat media pembelajaran dengan bentuk video.

4. Hasil Belajar Tematik

Pengertian dari hasil belajar, hasil belajar menurut Nasution merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut mencakup ranah kognitif, afektif serta psikomotorik.²

Pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Perpaduan beberapa Mata Pelajaran tersebut disebut dengan Pembelajaran Tematik. Yang

¹ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 81.

² Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4, no. 1 (2021): 660.

dimana di dalamnya terdapat tema, subtema, dan pembelajaran.³

Dalam penelitian ini hasil belajar tematik merupakan hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan tes tertulis berbentuk pilihan ganda berupa pretest dan posttest dalam pembelajaran tematik.

5. Peserta Didik

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 yaitu tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peserta didik memiliki pengertian yaitu anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Dalam penelitian ini peserta didik yang dimaksud merupakan peserta didik kelas II SDN 3 Jatimulyo.

6. SDN 3 Jatimulyo

SDN 3 Jatimulyo merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar (SD) yang beralamat di Jalan Umbul Niti Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan, Lampung. Yang dimana dalam menjalankan kegiatannya SDN 3 Jatimulyo berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dari penjelasan tersebut mengenai definisi istilah-istilah pada judul Skripsi ini, dapat disimpulkan bahwa dalam judul ini peneliti ingin mengetahui bahwa apakah ada nya reaksi atau dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Sparkol Videeoscribe* terhadap hasil belajar dari peserta didik dalam pembelajaran tematik di SDN 3 Jatimulyo.

³ Lubis dan Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS*, 7.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sidiknas yang menjelaskan bahwa, “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar mengajar dan proses pembelajaran yang efektif, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan sendiri, pengendalian diri sendiri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan adalah kebutuhan yang tidak dapat dihilangkan dari kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan maka akan menciptakan insan yang utuh, berdikari dan mulia sehingga sebagai akibatnya berguna bagi ligkungannya. Pendidikan pula merupakan salah satu faktor penting yang akan mendorong kemajuan Negara, karena dengan pendidikan akan melahirkan generasi bangsa yang akan memperbaiki dan meningkatkan pembangunan nasional. Pentingnya pendidikan juga dijelaskan dalam firman Allah SWT pada QS. Al –Baqarah ayat 151 yaitu sebagai berikut :

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ۝

Artinya : “*Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.*” (QS. Al–Baqarah 2: 151)

Dari Surah Al–Baqarah ayat 151 tersebut dapat diuraikan bahwa dalam islam pentingnya Ilmu Pengetahuan hendaknya umatnya menjadi pandai dan menguasai berbagai ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah kebutuhan yang tidak dapat dihilangkan dari kehidupan manusia. Dalam pendidikan

tentunya tidak terlepas dari Pembelajaran sendiri menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴ Pembelajaran dapat terjadi dalam dua lembaga yaitu lembaga formal dan non formal. Wujud dari pembelajaran formal adalah proses pendidikan di sekolah.

Dalam dunia pendidikan kita tidak bisa lepas dari berbagai unsur pembelajaran seperti guru, sarana prasarana, kurikulum, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Dalam proses pendidikan terdapat proses penyampaian materi. Dalam proses penyampaian materi tentunya dibutuhkan media (alat) pembelajaran. Media, secara umum dapat dipahami sebagai perantara informasi yang berasal dari sumber informasi yang diterima oleh penerima. Bentuk dari suatu informasi dapat berupa apa pun, seperti bermuatan pendidikan, politik, teknologi, dan informasi atau sering disebut dengan berita. Media digunakan hanya sebagai sarana dengan menyajikan dan mendeskripsikan dunia secara tidak langsung. Sedangkan pembelajaran memiliki pengertian yaitu proses komunikasi serta interaksi yang merupakan bentuk upaya pendidikan dengan mengkondisikan proses belajar dalam diri peserta didik. Sedangkan media pembelajaran memiliki arti yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong pembelajaran yang terarah, memiliki tujuan serta terkendali.⁵

Dasar dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga terdapat dalam firman Allah SWT yang terdapat dalam Alquran Surah An- Nahl Ayat 44 yakni:

⁴ Akhiruddin et al., *Belajar Dan Pembelajaran* (Gowa: CV.Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), 13.

