

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS SPARKOL VIDEO SCRIBE
KELAS X DI SMAN 1 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Oleh :

**WILDA ANNISA
NPM: 1711010338**

Program Studi Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/ 2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS SPARKOL VIDEO SCRIBE
KELAS X DI SMAN 1 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi
Syarat – Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung

Oleh

**WILDA ANNISA
NPM: 1711010338**

Jurusan: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Prof. Dr. Agus Pahrudin, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Oki Dermawan, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/ 2022 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi dalam dunia Pendidikan yang belum di manfaatkan secara maksimal, serta rendahnya ketertarikan peserta didik dalam membaca buku Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, (3) Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran PAI berbasis *Sparkol Video Scribe* kelas X di SMAN 1 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian Borg and Gall. Langkah-langkah pada penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall adalah :(1) Potensi dan masalah (2) Pengumpulan informasi (3) Desain Produk (4) Validasi desain (5) Revisi desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk. Instrument data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada Ahli Media, Ahli Materi, serta pendidik dan respon pendidik. Jenis data yang diperoleh adalah Data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Hasil Penelitian ini adalah menghasilkan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* Kelas X di SMAN 1 Bandar Lampung. Kriteria yang didapat dari Ahli Media adalah Sangat Layak dengan persentase 92%, Ahli materi 90% dalam kategori Sangat Layak, respon peserta didik dengan persentase 85% dengan kategori Sangat Baik, dan berdasarkan ujicoba Kelompok besar dan Kelompok Kecil memperoleh hasil dengan presentase 85% untuk kelompok kecil, dan 86% untuk kelompok besar dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Sparkol Video, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRAK

This research was motivated by technological advances in the world of education that have not been utilized optimally, as well as the low interest of students in reading books on Islamic Religious Education Subjects. This study aims to: (1) Develop learning media based on Sparkol Video Scribe in Islamic Religious Education Subjects. (2) Knowing the feasibility of Sparkol Video Scribe-based learning media in Islamic Religious Education Subjects, (3) Knowing the response of teachers and students to the attractiveness of PAI learning media based on Sparkol Video Scribe class X at SMAN 1 Bandar Lampung.

This research uses the Research and Development (R&D) Method with the Borg and Gall research model. The steps on research and development according to Borg and Gall are :(1) Potential and problems (2) Information collection (3) Product Design (4) Design validation (5) Design revision (6) Product Trials (7) Product Revisions. The data instruments used are in the form of questionnaires given to Media Experts, Material Experts, as well as educators and educator responses. The type of data obtained was qualitative data analyzed with guidelines of assessment criteria to determine product quality.

The result of this research was to produce a product in the form of learning media based on Sparkol Video Scribe Class X at SMAN 1 Bandar Lampung. The criteria obtained from Media Experts are Very Decent with a percentage of 92%, Material experts 90% in the Very Decent category, student responses with a percentage of 85% with the Excellent category", and based on the trial Large Group and Small Group obtained results with a percentage of 85% for small groups, and 86% for large groups and belonging to the "Excellent" category.

Keywords: Learning Media Development, Sparkol Video, Islamic Religious Education.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WILDA ANNISA
NPM : 1711010338
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS SPARKOL VIDEO SCRIBE KELAS X DI SMAN 1 BANDAR LAMPUNG.”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun plagiat 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 penyusun akan bertanggung jawab sepenuhnya. Demikian surat pernyataan ini ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2023

Penulis



WILDA ANNISA
NPM. 1711010338



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

Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 780887 – 703531 Fax. 780422

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis
Sparkol Video Scribe Kelas X di SMAN 1 Bandar Lampung
Nama : Wilda Annisa
NPM : 1711010338
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan


MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Agus Pahrudin, M.Pd
NIP. 196408051991031008


Dr. Oki Dermawan, M.Pd
NIP. 197610302005011001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Umi Hijriah, S.Ag., M.Pd
NIP. 197205151997032004



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

Jalan Letkol. H.Endro Suratmin Sukarame Bandar LampungTelp. (0721) 780887 – 703531 Fax. 780422

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas X di SMAN 1 Bandar Lampung**, Disusun oleh: **Wilda Annisa**, NPM:1711010338, Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**. Telah diujikan Dalam Sidang Munaqosyah di **Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung** pada Hari/ Tanggal: **Rabu / 28 Desember 2022**.

TIM PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Listiyani Siti Romlah, M.Pd (.....)

Pembahas Utama : Saiful Bahri, M.Pd.I (.....)

Pembahas Pendamping I : Prof. Dr. Agus Pahrudin, M.Pd (.....)

Pembahas Pendamping II : Dr. Oki Dermawan, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP.196405281979032002

MOTTO

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ
وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِن قَبْلُ لَنفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ

“Dialah yang mengutus seorang Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya, mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata.

(Qs. Al-Jumu’ah: 2)



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, penulis mengucapkan *Alhamdulillahirobbil 'alamin* atas segala limpahan nikmat, karunia, rahmat serta kasih sayang-Nya, telah memudahkan dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan perjuangan yang luar biasa mewarnai dalam setiap prosesnya, suka dan duka dirasakan oleh penulis. Untuk itu, dari lubuk hati yang begitu dalam dan tulus ku persembahkan Skripsi ini kepada orang-orang tercinta, yang senantiasa mencintai, mensupport, serta mendo'akanku, yakni kepada:

1. Kedua Orangtuaku yang tercinta yakni, Ayahanda M. Daud. RN dan Ibunda Alyana. Do'a tulus dan terimakasih yang teramat dalam ku persembahkan atas jasa serta pengorbanan dalam merawat, mendidik dan membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang. Terima Kasih untuk setiap support dan dan setiap untaian do'a yang dilantirkan di setiap sujud.
2. Adik-adikku tersayang yaitu, Arie Sahlan Fadly, dan Fauzan Muzaky untuk do'a dan dukunganya.
3. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung, yang telah memberikan tempat untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan serta pengalaman baru.

RIWAYAT HIDUP

Wilda Annisa dilahirkan di Kota Kalianda Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 4 September 1999, yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yaitu Arie Sahlan Fadli dan Fauzan Muzaky.

Riwayat Pendidikan yang telah peneliti tempuh dimulai dari TK Darmawanita Bumi Sentosa Kecamatan Rawajitu Timur Kabupaten Tulang Bawang Lulus pada Tahun 2005 , Kemudian melanjutkan Sekolah dasar di SDN 1 Bumi Sentosa Kecamatan Rawajitu Timur Kabupaten Tulang Bawang Lulus pada Tahun 2011, kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di SMPN 1 Penengahan Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan Lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah atas di MAN 1 Lampung Selatan Lulus pada tahun 2017.

Kemudian di tahun 2017 peneliti melanjutkan Pendidikan di Universitas Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam. Penulis pernah aktif di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Hiqma.

Pada Bulan Juli 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Dusun Banjarmasin Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan. Pada Bulan Oktober 2020 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 1 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji dan syukur senantiasa kita haturkan atas segala limpahan rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Sparkol Video Scribe* Kelas X di SMAN 1 Bandar Lampung” ini dapat diselesaikan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Ilmu Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.

Shalawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Rasulullah Saw, beserta keluarganya dan para sahabatnya. Semoga kita mendapatkan syafaatnya di Yaumul Qiyamah kelak, Aamiin. Penulis bersyukur, selama penyusunan Skripsi banyak pihak yang membantu, baik berupa saran maupun masukan, sehingga berbagai macam hambatan dapat terselesaikan. Sehubungan dengan bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, melalui skripsi ini penulis mengucapkan Terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr. Umi Hijriyah, S.Ag M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. Heru Juabdin Sada, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam untuk setiap dukungan dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Agus Pahrudin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, terimakasih atas segala bimbingan dan kesediaan waktunya dalam membimbing penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Bapak Dr. Oki Dermawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, terimakasih atas segala bimbingan, arahan, motivasi, serta kesediaan waktunya dalam membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi.
4. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah membekali ilmu, memberi bimbingan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pimpina

dan karyawan perpustakaan serta seluruh sivitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Saudari-saudariku yang dipersatukan karna Allah, yaitu Mba Nafa Indah Budi Lestari, Mba Rosita, Mba Atika Marsela, Sufi Nurul Azizah, Dina Oktavia, Dwi Astuti, Jazakumullahu khairan untuk setiap dukungan, pengingat dan semangatnya. Mudah mudahan Allah selalu menjaga kalian, dikuatkan pundaknya serta membalas kebaikan kalian dengan sesuatu yang lebih baik, Aamiin.
6. Teman-teman Seperjuangan Angkatan 17 Kelas PAI A, yang telah kebersamai selama di bangku perkuliahan.
7. Kepala Sekolah SMAN 1 Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk penulis mengadakan Penelitian di SMAN 1 Bandar Lampung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Dra. Mutmainah, M. Ag selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bandar Lampung serta seluruh Dewan Guru yang telah memberikan bimbingan serta bantuanya dalam pelaksanaan Pra-penelitian dan juga Penelitian.

Semoga Allah SWT melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karenanya, dengan segala ketulusan serta kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan sara yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Bandar Lampung, 29 September 2022
Penulis,

Wilda Annisa
NPM.1711010338

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| SURAT PERSETUJUAN | v |
| SURAT PENGESAHAN..... | vi |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN..... | viii |
| RIWAYAT HIDUP | ix |
| KATA PENGANTAR..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Penegasan Judul | 1 |
| B. Latar Belakang Masalah | 2 |
| C. Identifikasi dan Batasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 9 |
| E. Tujuan Pengembangan | 10 |
| F. Manfaat Pengembangan | 10 |
| G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan | 11 |
| H. Sistematika Penulisan | 14 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Deskripsi Teoritik..... | 17 |
| 1. Media Pembelajaran | 17 |
| 2. Sparkol Video Scribe | 22 |
| 3. Mata Pelajaran PAI | 31 |
| 4. Kerangka Berfikir | 48 |
| B. Teori–Teori tentang Pengembangan Model..... | 49 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Tempat dan waktu Penelitian..... | 53 |
| B. Desain Penelitian Pengembangan | 53 |
| C. Prosedur Penelitian Pengembangan | 53 |
| D. Spesifikasi Produk yang di kembangkan | 57 |
| E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan..... | 58 |
| F. Instrumen Penelitian | 58 |

| | |
|-------------------------------|----|
| G. Uji Coba Produk..... | 59 |
| H. Teknik Analisis Data | 59 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan | 65 |
| B. Deskripsi Hasil Analisis Data Hasil Uji Coba | 77 |
| C. Kajian Produk Akhir..... | 81 |

