

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN TEMATIK
KELAS III MI AL-HIKMAH
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**SRI AYU WANDIRA
NPM.1711100222**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN TEMATIK
KELAS III MI AL-HIKMAH
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

SRI AYU WANDIRA

1711100222

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 1 : Dr. Yuberti, M. Pd.

Pembimbing 2 : Yuli Yanti, M. Pd.I

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik. Dikarenakan dalam pembelajaran pendidik sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar dan scramble, akan tetapi masih banyak peserta didik yang minat belajarnya rendah. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti media pembelajaran *videoscribe* dengan tujuan penelitian menarik minat peserta didik, dan diharapkan peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan oleh pendidik agar dapat mendorong keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini, yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen*. penelitian ini menggunakan jenis eksperimen *Posttest-Only Control Design*. Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu angket (kuisisioner), dan teknik sampling yang digunakan adalah *cluster sampling*. Dalam uji instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas sedangkan uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, setelah itu menggunakan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas III MI al-Hikmah Bandar Lampung, analisis data dan pengujian hipotesis yang telah diuraikan pada bab sebelumnya yang membuktikan dengan hasil pengujian hipotesis angket, bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%), yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diartikan bahwa semakin tinggi penggunaan Media Pembelajaran *Videoscribe* maka akan semakin tinggi pula minat belajar peserta didik.

Kata kunci : Media *Videoscribe*, Minat Belajar

ABSTRACT

This research was conducted at MI Al-Hikmah Bandar Lampung. The research in this thesis is motivated by the lack of interest in learning students. Because in learning educators already use learning media such as picture media and scramble, but there are still many students who have low learning interest. Therefore researchers use more varied learning media such as videoscribe learning media with the aim of research to attract students' interest, and it is hoped that students are able to understand what is conveyed by educators so that they can encourage students' success in mastering the material and increasing students' learning interest.

The research method is defined as a scientific way to obtain data with specific purposes and uses. In this study, quantitative research was used with the Quasi Experiment method. This study used the Posttest-Only Control Design experimental type. The data collection technique used was a questionnaire, and the sampling technique used was cluster sampling. In the instrument test using the validity test and reliability test while the analysis prerequisite test using the normality test and homogeneity test, then using the hypothesis test.

The results showed that using Videoscribe learning media can increase students' learning interest in class III MI al-Hikmah Bandar Lampung Thematic learning, data analysis and hypothesis testing that has been described in the previous chapter which proves with the results of the questionnaire hypothesis testing, that the value of Sig. (2-tailed) of 0.00. Sig value. (2-tailed) is less than 0.05 (5%), which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be interpreted that the higher the use of Videoscribe Learning Media, the higher the learning interest of students.

Keywords : Media *Videoscribe*, Interest in Learning



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

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

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEOSCRIBE TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
TEMATIK KELAS III MI AL-HIKMAH BANDAR
LAMPUNG”.**

Nama : Sri Ayu Wandira

NPM : 1711100222

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Yuberti, M. Pd
NIP. 197709202006042011


Yuli Yanti, M. Pd.I
NIP.

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M. Pd
NIP. 196810201989122001



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

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III MI Al-Hikmah Bandar Lampung”**, disusun oleh: Sri Ayu Wandira, NPM: 1711100222, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Jumat, 30 Desember 2022 Pukul 15.00-17.00 WIB. Tempat : Ruang Sidang PGMI.

TIM SEMINAR MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Chairul Amriyah, M. Pd. (.....)

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M. Pd. (.....)

Pembahas Utama : Dr. Ahmad Sodik, M. Ag. (.....)

Pembahas Pendamping I : Dr. Yuberti, M. Pd. (.....)

Pembahas Pendamping II : Yuli Yanti, M. Pd.I. (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا ۗ وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ
الْمُحْسِنِينَ

*“Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami,
Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami.
Dan sungguh, Allah beserta orang-orang
yang berbuat baik”.*

(QS. Al-'Ankabut / 29:69)



PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Subhana huwata'ala, semangat usaha serta doa akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Dengan penuh rasa syukur yang tulus ikhlas skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahandaku Usmu'i dan Ibundaku Salmah, atas ketulusan dalam mendidik akhlak, membesarkan jiwa serta membimbing penulis dengan penuh kasih sayang dan ikhlas dalam doa sehingga mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakak-kakakku tercinta, Aman Subhi dan Miswan Wijaya, yang telah membantu membiayai pendidikanku hingga sekarang dan Adikku Tersayang Rahmat Ramli Ramadhan yang selalu memberi semangat dikala sedang sedih dan putus asa.
3. Saudara dan sahabatku, Shinta Meliasari, Amalia Zahra, Sisi Agustin, Amelia Septa Riana, Pendayani, yang selalu menemaniku setiap harinya, yang selalu mendengarkan keluh kesahku, dan selalu memberikan motivasi hingga saat ini.
4. Seseorang yang sedang berjuang Ulil Azmi, semangat untuk kamu dan terima kasih karena tidak pernah lelah membantuku untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi perguruan tinggi yang lebih tinggi kedepannya.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Sri Ayu Wandira dilahirkan pada tanggal 27 Februari 1998, di Desa Kampung Baru, Kelurahan Gunung Sugih Raya, Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah. Anak ke-3 dari 4 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Usmu'i dan Ibu Salmah.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh penulis antara lain pendidikan di SDN 01 Gunung Sugih Lampung Tengah, dan lulus pada tahun 2010. Setelah itu, melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMPN 02 Gunung Sugih Lampung Tengah dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya melanjutkan kembali ke jenjang pendidikan menengah atas di SMAN 01 Gunung Sugih dan lulus pada tahun 2016.

Kemudian pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kampung Baru Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah. Penulis juga telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 6 Bandar Lampung, pada tahun 2020. Kini penulis telah lulus ujian Munaqasyah dengan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung
Penulis

2022

SRI AYU WANDIRA

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang sudah memberikan kesehatan dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS III MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG.**

Shalawat dan salam kita sanjung agungkan kepada Nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita semua dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Deri Firmansyah, M. Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Dr. Yuberti, M.Pd selaku pembimbing I penulis yang telah memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Yuli Yanti, M. Pd.I selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini, ditengah kesibukkan namun tetap meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyan dan Keguruan yang telah medidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung, Terimakasih atas ilmu yang sangat bermanfaat.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, terimakasih atas ketulusan dan kesediannya membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi.
8. Kepala Sekolah MI Al-Hikmah Bandar Lampung telah memberikan saya izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini.
9. Wali kelas IIIA & IIIB MI Al-Hikmah Bandar Lampung karena sudah membantu dan mengajarkan saya pada saat saya penelitian.
10. Kepada sahabat-sahabatku (Alda Regina Putri, Nina Chairani, Faza Andrisa Putri, Melda Tiara, Alya Faizah Rahmah, Ulya P. Sari Tarihoran, Chintya Kanjeng P).
11. Keluargaku Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas D 2017 terimakasih atas doa dan dukungannya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih abanyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu kepada pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang bersifat membangun.

Bandar Lampung.....2022

Penulis,

SRIAYU WANDIRA

NPM. 1711100222

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	7
D. Batasan Masalah	7
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
I. Sistematika Penulisan	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media pembelajaran.....	14
2. Jenis Media Pembelajaran	14
3. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran	15
B. Media Pembelajaran Videoscribe.....	17
1. Pengertian Videoscribe.....	17
2. Kelebihan dan kekurangan <i>Videoscribe</i>	18
3. Langkah-langkah Membuat <i>Videoscribe</i>	19
C. Minat belajar	20
1. Pengertian belajar	20
2. Aspek Minat Belajar	21

3.	Fungsi dalam Minat Belajar.....	21
4.	Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar	22
5.	Indikator Minat Belajar	23
D.	Pembelajaran tematik.....	26
1.	Pengertian pembelajaran tematik	26
2.	Tujuan pembelajaran tematik.....	27
3.	Karakteristik pembelajaran tematik	28
4.	Keunggulan Pembelajaran Tematik.....	29
5.	Kelemahan Pembelajaran Tematik	30
E.	Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
A.	Waktu dan tempat penelitian	32
B.	Pendekatan dan jenis penelitian.....	32
C.	Populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data ..	34
1.	Populasi.....	34
2.	Sampel.....	34
3.	Teknik Sampling	35
4.	Teknik pengumpulan Data.....	36
D.	Variabel penelitian	37
E.	Devinisi operasional variable	38
F.	Instrument penelitian.....	39
G.	Uji validitas dan reabilitas	40
H.	Uji prasarat analisis	42
I.	Uji hipotesis	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Uji Instrumen Penelitian.....	45
1.	Uji Validitas	45
2.	Uji Reabilitas	47
B.	Hasil Uji Prasyarat Analisis	50
1.	Uji Normalitas	50
2.	Uji Homogenitas	51
C.	Hipotesis.....	52
D.	Pembahasan Hasil Penelitian	53
BAB V PENUTUP.....		57
A.	Kesimpulan	57