⁵ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 4.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : *Keterangan-keterangan (mu'jizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu al-Qur'an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka supaya mereka memikirkan, (Q.S An-Nahl 16 : 44).*

Dalam firman Allah SWT pada surah An-Nahl tersebut dinyatakan bahwa diturunkannya Al-Qur'an agar menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan mereka juga memikirkannya. Demikian dalam penerapan di dunia pendidikan bahwa guru dalam menentukan media pendidikan harus memikirkan perkembangan dari jiwa serta keagamaan dari peserta didik, yang merupakan faktor penting agar tujuan dan harapan dari pelaksanaan pembelajaran dapat sukses dan tercapai.⁶

Guru maupun calon guru semestinya memahami hubungan dari media dengan pembelajaran. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Salomon, Perkins, & Globerson yaitu saat seorang pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, dengan itu secara tidak langsung dapat menentukan media yang harus dibuat dan dipergunakan dalam pembelajaran, yang pastinya didasari teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga pengetahuan siswa dapat terbentuk dengan baik.⁷ Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran dimana penggunaan media dapat menjadikan keadaan belajar yang terasa jenuh menjadi tidak jenuh. Penggunaan media pembelajaran atau pendidikan telah dipakai Nabi Muhammad

⁶ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2 (2018): 102.

⁷ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 5.

SAW yang berperan sebagai pendidik yang menyampaikan dan mengajarkan risalah Agama Islam, seperti yang dijelaskan dalam hadis berikut:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا). (رواه البخاري)

Artinya : “ Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bi Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi' bin Khuseinn dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan- anganya, dan garis- garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi”. (HR.Bukhari)

Dalam hadis tersebut Nabi Muhammad SAW menjelaskan bahwa garis lurus yang terdapat dalam gambar adalah *manusia*, sedangkan gambar empat persegi yang mengelilinginya merupakan harapan dan angan-angan dan sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar merupakan musibah yang akan selalu menghaadang manusia dala menjalanni kehidupannya. Hadis ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW, merupakan seorang pendidik yang sangat memahami metode dalam menyampaikan pengetahuan yaitu dengan menggunakan gambar sebagai media atau alat dalam menyampaikan sebuah pengetahuan agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh jiwa dan akal.⁸

Menurut Sanaky (2013) media yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk yaitu :

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas;
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi dan tujuan pembelajaran;
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran;

Sedangkan media pembelajaran memilki fungsi menurut Suryani & Agung yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat memberikan pengaruh berupa kondisi, dan lingkungan yang diatur dan dibuatt oleh guru.⁹ Dan manfaat dari media pembelajaran adalah untuk membuat pengajaran menjadi lebih menarik dan membuat tumbuhnya motiivasi siswa dalam belajar, memperjelas makna pengajaran sehingga lebih mudah dipahami dan dikuasai oleh guru, memberikan variasi dalam metode pembelajaran, dengan mengkombinasikan komunikasi guru secara verbal dengan media sehingga siswa

⁸ Zainal Abidin, “Wawasan Hadis Tentang Alat Dan Media Pendidikan,” *jurnal ANSIRU PAI 2* (2018): 117–118.

⁹ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 9.

banyak terlibat dan tidak merasa bosan.¹⁰ Dalam pemilihan media pembelajaran juga memiliki kriteria, dalam pemilihan media pertama kali yang harus dilakukan oleh pendidik adalah media yang tepat untuk tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu sebagai berikut :

1. Sesuai dengan tujuan
2. Sesuai untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan
4. Guru mampu dan terampil dalam penggunaan media
5. Pengelompokan sasaran
6. Mutu teknis

Memilih media pembelajaran yang akan digunakan dengan kriteria-kriteria tersebut maka akan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai tujuan pembelajaran.

Tentunya ada beragam bentuk dari media pembelajaran, media menurut pendapat dari Arsyad yaitu dikelompokkan berdasarkan dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori luas, berupa media tradisional dan media teknologi mutakhir.¹¹ Dengan keadaan yang selalu berkembang baik dibidang ekonomi, sosial, teknologi dan juga pendidikan. Tentunya media pembelajaran juga mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor yang sangat mendukung pembaruan saat ini. Pengaruhnya meluas ke banyak bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi membuat dunia pendidikan harus selalu dan terus menerus menerapkan teknologi dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Khususnya dalam proses pembelajaran, dengan mengatur pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan.¹² Salah

¹⁰ Ibid., 14.