BAB V PENUTUP

| | |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 85 |
| B. Saran..... | 86 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

| | |
|-------------|---|
| Lampiran 1 | Kisi-Kisi Instrumen Wawancara |
| Lampiran 2 | Lembar Wawancara Guru PAI SMAN 1 Bandar Lampung |
| Lampiran 3 | Angket Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Mata Pelajaran PAI Materi kejujuran Di SMAN 1 Bandar Lampung |
| Lampiran 4 | Lembar Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol Video Scribe</i> Pada Mata Pelajaran PAI Materi kejujuran Di SMAN 1 Bandar Lampung |
| Lampiran 5 | Lembar Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol Video Scribe</i> Pada Mata Pelajaran PAI Materi kejujuran Di SMAN 1 Bandar Lampung |
| Lampiran 6 | Lembar Penilaian Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol Video Scribe</i> Pada Mata Pelajaran PAI Materi kejujuran Di SMAN 1 Bandar Lampung |
| Lampiran 7 | Analisis Validasi Oleh Ahli Materi 1 |
| Lampiran 8 | Analisis Validasi Oleh Ahli Materi 2 |
| Lampiran 9 | Analisis Validasi Oleh Ahli Media 1 |
| Lampiran 10 | Analisis Validasi Oleh Ahli Media 2 |
| Lampiran 11 | Analisis Penilaian Oleh Guru |

- Lampiran 12 Analisis Uji Kemenarikan Kelompok Kecil
- Lampiran 13 Analisis Uji Kemenarikan Kelompok Besar
- Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi para Ahli
- Lampiran 15 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian di SMPN 37 Bandar Lampung
- Lampiran 16 Dokumentasi



DAFTAR TABEL

Tabel

- 3.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe*
 - 3.2 Kriteria Kelayakan Berdasarkan Tanggapan Para Ahli
 - 3.3 Kriteria Kelayakan Berdasarkan Tanggapan Peserta Didik dan Guru
 - 3.4 Kriteria Keaktifan peserta didik
 - 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi 1
 - 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 2
 - 4.3 Hasil Validasi Ahli Media 1
 - 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 2
 - 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe*
 - 4.6 Hasil Penilaian Media Pembelajaran menurut Praktisi Pendidikan
 - 4.7 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil
 - 4.8 Hasil Ujicoba Kelompok Besar
- 

DAFTAR GAMBAR

Gambar

- 3.1 Tahapan Model penelitian Borg and Gall
- 3.2 Langkah- Langkah Penelitian yang digunakan
- 4.1 Tampilan awal pembukaan video pembelajaran
- 4.2 Tampilan dari judul besar materi pembelajaran
- 4.3 Tampilan Materi pembelajaran
- 4.4 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi 1
- 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi 2
- 4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Media 1
- 4.7 Grafik Hasil Validasi Ahli Media 2
- 4.8 Grafik Hasil Validasi Para Ahli
- 4.9 Grafik Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan
- 4.10 Grafik Hasil Ujicoba Peserta didik



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa kata yang terkait dengan maksud dari judul penelitian ini. Judul penelitian ini adalah **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS SPARKOL VIDEO SCRIBE KELAS X DI SMAN 1 BANDAR LAMPUNG”**.

Adapun penjelasan tentang judul tersebut sebagai berikut:

1. Pengembangan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Pengembangan adalah Proses, cara, Perbuatan mengembangkan.¹ Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.²

2. Media

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media bermakna alat atau sarana komunikasi. Menurut Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran* (2002:3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah atau perantara atau pengantar.³

Pembelajaran

Menurut Gegne dkk, Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar.⁴

¹ Muh. Eby waskito Arif, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab.*, 1st ed. (Balai Insan Cendikia Mandiri, 2020). h.47

² Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).h.24

³ Sodiq Anshor, ““Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn DANshor, S. (2018). ‘Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya’ Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya, 9924, 88–,” *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 9924 (2018): 88–100.

⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, 1st ed. (Semarang,jawa tengah: Fatawa Publishing, 2020).

3. Media pembelajaran

Miarso mengatakan media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan merangsang pikiran pembelajar agar mendorong terjadinya proses belajar.⁵

4. *Sparkol Video Scribe*

Sparkol video scribe adalah software yang dapat digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih *white board* dengan sangat mudah. Kelebihan *Sparkol Video Scribe* yaitu sebagai media pembelajaran yang mampu menggabungkan beberapa macam media didalamnya seperti teks, gambar, audio dalam video tersebut, dan mampu memberikan stimulus yang baik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan begitu pembelajaran akan berlangsung dengan efektif.⁶

B. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang diadakan oleh lembaga formal berupa sekolah.⁷ Demi terwujudnya peningkatan kualitas pendidikan dilakukan sejumlah upaya pembaharuan. Untuk itu berbagai inovasi sangat diperlukan tidak hanya dalam pengembangan kurikulum, namun juga pada aspek sarana dan prasarana pendidikan. Pendidikan secara formal direalisasikan berupa kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi maupun di sekolah, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tertentu, pembelajaran haruslah dijalankan melalui kegiatan belajar mengajar yang berkualitas.

⁵ dkk Ramen A Purba, *Pengantar Media Pembelajaran*, 1st ed. (Yayasan Kita Menulis, 2020).

⁶ Safitri Devi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2018): 87–100.

⁷ Yudha Anggana Agung Tri Sutrisno, "Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface Di SMK Sunan Drajat Lamongan," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 5 N, no. Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya (2016): 1, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/17213/15652>.

Faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah salah satunya penggunaan media pembelajaran yang diyakini mampu memicu suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Guru adalah salah satu penentu terwujudnya pendidikan yang berkualitas yang mana menjadi pelaku utama proses pendidikan. Dalam tugas dan fungsinya dalam pendidikan, guru diuntut untuk memiliki kemampuan untuk memilih metode serta merancang kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif: menyediakan sumber belajar yang variatif dan mampu memilih media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mudah dalam menyerap informasi serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.⁸

Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang harus diintegrasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Hal ini dimaksudkan agar terciptanya inovasi dalam pembelajaran di kelas. Sehingga peran ICT menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran.⁹

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁰

Manusia yang berpendidikan akan memiliki derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Dan tentunya Allah SWT mengistimewakan orang-orang yang beriman dan berilmu sebagaimana firman-Nya dalam Qs. Al-Mujadilah: 11, sebagai berikut:

⁸ Ahmad Fadillah and Westi Bilda, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe," *Jurnal Gantang* 4, no. 2 (2019): 177–82.

⁹ Aan Subhan Pamungkas et al., "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): 127, <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>.

¹⁰ Sodiq Anshor, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, hal 88-100.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.¹¹

Dari penjelasan ayat tersebut begitu jelas bahwasanya pendidikan itu sangatlah penting bagi manusia, baik dari segi duniawi maupun akhirat, manusia yang berilmu dan tidak berilmu akan terlihat perbedaannya baik dalam berfikir maupun bertindak. Bahkan Allah swt telah memerintahkan untuk menuntut ilmu pengetahuan sampai akhir hidup manusia.

Sebagai pendidik penerus generasi masa depan harus mempersiapkan jiwa jiwa yang gemilang yang mampu menggunakan potensi dengan sebagai mana mestinya sebagai bekal di masa yang akan datang. Untuk mendukung persiapan generasi yang gemilang tersebut, media pembelajaran yang baik pun diperlukan dalam perjalanan menuju karirnya. Sepadan dengan firman Allah swt berikut ini:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)

¹¹ Departement Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah* (Jakarta: Pustaka Al-hanan, 2009).

mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar. (Qs. Annisa (4): 9).¹²

Surat an-Nisa ayat 9 berkaitan dengan pentingnya pendidikan di dalam Islam. Di dalam Surat an-Nisa ayat 9 dijelaskan, pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga. Surat an-Nisa ayat 9 menekankan kepada umat Islam agar memperjuangkan pendidikan bagi anak-anaknya. Allah SWT di dalam Surat an-Nisa ayat 9 sangat menegaskan agar umat Islam tidak meninggalkan anak-anaknya dalam keadaan lemah. Surat an-Nisa ayat 9 ini memberikan isyarat bahwa bentuk menelantarkan anak adalah tidak memberinya pendidikan. Karena, anak yang tidak mengenyam pendidikan bisa berakibat lemah, baik pengetahuan atau mentalnya.

Menurut Zuhairini dalam buku Filsafat Pendidikan Islam mengatakan, pendidikan sebagai salah satu kebutuhan hidup (a necessity of life), salah satu fungsi social (a social function) sebagai bimbingan (as direction), sebagai sarana pertumbuhan (agrowth), yang mempersiapkan dan membukakan serta membentuk disiplin hidup, transmisi baik dalam bentuk informasi formal, maupun non formal. Bagi umat Islam, pendidikan merupakan kebutuhan utama sebagai sarana mempelajari nilai-nilai agama. Dengan adanya pendidikan, nilai-nilai agama akan terpatri dalam diri umat Islam sejak dini dan kelak akan membentuk sikap dan kepribadian anak kelak pada masa dewasa.

Pendidikan Islam memiliki tujuan membentuk manusia yang berkualitas, memiliki akhlak yang mulia. Dengan demikian, kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam. Sehingga, tindakan serta perilakunya sejalan dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, Islam sangat menekankan umatnya agar memperhatikan pendidikan anak-anaknya.

Di dalam dunia pendidikan dalam proses pembelajarannya membutuhkan perantara yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, minat belajar, motivasi, rangsangan, kegiatan belajar

¹² Departement Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*.

bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran diantaranya visual, audio, dan audio visual.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakannya media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Marc Prensky, seorang ahli Pendidikan, membagi manusia menjadi dua generasi, yaitu generasi *digital immigrant* dan *digital native*. *Digital Immigrant* adalah generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. *Digital native* adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. cepat belajar dan nyaman menggunakan peralatan digital adalah ciri dari generasi *digital native*. Anak-anak sekarang tergolong kedalam golongan generasi *digital native*. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk anak zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis *digital*.

Media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya pembelajaran ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.¹³

Berdasarkan Pra Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Bandar Lampung pada tanggal 3 Februari 2021, tentang penerapan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Dra. Mutmainah, M. Ag, dikatakan bahwa dalam penggunaan Media Pembelajaran yang digunakan selama ini adalah media cetak berupa buku cetak yang didapatkan dari pusat, Media audio visual berupa video pembelajaran, dan buku penunjang lainnya. Dan beliau juga menerangkan bahwasanya, video pembelajaran yang digunakan sebagai materi pembelajaran bukan hasil dari buatan sendiri, melainkan mengambil

¹³ Media Pembelajaran, "Transformasi Media" 1 (2020): 82–93.

sebuah link video dari platform Youtube lalu link tersebut diberikan kepada peserta didik. Hal itu dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh pendidik dalam membuat media pembelajaran. Dan penggunaan video pembelajaran ini baru diterapkan Ketika pembelajaran dilakukan secara online atau daring sekitar bulan juli 2020. Sedangkan seyogyanya seorang pendidik seharusnya mampu membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik.¹⁴

Buku cetak memiliki berbagai macam kelemahan. Media pembelajaran yang terbatas pada buku cetak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan cenderung monoton, terlebih lagi tampilan atau penyajiannya yang kurang menarik dan juga kalimat yang sangat panjang dan berbelit belit sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran dan tidak bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan Pra Penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe*. *Sparkol Video Scribe* adalah *Whiteboard Animation Video* atau yang biasa disebut dengan *sketch video*, *doodle video*, atau *video scribing*, atau *explainer vidios*. Namun kebanyakan dari kita lebih nyaman menyebutnya dengan istilah *whiteboard animation* (animasi papan tulis).¹⁵

Sparkol Video scribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar animasi dan tulisan yang disusun menjadi sebuah video utuh. Karakteristiknya yang unik, *sparkol video scribe* mampu menyajikan sebuah konten pembelajaran dengan memadukan gambar, teks, suara (audio), dan desain yang menarik, dengan harapan peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur-fiturnya yang sangatlah beragam, membuat software ini menjadi media pembelajaran yang dapat di sesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang tersedia di dalam *software*, pengguna juga dapat membuat desain

¹⁴ Mutmainah, “Media Pembelajaran,” n.d.