¹¹ Ibid.

¹² M Rahayu and Masniladevi, "Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV

satunya dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Seperti penggunaan hardware dan software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran lebih menarik.

Perubahan lingkungan yang begitu cepat dan perkembangan teknologi yang berkembang begitu pesat. Menuntut guru untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan. Dengan sudah banyaknya perkembangan teknologi yang ada di Indonesia, yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbantuan teknologi. Tentunya dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi bagi guru dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, efektif namun tetap memperhatikan kompetensi yang akan dicapai. Media pembelajaran yang umumnya merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi untuk memaksimalkan peran pendidikan, untuk itu dalam memilih media pembelajaran harus adanya perhatian. Karena dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat menjadi pengaruh dari memaksimalkan media pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran.¹³ Dengan bantuan dari penggunaan media yang menarik maka hasil belajar siswa menjadi baik.¹⁴

Hasil belajar sendiri menurut Nasution memiliki pengertian kemampuan, yakni kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.¹⁵ Menurut Benyamin S. Bloom dalam Arifin 2012, membagi hasil

SDN Gugus IV Surantih,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2240, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/861>.

¹³ M. Silmi, P. Rachmadyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 4 (2018): 487.

¹⁴ Lina Novita, Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan* 3, no. 2 (2019): 48.

¹⁵ Wibowo, Ocberti, dan Gandasari, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa,” 660.

belajar menjadi tiga ranah yaitu Kognitif, afektif serta psikomotorik. Dalam ranah kognitif sendiri terdiri dari enam jenjang yaitu pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), Analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), Evaluasi (*evaluation*). Dalam segi ranah afektif yang terdiri dari kemauan menerima, kemauan menanggapi, menilai, dan organisasi. Sedangkan dalam ranah psikomotorik merupakan kemampuan peserta didik dalam hal gerakan tubuh dan bagian lainnya.¹⁶

Dari hasil Pra Penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 3 Jatimulyo, Lampung Selatan dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama oleh guru kelas II diperoleh keterangan dari pendidik bahwa, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan media berupa buku cetak tematik dan papan tulis. Begitu juga hasil dari dilakukannya observasi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu guru menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran dan belum pernah menggunakan media berbasis *Sparkol Videoscribe*. Serta hasil belajar yang masih cenderung rendah. Hasil belajar rendah yang diperoleh peserta didik dapat dilihat dari tabel di bawah berikut ini.¹⁷

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II
SDN 3 Jatimulyo
Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Jml Siswa	KKM	Mata Pelajaran	Nilai	Jml Siswa	Preserntase	Ket.
II	64			70	5	7,81%	Tuntas

¹⁶ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 25–27.

¹⁷ Wiwik Marwiyah, selaku guru kelas II SDN 3 Jatimulyo, *Wawancara*, Juni 2022.

	70	B.indo	> 70	22	34,37%	Tuntas	
			< 70	37	57,81%	Belum Tuntas	
		70	PKN	70	3	4,68%	Tuntas
				>70	25	39,06%	Tuntas
				< 70	36	56,25%	Belum Tuntas
				70	3	4,68%	Tuntas
	70	MTK	>70	24	37,5%	Tuntas	
			< 70	37	57,81%	Belum Tuntas	
			70	5	7,81%	Tuntas	
	70	SBdP	>70	23	35,93%	Tuntas	
			<70	36	56,25%	Belum Tuntas	

Berdasarkan tabel data di atas, peserta didik kelas II seluruhnya berjumlah 64 peserta didik. Dalam tabel yang disajikan berikut Peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 27 peserta didik dan yang belum mencapai sebanyak 37 peserta didik. Dan pada mata pelajaran PKN

sebanyak 28 peserta didik yang telah mencapai KKM dan 36 peserta didik yang belum mencapai KKM, pada mata pelajaran MTK yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 27 peserta didik dan yang belum mencapai sebanyak 37 peserta didik. Serta pada mata pelajaran SBdP sebanyak 28 peserta didik yang telah mencapai KKM dan 36 peserta didik yang belum mencapai KKM. Keberhasilan dari pendidikan dapat dilihat salah satunya dari semakin meningkatnya hasil belajar peserta didik. Dan salah satu faktor yang turut andil dalam mempengaruhi tingkat tinggi rendahnya hasil belajar antara lain adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Namun guru masih menghadapi tantangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat lebih giat dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu dalam melakukan pemilihan media harus adanya pertimbangan dalam segi kecocokan dengan materi yang diajarkan, karakteristik belajar, kemampuan peserta didik, serta alokasi waktu dalam pembelajaran.¹⁸ Dengan menggunakan media pembelajaran maka dapat mengatasi keterbatasan pengalaman dari peserta didik. Dikarenakan pengalaman peserta didik yang berbeda-beda disebabkan beberapa faktor seperti ketersediaan buku, kesempatan melakukan berbagai perjalanan, dan lain sebagainya. Maka dengan media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan itu. Jika kesempatan untuk membawa peserta didik langsung ke obyek, maka obyek lah yang dibawa ke peserta didik, obyek tersebut dapat berbentuk nyata, model, miniatur, gambar-gambar yang dapat berbentuk audio visual dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dengan berbantuan perkembangan teknologi adalah dengan menggunakan media dengan berbasis audio visual. Teknologi

¹⁸ Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, dan Khaerudin Khaerudin, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 2 (2019): 372.

audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan mesin- mesin mekanis dan `elektronik, dalam menyampaikan pesan berupa audio-visual.¹⁹ Media berbentuk audio-visual merupakan media yang berbentuk audio dan visual yaitu dapat berbentuk visual (dapat dilihat) dan audio (dapat didengar). Salah satu media yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran oleh guru dalam bentuk audio-visual adalah media animasi berbasis *Videoscribe*.²⁰ *Videoscribe* menurut Wikipedia merupakan *software* yang dapat digunakan dalam desain animasi berlatar putih dengan mudah. *Videoscribe* dapat digunakan dalam keperluan marketing bisnis, dan sisi lain dapat juga dimanfaatkan guru atau pendidik sebagai media pembelajaran berupa video.²¹

Dari penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual berbentuk *Sparkol Videoscribe* yang dimana dapat dilihat maupun didengar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik yang dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut pendapat dari Gagne dalam Sadiman, dkk., bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang bisa merangsangnya dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.²²

Pembelajaran menurut Miarso merupakan istilah yang digunakan dalam menampilkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja, dengan ditetapkan terlebih dahulu tujuan sebelum memulai proses pelaksanaannya.²³ Pembelajaran merupakan kegiatan seorang anak dalam mendapatkan pengetahuan serta keterampilan. Tematik

¹⁹ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 52.

²⁰ Siswantoyo, “ Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PPKN di SMPN 5 Kota Jambi” (Skripsi, Universitas Jambi, 2021), 3.

²¹ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 82.

²² Novita, Sukmanasa, dan Pratama, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” 48.

²³ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 4.

merupakan konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Menurut Poerwadarminta pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa pelajaran, sehingga dapat memberikan peserta didik pengalaman yang bermakna. Sejalan dengan itu, Menurut Prastowo, Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat. Yaitu dengan penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.²⁴

Dengan pembelajaran tematik, peserta didik menjadi pusat pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran tematik memfokuskan kegiatan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru sebagai bagian penting. Peserta didik akan mendapatkan sesuatu yang bermanfaat dalam proses pengembangan rasa ingin tahunya, dari pengalaman langsung yang menjadi keterampilan sehari-hari. Maka salah satu ciri dari pembelajaran tematik adalah belajar dengan cara mengeksplorasi yang menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Agar peserta didik nantinya mampu memiliki *skill* dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan, pembelajaran tematik sangat penting diintegrasikan bagi peserta didik di SD/MI.²⁵

Peneliti sebelumnya melakukan penelusuran penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang akan diangkat, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Penelusuran dari karya Penelitian yang dilakukan oleh Mutia Rahayu, Masniladevi “Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan

²⁴ Lubis dan Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS*, 7.

²⁵ *Ibid.*, 13.

Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih”.²⁶ Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap komunikasi matematis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lova Aulia Refonits, dkk “Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer”.²⁷ Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif *ex-post facto*, yang menunjukkan bahwa terhadap pengaruh dari media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan dari penelitian yang sebelumnya telah dilaksanakan, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran tematik yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti penelitian sebelumnya yang telah dilaksanakan. Dari latar belakang yang telah dijelaskan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II di SDN 3 Jatimulyo”.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Hasil belajar siswa di SDN 3 Jatimulyo rata-rata masih rendah dan berada di bawah KKM.
- b. Dalam proses Pembelajaran yang dilakukan di SDN 3 Jatimulyo guru belum menggunakan variasi pada media pembelajaran di kelas yaitu guru menggunakan media pembelajaran yang

²⁶ Rahayu, Masniladevi, “Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih,” 2239.

²⁷ Lova Aulia et al., “Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer STKIP PGRI” 8, no. 2 (202AD): 161–171.

disediakan sekolah yaitu contohnya buku cetak..

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan lebih fokus dan mendalam oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan penelitian ini yang berkaitan dengan “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II SDN 3 Jatimulyo”. Dengan materi tematik kelas II semester ganjil tema 2 Subtema 1.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu penegasan yang akan mendapatkan jawaban melalui pengumpulan data.²⁸ Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik ?

E. Tujuan Penelitian

Dilihat dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut : Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu :

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Memastikan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 27th ed. (Bandung: Alfabeta, 2018), 55.

- b. Mendapatkan manfaat dari penggunaan *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - c. Memberikan motivasi bagi peserta didik saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktifitas belajarnya.
2. Bagi Pendidik
 - a. Menambah pemahaman pendidik tentang pembelajaran secara inovatif dan interaktif untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
 - b. Memberikan pemahaman dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu berupa *Sparkol Videoscribe*.
 3. Bagi Sekolah
 - a. Dari hasil yang didapatkan dari penelitian ini, maka diharapkan dapat menjadi pedoman dan referensi terhadap pengelolaan sekolah dan kelas.
 - b. Dan dapat mengembangkan konduktifitas lingkungan sekolah.
 4. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran berupa *Sparkol Videoscribe*.
 - b. Memberikan peneliti inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Telah banyaknya penelitian yang mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*, dalam upaya menunjukkan adanya kebaruan (*novelty*) antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan maka peneliti membandingkan ragam variabel, metode penelitian, dan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan tema pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mutia Rahayu dan Masniladevi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang yaitu Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan kelas IV SDN 04 Pasar Surantih, dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan kelas IV SDN 04 Pasar Surantih.²⁹ Berdasarkan penjelasan tersebut, adanya persamaan antara penelitian ini dengan penelitian relevan, yaitu persamaan dari Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* dan tempat dilaksanakannya penelitian yang sama-sama dilaksanakan di SD/MI, dan pendekatan penelitian yang digunakan dari kedua penelitian adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini ialah ; variabel yang diukur pada penelitian Mutia dan Masniladevi yaitu Komunikasi Matematis, pada penelitian ini variabel yang diukur yaitu hasil belajar tematik peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Bella Yolanda, I Ketut Mahardika, Iwan Wicaksono, Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Jember. Dengan judul penelitian Penggunaan Media Video Sparkol terhadap Kemampuan berpikir siswa pada Pembelajaran IPA di SMP.³⁰ Dengan hasil penelitian terdapat pengaruh

²⁹ M Rahayu dan Masniladevi, “Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2239–2249, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/861>.

³⁰ Silvia Bella Yolanda, I Ketut Mahardika, dan Iwan Wicaksono, “Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA di SMP” 9, no. 2 (2021): 189–203.

yang signifikan dari Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Kemampuan berpikir siswa. Dari penjelasan tersebut, adanya persamaan dari kedua penelitian ini dengan penelitian relevan yaitu dari penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, serta pendekatan penelitian yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Kemudian perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu; subjek penelitian, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah peserta didik di SMP, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya ialah peserta didik di SD. Serta variabel yang diukur dari penelitian sebelumnya adalah Kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPA, dan penelitian ini variabel yang diukur adalah hasil belajar tematik siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lova Aulia Savina Refonita, dkk. STKIP PGRI Situbondo. Dengan judul penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran sistem komputer. Dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* bisa membantu siswa termotivasi untuk belajar.³¹ Dari penjelasan tersebut, adanya persamaan dari kedua penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, dan memiliki perbedaan yaitu; pendekatan penelitian yaitu pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian peneliti terdahulu yaitu pendekatan penelitian kuantitatif *ex-post facto* sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Selanjutnya variabel yang diukur pada penelitian terdahulu yaitu

³¹ Aulia et al., "Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer STKIP PGRI," 161.