¹⁵ Yunita Munandar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Utara” (*Skripsi*, UIN Raden Intan Lampung), 2018.

animasi, grafis, maupun gambar sesuai dengan kebutuhan, kemudian di- *Import* ke dalam software tersebut. Didalam software ini juga pengguna dapat memasukkan *dubbing* dan suara atau *voice* sesuai dengan kebutuhan.¹⁶

Pembuatan *video scribe* dapat dilakukan secara *offline* sehingga pengguna tidak bergantung pada layanan *Internet*. Hal ini tentunya sangatlah memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu *download software* dan di *install* pada *Dekstop PC* yang dimiliki.

Masalah yang dihadapi oleh pendidik saat ini dijadikan potensi oleh penulis dengan mencari informasi serta bagaimana cara penggunaannya. Potensi tersebut adalah Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe*. Dalam melaksanakan tugas akhir maka peneliti mengembangkan materi Pendidikan Agama Islam. Harapan kedepannya adalah peserta didik mendapatkan media pembelajaran yang baik sehingga peserta didik termotivasi dalam pembelajaran serta mampu menerima pembelajaran secara efektif dan menjadi generasi yang cemerlang dan berkualitas.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Sparkol Video Scribe* Kelas X di SMAN 1 Bandarlampung”**

C. Identifikasi dan Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat di buat Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang terbatas pada buku cetak kurang diminati oleh peserta didik serta tampilan atau penyajiannya yang kurang menarik, kalimat yang berbelit belit, sulit dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik pun kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

¹⁶ Dyah Ayu Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Video Scribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pada Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016” (*Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016*). 6-7, n.d.

2. Belum adanya kreatifitas pendidik dalam mengeksplere keahlianya dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.
3. Terdapat rasa ingin tahu pada peserta didik terhadap pembaharuan penggunaan media pembelajaran, tetapi kurangnya pengetahuan guru terhadap media pembelajaran.
4. Masih jarang ditemukanya Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* dikarenakan sedikitnya literature yang membahas Media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe*.

Berdasarkan dengan Kemajuan Teknologi di dunia Pendidikan, terlihat bahwasanya belum dimanfaatkan secara maksimal, oleh karena itu penulis mengangkat Software *Sparkol Video Scribe* sebagai pilihan dalam pembuatan Media pembelajaran.

Agar proses penelitian yang dikaji lebih fokus dan terarah maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Software Sparkol Video Scribe*. Dan produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran.
2. Produk yang dihasilkan hanya akan diuji coba dan pengujian produk hanya meliputi penilaian kelayakan dan kemenarikan media serta tidak di uji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi maupun hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Sparkol Video Scribe* layak untuk digunakan di SMAN 1 Bandar Lampung kelas x?
2. Bagaimana respon kemenarikan dari guru dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran PAI berbasis *Sparkol Video Scribe* di SMAN1 Bandarlampung kelas x?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk Menganalisis respon guru dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran PAI berbasis *Sparkol Video Scribe*.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan serta dapat menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif dikarenakan media presentasi yang paling canggih adalah media yang menyampaikan lima bentuk informasi yaitu berupa: gambar, simbol, suara, garis dan gerakan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang professional yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

b. Bagi Pendidik

- 1). Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- 2). Menambah wawasan guru tentang alternatif penggunaan media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran

c. Bagi peserta didik

- 1). Mempermudah peserta didik dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewedahi peserta didik yang beragam.
- 2). Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi peserta didik untuk belajar

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam tinjauan Pustaka peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Jurnal Penelitian oleh Yuli Ariyati dan Feriza Nadiar dengan judul “*Sparkol Videoscribe* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi jalan jembatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.”

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan Metode penelitian studi literatur terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu. Data yang diambil merupakan penerapan model pembelajaran, hasil kelayakan, respon dan hasil belajar siswa dari beberapa jurnal. Kemudian, dilakukan tinjauan kembali untuk mendapatkan hasil perolehan kelayakan serta hasil belajar berupa nilai rata - rata penggunaan media *sparkol videoscribe* pada pembelajaran dari beberapa hasil penelitian terdahulu.

Hasil dari penelitian ini yaitu dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* untuk proses belajar mengajar menunjukkan hasil efektif digunakan, karena siswa menerima dengan mudah dimengerti sehingga pemahaman siswa untuk menerima materi yang diajarkan jelas. Hasil kelayakan penerapan *sparkol videoscribe* sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Karena sparkol videoscribe dinilai dari segi audio visual dapat membuat daya minat belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, meskipun hasil rata-rata dari beberapa artikel atau jurnal menunjukkan hasil sangat layak diharapkan guru untuk lebih menyesuaikan materi yang akan disampaikan supayaimbang. Pada hasil respon siswa dari beberapa penelitian yang relevan menunjukkan hasil sangat baik karena diatas 80% hasil yang ditunjukkan oleh peneliti diperoleh dari siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung menggunakan media sparkol videoscribe.¹⁷

2. Jurnal Penelitian oleh Ahmad Fadillah dan Westi Bilda dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika berbantuan Aplikasi *Sparkol Video Scribe*.”

Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Tangerang, Pada Program Studi Pendidikan Matematika tahun 2018/2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Tahapan yang digunakan adalah obesrvasi lapangan, pengumpulan data, desain produk, validasi oleh ahli, revisi produk, uji coba kelas kecil, analisis data, dan produk final. berdasarkan hasil validasi para ahli dengan mendapatkan kriteria layak untuk masing-masing kriteria yaitu 78% dan 78,7% dan hasil dari ujicoba skala kecil dengan mendapatkan respon positif dan kriteria layak yaitu 75,5%.¹⁸

3. Jurnal Penelitian oleh Rizqika Taufiqi Ramadhaniati, dkk dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Materi Limit Fungsi untuk siswa SMA kelas XI”

Kesimpulan pada penelitian ini adalah penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk: (1)

¹⁷ Yuli Ariyati and Feriza Nadiar, “Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)* 7, no. 1 (2021): 1–8.

¹⁸ Fadillah and Bilda, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi *Sparkoll Videoscribe*.”

mendeskripsikan proses pengembangan. (2) mendeskripsikan hasil uji coba dari pengembangan video pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* materi limit fungsi untuk siswa SMA kelas XI Kota Batu. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis Sparkol (Videoscribe) dengan materi Limit Fungsi untuk siswa SMA kelas XI yang berisi tentang penjelasan materi, contoh soal beserta pembahasan, dan juga latihan soal dengan animasi yang unik serta musik yang membuat peserta didik merasa lebih menyenangkan. Sedangkan hasil uji coba diperoleh dari instrumen yang diberikan kepada masing-masing validator. Validator yang pertama yaitu ahli materi dengan rata-rata 3,3 yang mana produk telah dinyatakan valid sesuai dengan kriteria kevalidan. Yang kedua ada validator ahli desain dan media yang memperoleh rata-rata 3,8 yang mana produk telah dinyatakan valid sesuai dengan kriteria kevalidan. Dan yang terakhir ada ahli praktisi dan juga user (pengguna) mendapatkan rata-rata 3,7 dan 3,3 dan produk juga telah dinyatakan valid.¹⁹

4. Jurnal Penelitian oleh Aan Subhan Pamungkas, Ihsanuddin, Novaliyosi, Indhira Asih Vivi Yandani dengan judul “Video Pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*: inovasi pada perkuliahan Sejarah Matematika”.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran berbantuan aplikasi Sparkol Videoscribe pada mata kuliah sejarah matematika serta mendeskripsikan langkah pembelajaran yang mendukungnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang meliputi tahap *concept, design, collecting materials, assembly, test drive dan distribution*. Kelayakan pengembangan video pembelajaran diperoleh berdasarkan data dari angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Penilaian ahli isi mata kuliah mencapai kategori baik, ahli media pembelajaran

¹⁹ Dkk Rizqika Taufiqi Ramadhaniati, “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL (VIDEOSCRIBE) MATERI LIMIT FUNGSI UNTUK SISWA SMA KELAS XI Rizqika Taufiqi Ramadhaniati 1, Sunismi 2, Sikky El Walida 3” 16, no. 1 (2021): 153–61.

mencapai kategori baik dan validasi kelompok kecil mencapai kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori baik dan layak menurut penilaian para ahli.²⁰

5. Jurnal Penelitian oleh Pipin Setiyowati dan Vertika Panggayuh dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Video Scribe Sparkol* terhadap Hasil Belajar SMK Perwari Tulung Agung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018”.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah pengetahuan yang luas. Penelitian ini dilakukan di SMA Perwari.

Dalam penelitian ini terdapat persamaan yaitu sama – sama menggunakan media pembelajaran berbasis Sparkol Video Scribe. Perbedaannya peneliti terdahulu memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Silamulasi dan Komunikasi Digital sedangkan peneliti sekarang memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.²¹

H. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulis dalam menyusun skripsi, maka penulis menyusun ke dalam lima bab yang rincian penjelasannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berfungsi untuk menjelaskan penegasan judul, alasan memilih judul, latar belakang masalah yang mendasari dari terjadinya penelitian ini, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah,

²⁰ Pamungkas et al., “Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 no.2 (2018): 127

²¹ Pipin Setiyowati and Vertika Panggayuh, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan *Video Scribe Sparkol* Terhadap Hasil Belajar SMK Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018,” *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)* 3, no. 1 (2019): 12–21.

tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang: deskripsi teoritik dan teori teori tentang Pengembangan Model.

BAB III METODE PENELITIAN

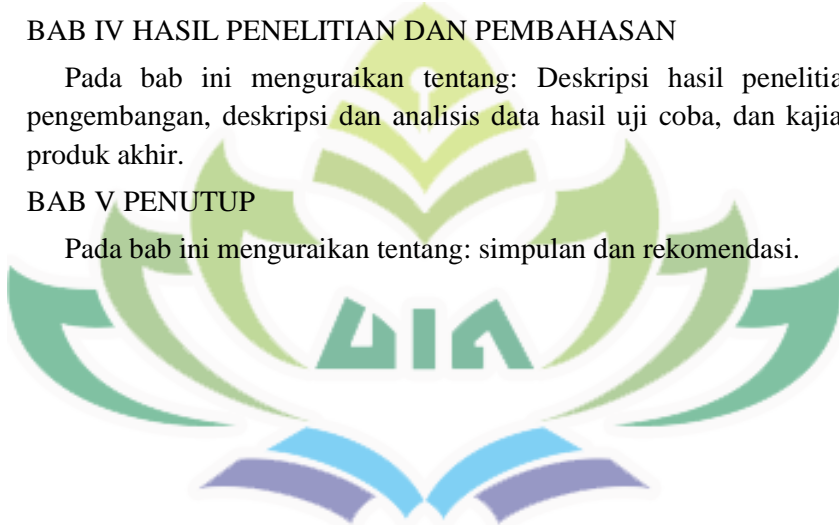
Pada bab ini menguraikan tentang: tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji-coba produk, dan Teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang: Deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan tentang: simpulan dan rekomendasi.





BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam buku media pembelajaran mengatakan bahwasanya media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media adalah alat untuk penyampaian pesan / informasi secara tersistem atau tersusun dengan rapi.¹

Sementara itu, Gagne’ dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran itu meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar, atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²

Dengan kata lain media pembelajaran memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan, dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.³

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Revisi, Ce (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017).

J ‘ ² Ibid, h.4

³ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya Media merupakan cara untuk menyampaikan materi dengan jelas sehingga penyampaian materi tersampaikan dengan lancar. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Sebagaimana firman Allah dalam Qs. An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.”

Dalam Tafsir Al-Qur’an Hidayatul Insan, disebutkan:

1. Jalan Tuhanmu; Yang lurus; yang di dalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal yang shaleh.
2. Hikmah; artinya tepat sasaran; yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memperhatikan keadaan mad’u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, berdakwah dengan membuat permissalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan Al Qur’an.
3. Pelajaran yang baik; Yakni nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Termasuk pula memerintah dan melarang dengan dengan targhib (dorongan) dan tarhib (menakut-nakuti). Misalnya menerangkan maslahat dan pahala dari mengerjakan

perintah dan menerangkan madharrat dan azab apabila mengerjakan larangan.

4. Bantahlah mereka dengan cara yang baik; Jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai penyeru kepada kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik; yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil. Termasuk di antaranya menggunakan dalil yang diyakininya, karena hal itu lebih dapat mencapai kepada maksud, dan jangan sampai perdebatan mengarah kepada pertengkaran dan caci-maki yang dapat menghilangkan tujuan serta tidak menghasilkan faedah darinya, bahkan tujuannya adalah untuk menunjukkan manusia kepada kebenaran, bukan untuk mengalahkan atau semisalnya. Ibnuul Qayyim rahimahullah berkata, “Allah ‘Azza wa Jalla menjadikan tingkatan (dalam) berdakwah sesuai tingkatan manusia; bagi orang yang menyambut, menerima dan cerdas, di mana dia tidak melawan yang hak (benar) dan menolaknya, maka didakwahi dengan cara hikmah. Bagi orang yang menerima namun ada sisi lalai dan suka menunda, maka didakwahi dengan nasehat yang baik, yaitu dengan diperintahkan dan dilarang disertai targhib (dorongan) dan tarhib (membuat takut), sedangkan bagi orang yang menolak dan mengingkari didebat dengan cara yang baik.” (Abu Yahya Marwan bin Musa, t.t.; 360).

Dari Tafsir Al-qur’an tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan. Dan jika dibantah pun pendidik harus menjelaskanya dengan bahasa yang logis agar peserta didik dapat menerimanya dengan baik.⁴ Dengan demikian media dalam penyampaian pesan disini adalah Bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

⁴ M. Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif,” *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume* 13, no. 23 (2015): 130–54.

a. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Rudy Bretz mendefinisikan ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yakni suara, visual, dan gerak.⁵ Didalam Al-Qur'an secara tersirat berupa media suara yang ditangkap oleh indera pendengar, media visual yang ditangkap oleh media penglihatan, seperti yang tercantum dalam Qs. An-Nahl ayat 78, yaitu:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur."

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya Media visual, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa Ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif yaitu, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- 4) Fungsi Kompensentoris, media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah membaca.⁶

⁵ Arief.S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatanya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).

⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran. Op.Cit.* h.20

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. beberapa kegunaan media sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera, seperti:
- c. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
- d. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
- e. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi computer.
- f. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
- g. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau stimulasi computer.
- h. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- i. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

- j. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁷

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah:

- a. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret
- b. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- c. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
- d. Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- e. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.⁸

2. Sparkol Video Scribe

Video Scribe Sparkol adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Video Scribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan

⁷ Arief.S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Op. Cit.h.17-18

⁸ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010), <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain.⁹

Sparkol videoscribe adalah sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe 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 kuliah yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut.

Video Scribe Sparkol adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Video Scribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain.¹⁰

Sparkol videoscribe adalah sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe 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 kuliah yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain

⁹ Air John dkk, *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart* (Bristol, UK: Sparkol Books, 2014).

¹⁰ Air John dkk.

animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut.

Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *video scribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol *video scribe*.¹¹

Menurut Sutrisno, Keunggulan dari *video scribe* adalah materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga motivasi siswa akan lebih dapat ditingkatkan dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Keunggulan lain dari media videoscribe adalah, video ini dapat diulang kembali untuk memperjelas pemahaman siswa.¹²

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan video scribe sparkol sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Menurut Mayer dalam Air dkk. kelebihan video scribe sparkol:

- a) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- b) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- c) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.¹³

2) Menurut Sadiman, dkk. mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media video yaitu:

¹¹ Pamungkas et al., "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika."

¹² Farhana Manzilina, Enny Listiawati, and Rica Wijayanti, "Pengembangan Media Videoscribe Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv)," *JIPMat* 5, no. 2 (2020): 185–99, <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6624>.

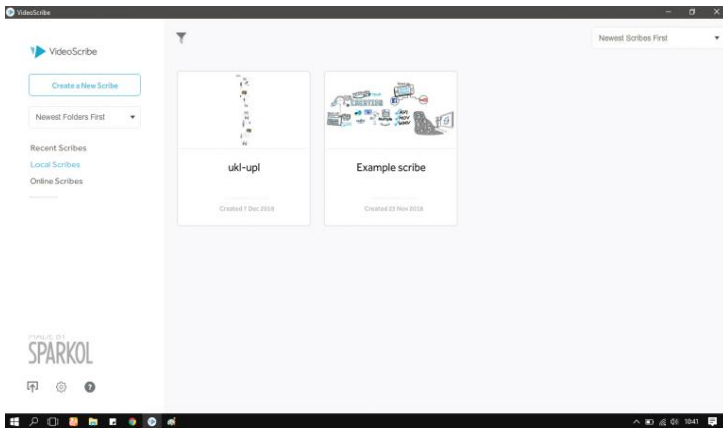
¹³ Air John dkk, *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*.

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- b) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain,
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.¹⁴

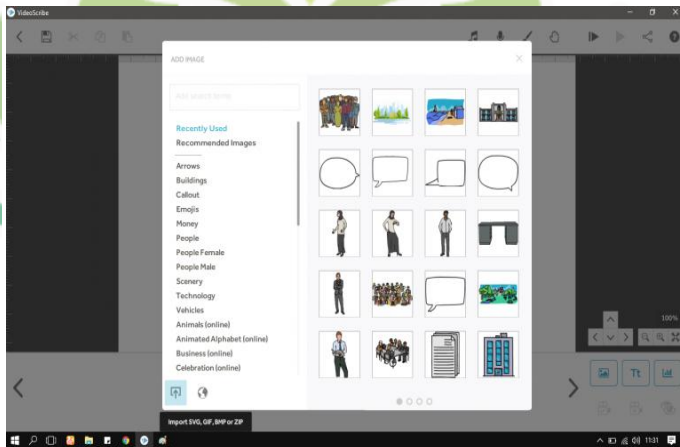
Adapun Tutorial mengoperasikan *Sparkol Video Scribe* adalah sebagai berikut:

- 1). Pertama harus daftar terlebih dahulu ke websitenya bisa lewat link ini <https://www.videoscribe.co/en/Sign-Up>, lalu bisa *download* aplikasinya.
- 2). Setelah *download* bisa diinstal seperti biasanya, lalu next-next saja.
- 3). Kemudian buka aplikasinya, pastikan *online* ya, untuk bisa menggunakannya harus login terlebih dahulu menggunakan akun yang sebelumnya sudah daftar di *website* resminya.
- 4). Berhasil login, tampilanya seperti gambar berikut, terdapat *video example scribe* yang merupakan bawaan dari aplikasinya, dan jika teman-teman sudah pernah membuat video, maka video tersebut akan tampil juga disana, sekarang kita akan mencoba membuat project, **klik *Create a New Scribe***.

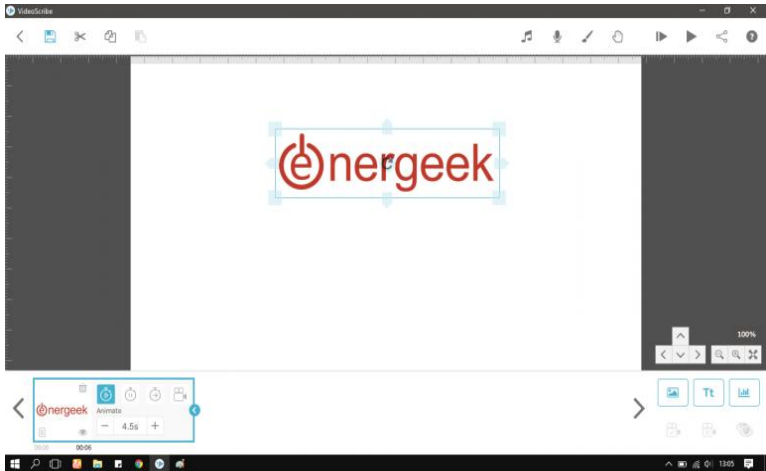
¹⁴ Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. (Depok: Rajawali Pers, 2012).