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer, sedangkan penelitian ini variabel yang diukur yaitu hasil belajar tematik siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Bustamin Lamalla, Muhammad Hanafi dan Suleha. Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Yaitu dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa.³² Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap nilai hasil kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang, dengan hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelompok kontrol. Adanya persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan yaitu penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, dan memiliki perbedaan yaitu; variabel yang diukur yaitu kemampuan menyimak siswa, sedangkan penelitian ini variabel yang diukur yaitu hasil belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Imamah dan Ahmad Ma'ruf, program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Yudharta Pasuruan. Dengan judul penelitian Pengaruh Penerapan Media *Videoscribe* untuk meningkatkan pemahaman Aqidah Akhlaq di MTs Darul Ulum Purwodadi.³³ Dengan hasil penelitian adanya pengaruh penerapan media *Videoscribe* untuk meningkatkan pemahaman Aqidah Akhlaq di MTs Darul Ulum dengan nilai rata-rata

³² Bustamin Lamalla, Muhammad Hanafi, dan Suleha Ecce, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sparcol Videoscribe Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa," *Cakrawala Indonesia* 4, no. 2 (2019): 9–12.

³³ nurul Imamah dan Ahmad Ma'ruf, "Pengaruh Penerapan Media *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq di MTs Darul Ulum Purwodadi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2018): 87–102.

setelah dilakukannya penerapan media *Videoscribe* yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata sebelum penerapan media *Videoscribe*. Adanya persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan yaitu penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, dan memiliki perbedaan yaitu; variabel yang diukur yaitu meningkatkan pemahaman Aqidah akhlak siswa, sedangkan penelitian ini variabel yang diukur yaitu hasil belajar siswa.

H. Sistematika Penulisan

Hasil dari penelitian ini akan secara sistematis tersusun dalam pembahasan yang dibagi menjadi lima bab yang saling keterkaitan satu sama lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi berbagai macam penjelasan dari beberapa hal yaitu berupa penegasan judul dari penelitian, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian dari penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan dari berbagai teori yang digunakan dalam penelitian yang menjelaskan variabel-variabel penelitian yang dilaksanakan. Teori berasal dari berbagai macam sumber-sumber yang relevan dan terkait dengan permasalahan dalam penelitian. Bab ini juga berisi hipotesis yang diajukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, jenis dan pendekatan dari penelitian, populasi, sampel serta teknik sampling, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan dari pembahasan hasil penelitian, deskripsi data serta analisis data dari penelitian yang telah dilakukan di lapangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan dari kesimpulan serta saran dari penelitian. Berisi uraian yang menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi untuk kelanjutan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 3 Jatimulyo dengan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II di SDN 3 Jatimulyo. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil dari uji-t pada hasil posttest peserta didik diperoleh nilai Sig (*2-Tailed*) sebesar 0,000 dengan kriteria signifikansi $< 0,05$. Dilihat dari perolehan hasil uji-t yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut serta hasil penelitian maka rekomendasi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik diharapkan agar lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran serta diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
2. Bagi guru berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapatnya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran dengan berbasis *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, untuk itu dari hasil penelitian tersebut dapat menjadi suatu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wawasan baru dalam menghasilkan, mengoperasikan serta memanfaatkan media berbasis teknologi yang ada menjadi suatu media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. “Wawasan Hadis Tentang Alat Dan Media Pendidikan.” *jurnal ANSIRU PAI 2* (2018): 107–118.
- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, dan Nurhikmah H. *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa: CV.Cahaya Bintang Cemerlang, 2019.
- Alwiyah, Dini, dan Nani Imaniyati. “Keterampilan Mengajar Guru Dan Kesiapan Belajar Siswa Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal MANAJERIAL* 17, no. 1 (2018): 95.
- Audie, Nurul. “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 586–595.
- Aulia, Lova, Savina Refonita, Dyan Yuliana, dan Firman Jaya. “PENGARUH MEDIA SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER STKIP PGRI” 8, no. 2 (202AD): 161–171.
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Fikri, Hasnul, dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Edited by Hendrizal. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018.
- Hafidhoh, Noor. “Penerapan Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar.” *AT-TAHDZIB Jurnal Pendidikan dan pembelajaran dasar* 6 No 01, no. July (2021): 50–58. <http://ejurnal.iaipdnganjuk.ac.id/index.php/At-Tahtdzib/article/view/205>.
- Harahap, Tuti Khairani, Chentia Misse Issabella, Syahrial Hasibuan, Muhammad Hasan, A A Musyaffa, Miftahus Surur, dan Soni Ariawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Klaten: CV Tahta Media Group, 2021.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatma Utami, Dhika Juliana Sukmana, dan Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.

- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Imamah, Nurul, dan Ahmad Ma'ruf. "PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN AQIDAH AKHLAQ DI MTs DARUL ULUM PURWODADI." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2018): 87–102.
- Janna, N. M. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS." *Artikel: Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar*, no. 18210047 (2020): 1–13.
- Jufrida, Fibrika Rahmat Basuki, Miko Danu Pangestu, dan Nugroho Asmara Djati Prasetya. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa Dan Literasi Sains Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi." *EduFisika* 4, no. 02 (2019): 31–38.
- Lamalla, Bustamin, Muhammad Hanafi, dan Suleha Ecce. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sparcol Videoscribe Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa." *Cakrawala Indonesia* 4, no. 2 (2019): 9–12.
- Lubis, Maulana Arafat, dan Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS*. Edited by Alviana C. IV. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019.
- Marlina, Wahab Abdul, Susidamaiyanti, Ramadana, siti zumrotul Nikmah, sarwo edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriawati, dan Eryuni Ramdhayani. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Munawwarah, Rofiqoh Al. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 5, no. 2 (2019): 430–437.
- Mustafa, Pinton Setya, Hafidz Gusdiyanto, Andif Victoria, Ndaru Kukuh Masgumelar, Nurika Dyah Lestariningsih, Hanik Maslacha, Dedi Ardiyanto, et al. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2020.

- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4, no. 1 (2021): 60–64.
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan* 3, no. 2 (2019): 64.
- Nuramin. "Meningkatkan Hasil Belajar Fokus Bahasa Indonesia Tema Tubuhku Materi Membaca Permmulaan Dengan Metode Silaba Pada Siswa Kelas I SDN Pringgarata Timur Tahun Pelajaran 2017/2018." *jurnal ilmu sosial dan pendidikan* 3, no. 1 (2019).
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2 (2018): 97–117.
- Rahayu, M, dan Masniladevi. "Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2239–2249. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/861>.
- Rahayu, M, dan M Masniladevi. "Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2020): 2239–2249. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/702>.
- Rahman, Arief Aulia, dan Cut Eva Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Rinaldi, Achi, Novaldi, dan Muhamad Syazali. *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Bogor: PT Penerbit IPB Press, 2020.
- Ristaviana, Ericha, and Putri Wahyuni. "Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Bebas Sparkol Videoscribe." *jurnal ilmiah multidisiplin* 1, no. 7 (2022): 2107–2111.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Edited by Erni Munastiwi

- and Havid Ardi. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Sarilah. "Implementasi Model Pembelajaran Tematik Integratif Di Kelas Awal Sekolah Dasar." *jurnal Transformasi* 6, no. September (2020): 116–132.
- SILMI, M., dan P. RACHMADYANTI. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 4 (2018): 254987.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 27th ed. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suryani, Nunuk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by Pipih Latifah. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Tobamba, Erlin. K, Eko Siswono, dan Khaerudin Khaerudin. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 2 (2019): 372.
- Widana, I Wayan, dan Putu Lia Muliani. *Uji Persyaratan Analisis*. Edited by Teddy Fiktorius. Lumajang, Jawa Timur: Klik Media, 2020.
- Wirda, Yendri, Ikhya Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, dan Sisca Fujianita. *Faktor- Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kemendikbud, 2020.
- Yolanda, Silvia Bella, I Ketut Mahardika, dan Iwan Wicaksono. "PENGUNAAN MEDIA VIDEO SPARKOL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMP" 9, no. 2 (2021): 189–203.