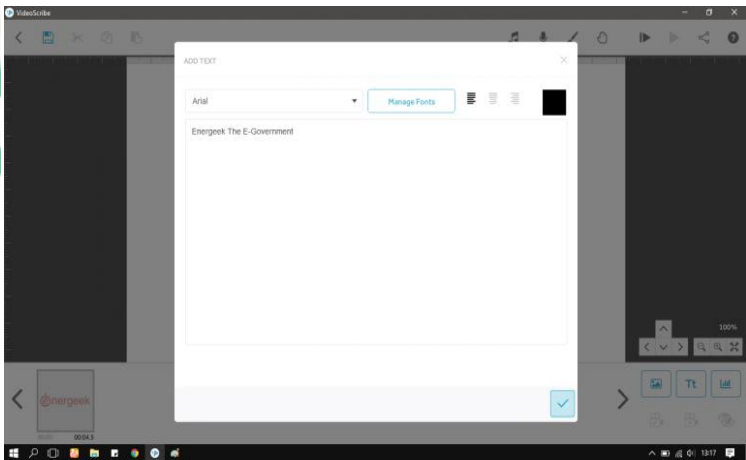
- 5). Lalu kita *create image*, **klik add new image** icon image di kanan bawah. Nah disitu banyak sekali gambar yang disediakan *videoscribe*, tapi bisa juga kita *import* gambar dengan **klik import** yg ada dipojok kiri bawah

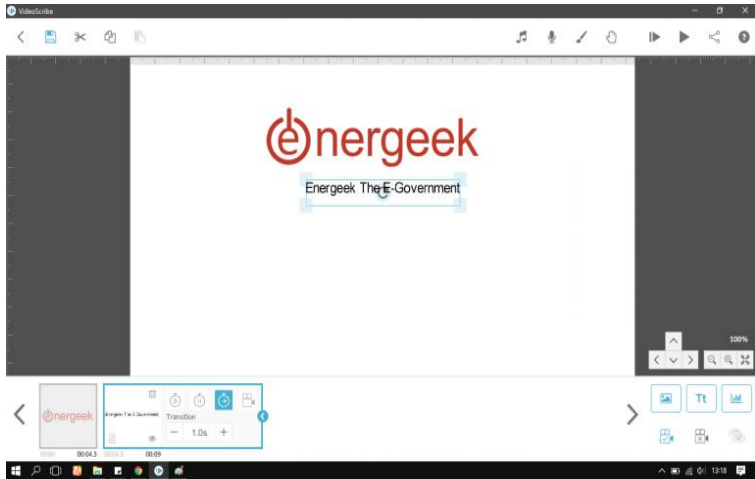


- 6). Setelah kita *import* gambar, pada bagian bawah itu adalah timeline, kita bisa *atur waktu untuk animate, pause, transition dan camera*. bisa juga diatur *properties* nya klik icon note di pojok kiri bawah



- 7). Kemudian kita juga bisa menambahkan tulisan sesuai keinginan, **klik add new text**, berada di kanan bawah, untuk merubah jenis font bisa **klik manage fonts** lalu pilih font dan klik icon +

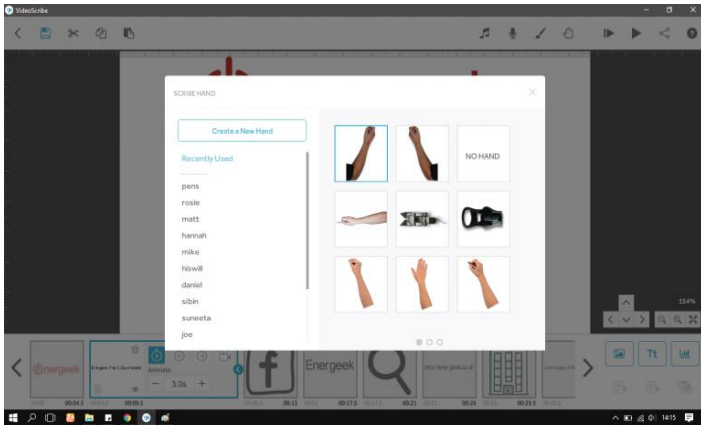




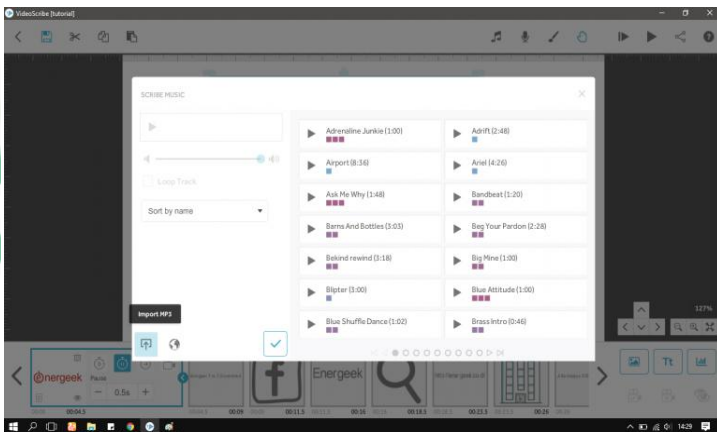
Temen-temen bisa tambahin gambar-gambar tulisan sesuai keinginannya



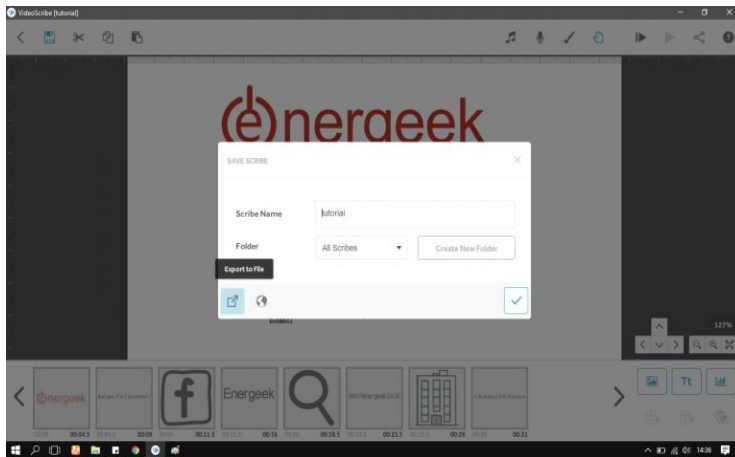
8). Kita bisa merubah animasi tangan dengan cara **klik default scribe hand**, icon tangan di kanan atas, banyak sekali pilihan animasi tangan



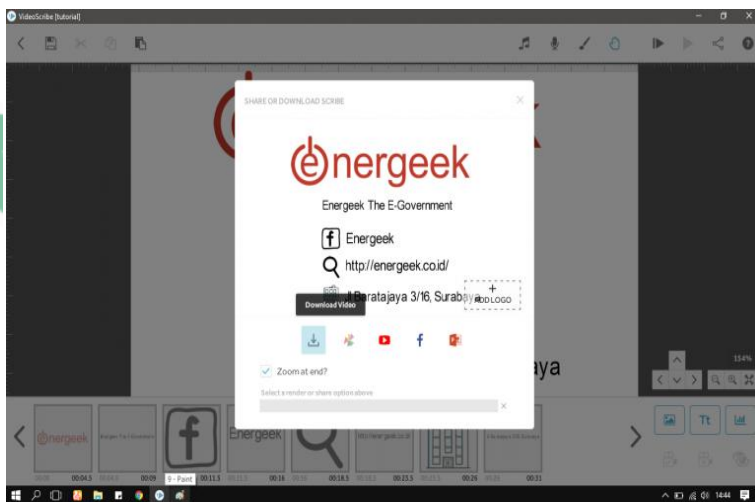
- 9). Menambahkan music backsound bisa dengan **klik scribe music** di menu atas, banyak music yg disediakan videoscribe, atau bisa juga import music



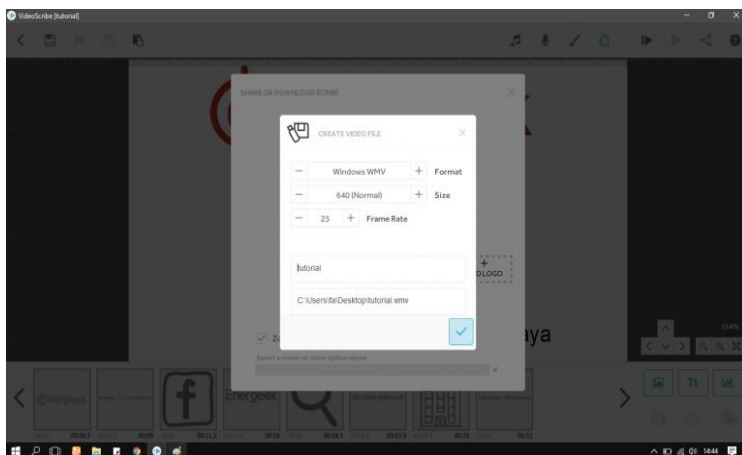
- 10). Teman-teman juga bisa menambahkan suara dengan **klik voiceover**, atau mengganti background canvas dengan **klik background options**. Sebelum render bisa diplay dulu, **klik tombol play** di menu atas. Save project **klik icon save** di bagian kiri atas, itu bakalan tersimpan di cloud saja, nah kalo ingin menyimpan di komputer kita, **klik export to file**, filenya. Scribe.



- 11). Terakhir kita render, **klik download or publish scribe video**, yg iconya share dipojok kanan atas. Terus kita pilih mau langsung download atau share ke sosial media



- 12). Kemudian pilih format dan size videonya, lalu **klik tombol centang**.



Seperti itu tutorial singkat video animasi dengan sparkol videoscribe, teman-teman bisa berkreasi sendiri.¹⁵

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran PAI masuk pada kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia dan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa serta berakhlak mulia, cakupan materinya meliputi etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Guna mewujudkan harapan tersebut, kurikulum disusun dengan berpedoman pada KI-KD, serta panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh badan standar nasional pendidikan dengan mengacu pada prinsip-prinsip pengembangan kurikulum.¹⁶

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan peserta didik yang cerdas, terampil, dan berakhlak. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa. Strategi pembelajaran yang terpusat pada peserta

¹⁵ Arfa Nusantara Teknologi, "No Title," accessed July 13, 2022, <https://energygeek.id/tutorial-videoscribe/>.

¹⁶ Nurmadiyah, "Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *Al-Afkar : Jurnal Keislaman Dan Peradaban* No.2 (2014): 47–49, <https://doi.org/https://doi.org/10.28944/afkar.v2i2.93>.

didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI.¹⁷

Di dalam mata pelajaran PAI khususnya untuk kelas sepuluh terdapat materi tentang kejujuran. Dalam bahasa arab, kata jujur semakna dengan “as-sidqu” atau ”siddiq” yang berarti benar, nyata, atau berkata benar. Lawan kata ini adalah dusta, atau dalam bahasa arabnya adalah “Al-Kazibu”. Secara istilah, jujur atau as-sidqu bermakna: (1) Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan; (2) Kesesuaian antara informasi dan kenyataan; (3) Ketegasan dan kemantapan hati; dan (4) Sesuatu yang baik yang tidak dicampuri kedustaan. Imam Al-Ghazali membagi sifat jujur atau benar (siddiq) sebagai berikut. (1) Jujur dalam niat atau berkehendak, yaitu tiada dorongan bagi seseorang dalam segala tindakan dan gerakannya selain dorongan karena Allah Swt. (2) Jujur dalam perkataan (lisan), yaitu sesuainya berita yang diterima dengan yang disampaikan. Setiap orang harus dapat memelihara perkataannya. Ia tidak berkata kecuali dengan jujur. Barangsiapa yang menjaga lidahnya dengan cara selalu menyampaikan berita yang sesuai dengan fakta yang sebenarnya, ia termasuk jujur jenis ini. Menepati janji termasuk jujur jenis ini. (3) Jujur dalam perbuatan/amaliah, yaitu beramal dengan sungguh sehingga perbuatan zahirnya tidak menunjukkan sesuatu yang ada dalam batinnya dan menjadi tabiat bagi dirinya. .¹⁸

Kejujuran merupakan fondasi atas tegaknya suatu nilai-nilai kebenaran karena jujur identik dengan kebenaran Allah Swt. Berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

¹⁷ Ermenelis Ermenelis, “Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Pada Materi Pengertian Dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran Pai Tp 2015/2016,” *Tazkiya* 5 NO.1 (2016).

¹⁸ Nelly Khairiyah dan Endi Suhendi Zen, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan, 2017).

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah Swt. Dan ucapkanlah perkataan yang benar.” (Q.S. al-Ahzab/33:70)¹⁹

Ayat-ayat Al-Quran dan Hadis tentang Perintah Berlaku Jujur

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَا نُ قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا ۗ اعْدِلُوا هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Jadilah kamu sebagai penegak keadilan karena Allah (ketika) menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah kebencian mu terhadap satu kaum mendorong kamu untuk berlaku tidak adil, Berlaku adillah. karena (adil) itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (Qs. Al-Maidah (5):8)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah Swt., dan bersamalah kamu dengan orang-orang yang benar.” (Q.S. at-Taubah (9):119).²⁰

Jujur adalah perilaku yang begitu mulia. jujur adalah sifat yang wajib dimiliki oleh para Nabi dan Rasul Allah. sehingga separuh gelar kenabian akan disandangkan kepada orang-orang yang senantiasa menerapkan perilaku jujur. Penerapan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat misalnya seperti berikut:

1. Meminta izin atau berpamitan kepada orang tua ketika akan pergi kemana pun.
2. Tidak meminta sesuatu diluar kemampuan orangtua.

¹⁹ Al-Qur'an Terjemah & Tajwid (Bandung: Sygma Creative media corp, 2014).

²⁰ Al-Qur'an Terjemah & Tajwid.

3. Mengembalikan uang sisa belanja meskipun orangtua tidak mengetahuinya.
4. Melaporkan prestasi hasil belajar kepada orangtua meskipun dengan yang kurang memuaskan
5. Tidak memberi atau meminta jawaban kepada teman ketika sedang ulangan atau ujian sekolah.
6. Mengatakan dengan sejujurnya alasan keterlambatan datang atau ketidakhadiran ke sekolah,
7. Mengembalikan barang-barang yang di pinjam dari teman atau orang lain, meskipun barang tersebut nampak tidak begitu berharga.
8. Memenuhi undangan orang lain ketika tidak ada hal yang dapat menghalanginya
9. Tidak menjanjikan sesuatu yang kita tidak dapat memenuhi janji tersebut.
10. Mengembalikan barang yang ditemukan kepada pemiliknya atau melalui pihak yang bertanggung jawab.
11. Membayar sesuatu sesuai dengan harga yang telah di sepakati.²¹

a. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran pendidikan agama tidak hanya dilihat dari aspek materi atau substansi pelajaran yang hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), tetapi lebih luas yaitu mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Ruang lingkup mata pelajaran PAI meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara: hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam untuk SMA/SMK meliputi lima aspek, yaitu:

²¹ Zen, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*.

- 1) Al-Quran/Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menejemahkan dengan baik dan benar;
- 2) Keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai asma'ul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik;
- 3) Akhlak; menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela;
- 4) Fiqih/Ibadah; menekankan pada cara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar; dan
- 5) Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pada praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ditujukan untuk:

1. memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mantap spiritual, berakhlak mulia, selalu menjadikan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam hidupnya;
2. membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akhlak mulia, akidah yang benar ('aqīdah ṣahīḥah) berdasar paham ahlu sunnah wal jamā'ah, syariat, dan perkembangan sejarah peradaban Islam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hubungannya dengan sang pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama manusia, maupun lingkungan alamnya dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia;
3. membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berfikir sehingga benar, tepat,

dan arif dalam menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan;

4. mengkonstruksi kemampuan nalar kritis peserta didik dalam menganalisa perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (*wasatiyyah*) dan terhindar dari radikalisme ataupun liberalisme;
5. membimbing peserta didik agar menyayangi lingkungan alam sekitarnya dan menumbuhkan rasa tanggung jawabnya sebagai khalifah Allah di bumi. Dengan demikian dia aktif dalam mewujudkan upaya-upaya melestarikan dan merawat lingkungan sekitarnya; dan
6. membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dengan demikian dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (*ukhuwwah basyariyyah*), persaudaraan seagama (*ukhuwwah Islāmiyyah*), dan juga persaudaraan sebangsa dan senegara (*ukhuwwah wataniyyah*) dengan segenap kebinekaan agama, suku dan budayanya.

c. Kurikulum Pendidikan Agama Islam

Kurikulum dapat dipandang sebagai suatu program yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan-tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum dalam pendidikan Islam, dikenal dengan kata *manhaj* yang berarti jalan yang terang yang dilalui oleh pendidik bersama anak didiknya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Selain itu, kurikulum juga dapat dipandang sebagai suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai pendidikan.

M. Arifin memandang kurikulum sebagai seluruh bahan pelajaran yang harus disajikan dalam proses kependidikan dalam suatu sistem institusional pendidikan. S. Nasution menyatakan, ada beberapa penafsiran lain tentang kurikulum. Diantaranya: Pertama, kurikulum sebagai produk (hasil pengembangan kurikulum), Kedua, kurikulum sebagai hal-hal

yang diharapkan akan dipelajari oleh siswa (sikap, keterampilan tertentu), dan Ketiga, kurikulum dipandang sebagai pengalaman siswa.

Pengertian kurikulum dalam pandangan modern merupakan program pendidikan yang disediakan oleh sekolah yang tidak hanya sebatas bidang studi dan kegiatan belajarnya saja, akan tetapi meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan pribadi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan sehingga dapat meningkatkan mutu kehidupannya yang pelaksanaannya tidak hanya di sekolah tetapi juga di luar sekolah.

Jika diaplikasikan dalam kurikulum pendidikan Islam, maka kurikulum berfungsi sebagai pedoman yang digunakan oleh pendidik untuk membimbing peserta didiknya ke arah tujuan tertinggi pendidikan Islam, melalui akumulasi sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam hal ini proses pendidikan Islam bukanlah suatu proses yang dapat dilakukan secara serampangan, tetapi hendaknya mengacu kepada konseptualisasi manusia paripurna (insan kamil) yang strateginya telah tersusun secara sistematis dalam kurikulum pendidikan Islam.

Ciri –Ciri Kurikulum Pendidikan Islam

1) Ciri-ciri Kurikulum Pendidikan Islam

Ciri-ciri umum kurikulum pendidikan Islam adalah sebagai berikut :

- a). Agama dan akhlak merupakan tujuan utama. Segalayang diajarkan dan di amalkan harus berdasarkan pada Al-Qur'an dan As-Sunnah serta ijtihad para ulama.
- b). Mempertahankan pengembangan dan bimbingan terhadap semua aspek pribadi siswa dari segi intelektual, psikologi, sosial, dan spiritual.
- c). Adanya keseimbangan antara kandungan kurikulum dan pengalaman serta kegiatan pengajaran.

Oleh karena itu dapat dikatakan, bahwa sebagai inti dari ciri-ciri kurikulum pendidikan Islam adalah kurikulum yang dapat memotivasi siswa untuk berakhlak atau berbudi pekerti luhur, baik terhadap Tuhan, terhadap diri dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Abdurrahman An-Nahlawi dalam buku Ilmu pendidikan islam : Dra.Hj.Nur Uhbiyati bahwa Sistem pendidikan Islam menuntut pengkajian kurikulum yang Islami, tercermin dari sifat dan karakteristiknya. Kurikulum seperti itu hanya mungkin, apabila bertopang yang mengacu pada dasar pemikiran yang Islami pula, serta bertolak dari pandangan hidup serta pandangan tentang manusia/ pandangan antropologi serta diarahkan kepada tujuan pendidikan yang dilandasi kaidah-kaidah Islami. Agar kriteria Kurikulum Pendidikan Islam tersebut dapat terpenuhi maka dalam penyusunannya supaya selalu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a) Sistem dan perkembangan kurikulum hendaknya selaras dengan fitrah insani.
- b) Kurikulum hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan akhir pendidikan Islam.
- c) Pentahapan serta pengkhususan kurikulum hendaknya memperhatikan periodisasi peserta didik maupun unisitas (ke-khas-an)nya.
- d) Dalam berbagai pelaksanaan, aktivitas, contoh dan nashnya, hendaknya kurikulum memelihara segala kebutuhan nyata kehidupan masyarakat, sambil tetap bertopang pada jiwa dan cita-cita ideal Islamnya.
- e) Secara keseluruhan struktur dan organisasi kurikulum tersebut hendaknya tidak bertentangan dan tidak menimbulkan pertentangan.
- f) Hendaknya kurikulum itu realistik.
- g) Hendaknya metode pendidikan/pengajaran dalam kurikulum itu bersifat luwes.
- h) Hendaknya kurikulum itu efektif.

- i) Kurikulum itu hendaknya memperhatikan pula tingkat perkembangan siswa yang bersangkutan.
- j) Hendaknya kurikulum itu memperhatikan aspek-aspek tingkah laku amaliah Islami.

Adapun ciri-ciri kurikulum pendidikan islam Menurut Al-Syaibani bahwa Kurikulum pendidikan Islam seharusnya mempunyai cirri-ciri sebagai berikut:

- a) Kurikulum pendidikan Islam harus menonjolkan mata pelajaran agama dan akhlak.
- b) Kurikulum pendidikan Islam harus memperhatikan pengembangan menyeruluh aspek pribadi siswa, yaitu aspek jasmani, akal, dan rohani.
- c) Kurikulum pendidikan Islam memperhatikan keseimbangan antara pribadi dan masyarakat, dunia dan akhirat; jasmani, akal dan rohani manusia.
- d) Kurikulum pendidikan Islam memperhatikan juga seni halus.
- e) Kurikulum pendidikan Islam mempertimbangkan perbedaan-perbedaan kebudayaan.

Tentang prinsip-prinsip umum yang menjadi dasar penyusunan kurikulum pendidikan Islam, diantaranya:

- a). Prinsip relevansi adalah adanya kesesuaian pendidikan dengan lingkungan hidup murid, relevansi dengan kehidupan masa sekarang dan akan datang, dan relevansi dengan tuntutan pekerjaan.
- b) . Prinsip efektifitas adalah agar kurikulum dapat menunjang efektifitas guru yang mengajar dan peserta didik yang belajar.
- c) .Prinsip efisiensi adalah agar kurikulum dapat mendayagunakan waktu, tenaga, dana, dan sumber lain secara cermat, tepat, memadai dan dapat memenuhi harapan.

- d). Prinsip kesinambungan adalah saling hubungan dan jalin menjalin antara berbagai tingkat dan jenis program pendidikan.
- e). Prinsip fleksibilitas artinya ada semacam ruang gerak yang memberikan sedikit kebebasan di dalam bertindak yang meliputi fleksibilitas dalam memilih program pendidikan, mengembangkan program pengajaran, serta tahap-tahap pengembangan kurikulum.
- f). Prinsip integritas antara mata pelajaran, pengalaman-pengalaman, dan aktivitas yang terkandung di dalam kurikulum, begitu pula dengan pertautan antara kandungan kurikulum dengan kebutuhan murid dan masyarakat.

Menurut Al-Taumi Dalam buku ilmu pendidikan islam karangan Dra.Hj.Nur Uhbiyati bahwasannya prinsip-prinsip kurikulum pendidikan islam harus diajadikan pegangan pada waktu menyusun kurikulum, prinsip-prinsip itu terdiri dari:

- a). Prinsip pertama adalah prinsip yang berkaitan dengan agama , termasuk ajaran dan nilainya, artinya segala sesuatu yang berkaitan dengan kurikulum, termasuk falsafah, tujuan,metode mengajar dan lain sebagainya harus berdasarkan pada agama dan akhlak islam.
- b). Prinsip yang kedua adalah prinsip yang bersifat menyeluruh,(universal) pada tujuan dan kandungan kurikulum.
- c). Prinsip ke tiga adalah keseimbangan yang relative antara tujuan dan kandungan kurikulum.
- d). Prinsip yang keempat adalah berkaitan dengan bakat,minat,kemampuan,dan kebutuhan pelajar, begitu juga dengan lingkungan sekitar fisik dan social dimana pelajar hidup dan berinteraksi untuk memperoleh pengetahuan,kemahiran pengalaman dan sikapnya.
- e). Prinsip kelima adalah pemeliharaan perbedaan individual di antara pelajar dalam bakat, minat, kemampuan, kebutuhan dan masalahnya, dan juga memelihara perbedaan dan kelainan di antara alam sekitar dan masyarakat.

- f). Prinsip keenam adalah prinsip perkembangan dan perubahan Islam yang menjadi sumber pengambilan falsafah, prinsip, dasar kurikulum, metode mengajar pendidikan Islam mencela keras sifat meniru (*taklid*) secara membabi buta dan membeku pada yang kuno yang diwarisi dan mengikuti tanpa selidik.
- g). Prinsip ketujuh adalah prinsip peraturan antara mata pelajaran, pengalaman dan kativita yang terkandung dalam kurikulum.

Selanjutnya menurut Prof. H. M. Arifin, MEd., bahwa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan pada waktu menyusun kurikulum mencakup 4 macam, yaitu:

1. Kurikulum pendidikan yang sejalan dengan identitas Islam.
2. Berfungsi sebagai alat yang efektif mencapai tujuan tersebut.
3. Kurikulum yang bercirikan Islam.
4. Antara kurikulum, metode dan tujuan pendidikan Islam harus saling berkaitan dan saling menjiwai dalam proses mencapai produk yang bercita-citakan menurut ajaran Islam.



Sedangkan menurut Dr. Asma Hasan Fahmi menyatakan bahwa prinsip-prinsip yang dijadikan pegangan dalam menentukan kurikulum ada 6 macam, yaitu:

1. Nilai materi atau mata pelajaran, karena pengaruhnya dalam mencapai kesempurnaan jiwa dengan cara mengenal Tuhan Yang Maha Esa.
2. Nilai mata pelajaran karena mengandung nasihat untuk mengikuti jalan hidup yang baik dan utama.
3. Nilai mata pelajaran, karena pengaruhnya yang berupa latihan, atau nilainya dalam memperoleh kebiasaan yang tertentu dari akal yang dapat berpindah ke lapangan-

lapangan yang lain bukan lapangan mata pelajaran yang melatih akal itu pada kali pertama.

4. Nilai mata pelajaran, yang berfungsi pembudayaan dan kesenangan otak (*intellect*).
5. Nilai pelajaran, karena diperlukan untuk mempersiapkan seseorang guna memperoleh pekerjaan atau penghidupan.
6. Nilai mata pelajaran, karena ia merupakan alat atau media untuk mempelajari ilmu yang lebih berguna.

Identik dengan pendapat tersebut di atas yaitu sebagaimana dikemukakan oleh M. Athiyah Al-Abrasyi yang mengatakan:

1. Pengaruh mata pelajaran dalam pendidikan jiwa serta kesempurnaan jiwa.
2. Pengaruh suatu pelajaran dalam bidang petunjuk dan tuntunan.
3. Mata pelajaran yang dipelajari oleh orang-orang Islam karena mata pelajaran tersebut mengandung kelezatan ilmiah dan kelezatan ideologi.
4. Orang muslim mempelajari ilmu pengetahuan karena ilmu itu dianggap yang terlezat bagi manusia.
5. Pendidikan kejuruan, teknik dan industrialisasi buat mencari penghidupan.
6. Mempelajari beberapa mata pelajaran adalah alat dan pembuka jalan untuk mempelajari ilmu-ilmu lain.

Kurikulum pendidikan Islam merupakan salah satu komponen yang amat penting dalam proses pendidikan Islam. Ia juga menjadi salah satu bagian dari bahan masukan yang mengandung fungsi sebagai alat mencapai tujuan (*input instrumental*) pendidikan Islam.

Imam Al-Ghazali menyatakan ilmu-ilmu pengetahuan yang harus dijadikan bahan kurikulum lembaga pendidikan yaitu:

- a) Ilmu-ilmu yang *fardu'ain* yang wajib dipelajari oleh semua orang Islam meliputi ilmu-ilmu agama yakni ilmu yang bersumber dari dalam kitab suci Al Qur'an.
- b). Ilmu-ilmu yang merupakan *fardu kifayah*, terdiri dari ilmu-ilmu yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan urusan hidup duniawi, seperti ilmu hitung, ilmu kedokteran, ilmu pertanian dan industri.

Dari kedua kategori ilmu-ilmu tersebut, Al-Ghazali merinci lagi menjadi 4, yaitu:

- a) Ilmu-ilmu Al Qur'an dan ilmu agama seperti Fiqih, Hadis dan Tafsir.
- b) Ilmu bahasa, seperti nahwu saraf, makhraj, dan lafal-lafalnya yang membantu ilmu agama.
- c) Ilmu-ilmu yang *fardu kifayah*, terdiri dari berbagai ilmu yang memudahkan urusan kehidupan duniawi.
- d) Ilmu kebudayaan, seperti syair, sejarah, dan beberapa cabang filsafat.



Ibnu Sina memberikan klasifikasi ilmu pengetahuan untuk diajarkan kepada anak didik ada 2 macam, yaitu:

1. *Ilmu Nadari* atau *ilmu teoretis* adalah ilmu yang mengandung iktibar tentang maujud dari alam dan isinya yang dianalisis secara jujur dan jelas, akan diketahui Maha Penciptanya. Yang termasuk dalam jenis ilmu ini adalah ilmu matematika, ilmu alam.
2. *Ilmu –ilmu 'Amali* (praktis) yang terdiri dari beberapa ilmu pengetahuan yang prinsip-prinsipnya berdasarkan atas sasaran-sasaran analisisnya. Misalnya ilmu yang menganalisis tentang perilaku manusia dilihat dari aspek individual maka timbullah ilmu akhlak. Jika menganalisis tentang perilaku manusia dilihat dari aspek social, maka timbul ilmu politik (ilmu siasah).

Tujuan Kurikulum PAI

Tujuan adalah sesuatu yang penting untuk dicapai oleh setiap manusia. Menurut Muhammad Munir, seperti yang dikutip Abdul Majid dan Dian Andayani (2004:74), menjelaskan bahwa tujuan pendidikan agama Islam yaitu:

- 1) Tercapainya manusia seutuhnya, karena Islam itu adalah agama yang sempurna sesuai dengan firman-Nya. "Pada hari ini telah Kusempurnakan untukmu agamamu, dan telah Kucukupkan nikmat-Ku, dan telah Kuridhai Islam itu menjadi agama bagimu (QS. 5:3). Di antara tanda predikat manusia seutuhnya adalah berakhlak mulia. Islam datang untuk mengantarkan manusia seutuhnya sesuai dengan sabda Rasulullah Saw bahwa: "sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia".
- 2). Tercapainya kebahagiaan dunia akhirat, merupakan tujuan yang seimbang. Landasannya adalah "Di antara mereka ada yang berkata, Ya tuhan kami berikanlah kepada kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat dan peliharalah kami dari api neraka". Untuk mencapai tujuan ini sangat dibutuhkan tidak saja ilmu agama yang sebatas ritual (spritual) semata-mata, melainkan juga perlu ilmu umum yang berkaitan dengan kehidupan dunia.
- 3). Menumbuhkan kesadaran manusia mengabdikan, dan patuh terhadap perintah dan menjauhi larangan-Nya. Seperti pesan dalam sebuah ayat Allah : "Tidaklah Aku ciptakan jin dan manusia kecuali untuk mengabdikan kepada-Ku". Tujuan pendidikan Islam diproyeksikan agar hidup manusia menjadi dekat dengan sang khaliq, karena itu ia harus mengabdikan setiap saat kapan di manapun.

d. Evaluasi

Menurut Ralph Tayler evaluasi adalah proses yang menentukan sejauhmana tujuan pendidikan dapat dicapai. Pendapat lain dikemukakan oleh Malcolm dan Provus mendefinisikan evaluasi sebagai perbedaan apa yang ada

dengan standar untuk mengetahui apakah ada selisih. Ada juga yang mengemukakan bahwa evaluasi adalah penelitian yang sistematis atau yang teratur tentang manfaat atau guna beberapa obyek.

Adapun tujuan dan fungsi hasil-hasil evaluasi pada dasarnya dapat digolongkan menjadi empat kategori:

- 1). Untuk memberikan umpan balik (feedback) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar.
- 2).. Untuk menentukan angka/hasil belajar masing-masing murid yang antara lain diperlukan untuk penentuan kenaikan kelas dan penentuan lulus tidaknya murid.
- 3) Untuk menempatkan murid dalam situasi belajar mengajar yang tepat, sesuai dengan tingkat kemampuan (karakteristik) lainnya yang dimiliki murid. Untuk mengenal latar belakang (psikologi, fisik, dan lingkungan) murid yang mengalami kesulitan-kesulitan belajar, yang hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut.

Pelaksanaan fungsi pertama dan kedua terutama menjadi tanggung jawab guru sedangkan pelaksanaan fungsi ketiga dan keempat lebih merupakan tanggung jawab bimbingan dan penyuluhan. Sehubungan dengan keempat fungsi yang dikemukakan di atas, evaluasi hasil belajar dapat digolongkan menjadi empat jenis, yaitu:

1). Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk keperluan memberikan umpan balik kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan pelayanan khusus bagi murid/siswa. Evaluasi ini jarang dipraktekkan oleh guru-guru di sekolah sebagaimana yang seharusnya.

2) Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk keperluan memberikan angka kemajuan belajar murid/siswa yang sekaligus dapat digunakan untuk pemberian laporan kepada orang tua, penentuan kenaikan kelas, dan sebagainya.

3). Evaluasi Penempatan

Evaluasi penempatan adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk keperluan penempatan murid/siswa pada situasi belajar mengajar yang tepat, sesuai dengan tingkat kemampuan lainnya yang dimilikinyaa.

4). Evaluasi Diagnostik

Evaluasi diagnostik adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk keperluan latar belakang (psikologi, fisik, lingkungan) dari murid/ siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam belajar, yang hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam memecahkan kesulitan –kesulitan tersebut. Evaluasi jenis ini erat hubungannya dengan kegiatan bimbingan dan penyuluhan di sekolah.

Prosedur Evaluasi

Dalam evaluasi hasil belajar pertimbangan utama yang harus dilakukan ialah menentukan apa yang akan diukur. Kemudian menganalisis dengan cepat tujuan yang akan dicapai dalam penilaian tersebut. Akhirnya ditentukan pula cara penafsiran hasil penilaian yang guru akan memperoleh hasil seperti yang diharapkan. Sehubungan dengan hal tersebut untuk melakukan penilaian hasil belajar, maka harus menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

a. Langkah persiapan yang terdiri dari dua jenis yaitu:

1) Langkah persiapan umum yang harus dilakukan pada tahap awal penyelenggaraan penilaian misalnya guru harus menetapkan lebih dahulu alat yang digunakan dan criteria yang dijadikan pedoman penilaian.

2) Langkah persiapan khusus yaitu langkah yang harus dilaksanakan pada saat akan melakukan suatu langkah penilaian tertentu misalnya membuat alat penilaian dan menetapkan cara pencatatannya.

- b. Langkah verifikasi program/rencana yang telah dibuat. Pada langkah ini guru mengklasifikasikan rencana yang disusun menjadi dua katagori yaitu rencana yang baik/memadai dan rencana yang kurang baik. Untuk menilai ini diperlukan berbagai pertimbangan berdasarkan akal sehat dan cara berpikir logis. Disamping itu obyektivitas penilaian juga perlu ditekankan dalam menilai rencana.
- c. Langkah pelaksanaan,yaitu langkah menerapkan rencana/program yang dibuat pada langkah persiapan. Pada langkah pelaksanaan ini yang harus diperhatikan ialah hal-hal yang berkaitan dengan jenis informasi/data yang dikumpulkan, cara pengumpulan dan alat yang digunakan untuk memperoleh informasi.
- d. Langkah penafsiran, yaitu langkah member makna atau arti terhadap informasi yang diperoleh. Agar tidak terjadi over estimated atau under estimated perlu berhati-hati dalam membuat rincian kriteria/norma.

Senada dengan rincian tersebut Edwin Wundt dan Gerald W. Brown menyatakan bahwa langkah-langkah dalam prosedur penilaian hasil belajar harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Apakah telah dimengerti benar tentang tujuan yang ingin dicapai?
- 2) Dalam hal apa keadaan itu telah dipahami sebagai keterangan/bukti?
- 3) Bagaimana memperoleh bukti laporan atau keterangan yang meyakinkan?
- 4) Bagaimana menaksir keterangan-keterangan/bukti-bukti atau apakah bukti tersebut meyakinkan?

Sebenarnya dengan mempertimbangkan dua jenis pertimbangan tersebut (butir satu dan dua) sudah cukup lengkap sebagai prosedur penilaian. Oleh karena itu dalam melakukan penilaian hasil belajar, guru perlu dan harus mempertimbangkan terlebih dahulu tujuan melakukan penilaian dan pemahaman guru terhadap program yang akan dilakukan.

Evaluasi dapat dilakukan dengan cara kuantitatif maupun kualitatif. Dengan cara kuantitatif, berarti data yang dihasilkan berbentuk angka atau skor. Sedangkan cara kualitatif berarti informasi hasil test berbentuk pernyataan-pernyataan verbal seperti kurang, sedang, baik dan sebagainya.

Dalam melaksanakan kegiatan evaluasi, dapat digunakan dua jenis teknik yaitu teknik tes dan non test. Teknik test biasanya digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aspek kemampuan, dimana kita mengenal misalnya test hasil belajar, test inteligensi, test bakat khusus, dan sebagainya. Sedangkan teknik non test biasanya digunakan untuk menilai aspek kepribadian yang lain misalnya minat, pendapat, kecenderungan dan lain-lain, dimana digunakan wawancara, angket, observasi, dan sebagainya. Sedangkan teknik test (evaluasi) antara lain : a) Jenis test yang terdiri dari tiga yaitu; test tertulis, test lisan dan test perbuatan, b) Bentuk soal test terdiri dari; bentuk uraian dan obyektif.

4. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi sehingga setiap pendidik diharapkan memiliki kemampuan dalam melakukan inovasi untuk berjalan pros pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* diharapkan mampu memudahkan dalam memahami isi materi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah faktor penting dari proses pembelajaran karena akan membantu peserta didik dalam pemahaman pada materi pembelajaran secara efektif dan efisien.

Materi tentang kejujuran adalah materi yang dipelajari peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas. Perlu adanya pemahaman tentang konsep jujur yang lebih agar setiap peserta didik dapat menyelesaikan dan menggapai nilai-nilai yang diharapkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Borg and Gall*. Sugiono menjelaskan ada 10 langkah tahapan Langkah dari Borg and Gall namun dalam penelitian ini hanya

melakukan sampai dengan tahap 7 saja. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi pengumpulan referensi, pengumpulan referensi ini bertujuan untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan Media, setelah media selesai dibuat, peneliti melakukan validasi media untuk mengetahui kelayakan isi media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti merevisi media, validasi produk, lalu melakukan uji coba produk, kemudian merevisi produk setelah uji coba, dan diakhiri dengan penyusunan laporan penelitian.

B. Teori – Teori Tentang Pengembangan Model

Sparkol Video Scribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Video Scribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain.²²

Whiteboard animation video dikenal dengan banyak nama lain, seperti 'sketch videos', 'doodle videos', 'video scribing' atau 'explainer videos', meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya whiteboard animation (animasi papan tulis). Whiteboard animation (animasi papan tulis) adalah di mana seorang seniman membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, atau mungkin kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah skrip tertentu atau narasi.²³

²² Air John dkk, *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*.

²³ Darmawan Rohmat dipo, *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video* (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, 2014).

Sparkol videoscribe adalah sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe 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 kuliah yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut.

Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *video scribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol *video scribe*.²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa video scribe sparkol adalah perangkat lunak yang belatar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaannya pun sangat cepat dan mudah.

Menurut Mulyatiningsih (2012), model-model penelitian dan pengembangan yang biasanya digunakan dalam sistem pembelajaran antara lain model Borg & Gall, model 4D, model ADDIE dan model Dick & Carey.²⁵ Peneliti menggunakan metode *Researche and Development (R&D)* dengan model penelitian *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiono. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi Langkah- Langkah

²⁴ Pamungkas et al., "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika."

²⁵ Surya, "Model Penelitian & Pengembangan (Research & Development)," accessed August 9, 2022, <https://www.belajarku.com/2017/06/model-penelitian-pengembangan-research.html>.

penelitian dan pengembangan dari sepuluh Langkah menjadi tujuh Langkah. Adapun tahapan- tahapan dalam penelitian ini dilakukan dari tahap 1 sampai dengan 7 yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, Validasi produk, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, berikut penjelasan singkatnya:

- 1). Potensi dan masalah; penelitian dapat berangkat dari potensi dan masalah, dan potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik.
- 2). Pengumpulan Informasi; setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date* selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang harapannya dapat mengatasi masalah tersebut.
- 3). Desain Produk: Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau began, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
- 4). Validasi Desain: Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk efektif atau tidak, namun penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum fakta dilapangan. Validasi dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai rancangan produk yang telah dibuat.
- 5). Revisi Desain: setelah desain produk divalidasi maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.
- 6). Uji Coba Produk: desain produk yang telah dibuat harus di uji coba terlebih dahulu. dengan terujinya sebuah produk, maka Langkah pengujian produk untuk tahap terbatas ini dinyatakan selesai.
- 7). Revisi Produk: setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kelayakan selanjutnya produk yang dihasilkan bisa digunakan.²⁶

²⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013).



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Air John dkk. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparkol Books, 2014.
- Al-Qur'an Terjemah & Tajwid*. Bandung: Sygma Creative media corp, 2014.
- Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Anshor, Sodiq. “Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn DAnshor, S. (2018). ‘Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya’ Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya, 9924, 88–.” *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 9924 (2018): 88–100.
- Arief, S Sadiman. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Arif, Muh. Eby waskito. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 1st ed. Balai Insan Cendikia Mandiri, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara, 2012.
- Ariyati, Yuli, and Feriza Nadiar. “Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)* 7, no. 1 (2021): 1–8.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Revisi, Ce. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017.
- Departement Agama RI, Al-Qur'an Terjemah*. Jakarta: Pustaka Al-hanan, 2009.
- Devi, Safitri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

Scribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2018): 87–100.

Ermenelis, Ermenelis. “Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Pada Materi Pengertian Dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran Pai Tp 2015/2016,.” *Tazkiya* 5 NO.1 (2016).

Fadillah, Ahmad, and Westi Bilda. “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe.” *Jurnal Gantang* 4, no. 2 (2019): 177–82.

Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Efektif*. 1st ed. Semarang, Jawa Tengah: Fatawa Publishing, 2020.

Manzilina, Farhana, Enny Listiawati, and Rica Wijayanti. “Pengembangan Media Videoscribe Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv).” *JIPMat* 5, no. 2 (2020): 185–99. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6624>.

Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

Munandar, Yunita. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Utara” (*Skripsi*, UIN Raden Intan Lampung), 2018.

Mutmainah. “Media Pembelajaran,” n.d.

Nurmadiyah. “Kurikulum Pendidikan Agama Islam.” *Al-Afkar : Jurnal Keislaman Dan Peradaban* No.2 (2014): 47–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.28944/afkar.v2i2.93>.

Pamungkas, Aan Subhan, Ihsanudin Ihsanudin, Novaliyosi Novaliyosi, and Indhira Asih Vivi Yandari. “Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>.

Pembelajaran, Media. "Transformasi Media" 1 (2020): 82–93.

Ramen A Purba, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. 1st ed. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Ramli, M. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif." *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13*, no. 23 (2015): 130–54.

Rizqika Taufiqi Ramadhaniati, Dkk. "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL (VIDEOSCRIBE) MATERI LIMIT FUNGSI UNTUK SISWA SMA KELAS XI Rizqika Taufiqi Ramadhaniati 1 , Sunismi 2 , Sikky El Walida 3" 16, no. 1 (2021): 153–61.

Rohmat dipo, Darmawan. *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, 2014.

Rusman dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Sadiman, Arief. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2012.

Setiyowati, Pipin, and Vertika Panggayuh. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol Terhadap Hasil Belajar SMK Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018." *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)* 3, no. 1 (2019): 12–21.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: ALFABETA, 2018.

———. "Research & Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Pendidikan* 37 no.1 (2012): 14.

Surya. “Model Penelitian & Pengembangan (Research & Development).” Accessed August 9, 2022. <https://www.belajarku.com/2017/06/model-penelitian-pengembangan-research.html>.

Teknologi, Arfa Nusantara. “No Title.” Accessed July 13, 2022. <https://energeek.id/tutorial-videoscribe/>.

Tri Sutrisno, Yudha Anggana Agung. “Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface Di SMK Sunan Drajat Lamongan.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 5 N, no. Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya (2016): 1. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/17213/15652>.

Wulandari, Dyah Ayu. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pada Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016). 6-7, n.d.

Zen, Nelty Khairiyah dan Endi Suhendi. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan, 2017.