B. Rekomendasi 57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi peserta didik kelas III MI Al-Hikmah 34

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel 37

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Peserta Didik 39

Tabel 3.4 Skor Alternatif Jawaban Angket Minat Belajar 40

Tabel 4.1 Hasil uji validitas angket 46

Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas 47

Tabel 4.3 Kesimpulan Angket Yang Digunakan 48

Tabel 4.4 Skor Hasil Angket Pretest Dan Postest 49

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Angket 50

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Angket 51

Tabel 4.7 Hasil Uji T Angket Independent Sample Test 53



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas III MI Al-Hikmah Bandar Lampung” sebagai upaya menghindarkan kesalahan dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis perlu memberikan penegasan pada pokok bahasan yang terkandung dalam judul ini. Adapun yang perlu penulis jelaskan, seperti berikut:

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran ialah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.¹

2. *Videoscribe*

Videoscribe ialah suatu media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi suatu video utuh. Dengan karakter yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran.²

3. Minat Belajar

Minat belajar peserta didik kuat hubungannya dengan karakter, motivasi, ekspresi dan pola pikir atau memahami, faktor genetik dan dampak ektern atau lingkungan. Secara garis besar minat belajar bermakna

¹ Teni. Nuritta, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT* 3, no. 3 (2018): 171–87, <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447.171>.

² Munida Qonita Silmi and Putri Rachmadyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 486–95.209.

kecondongan dan ketertarikan yang tinggi atau kemampuan yang besar terhadap suatu hal.³

B. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁴

Kemajuan pendidikan di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari ilmu pengetahuan dan inovasi. Inovasi adalah alat dan bahan dan diakui dalam struktur material untuk membantu memenuhi kebutuhan manusia. Kehadiran inovasi dalam keberadaan manusia dapat mempermudah manusia untuk menyampaikan dan mendapatkan data atau pesan secara cepat. Inovasi pada masa sekarang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam sistem pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya ialah proses komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi akan selalu berkaitan dengan istilah komunikasi atau hubungan. Dalam proses komunikasi, dikenal adanya unsur komunikasi dan komunikator. Hubungan antara komunikator dengan komunikasi biasanya sebab menginteraksikan sesuatu, yang dikenal dengan istilah pesan (*message*). Lalu untuk

³ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2021).18.

⁴ Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.34-35.

menyampaikan atau mengkontrakkan pesan itu diperlukan adanya media atau saluran (*Chennel*).⁵

Karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada standar kompetensi lulusan dan standar isi. Standar kompetensi lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dan tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi. Dalam tiap pelajaran kita peroleh sejumlah informasi, ada yang menambah pengetahuan yang sudah kita miliki, ada yang memperhalus dan memperdalamnya, ada pula informasi yang bertentangan dengan apa yang sudah kita ketahui sebelumnya, misalnya bahwa tidak ada energi yang lenyap.

Pendidik memiliki peranan penting dalam pembelajaran sesuai dengan firman Allah *subhanahu wa ta'ala* dalam Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 151 yang berbunyi seperti berikut:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُواْ عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا
وَيُزَكِّيْكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتٰبَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوْا
تَعْلَمُوْنَ

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

⁵ Sadirman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2018).7.

Berasaskan ayat diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria seorang pendidik dalam pandangan Al-Qur'an surah A-Baqarah ayat 151 harus memiliki pengetahuan, pemahaman serta semangat dalam mendidik, yang mencakup spiritual, intelektual, fisik maupun dalam hal *financial*.

Jika Pendidikan dimaknai sebagai pengarahan mental, sikap, moral dan jasmani yang dapat menghasilkan mutu manusia yang mempunyai budaya tinggi maka pendidikan bermakna menumbuhkan kepribadian serta menanamkan rasa tanggung jawab. Dalam usahanya pendidikan diperumpamakan sebagai mkanan yang sangat berfungsi untuk pertumbuhan dan perkembangan manusia.

Pendidikan dalam konteks ini terkait dengan gerak dinamis, positif, dan kontinu setiap individu menuju idealitas kehidupan manusia agar mendapatkan nilai terpuji. Aktivitas individu tersebut meliputi pengembangan kecerdasan pikir (rasio, kognitif) Dzikir (afektif, tasa, hati, spiritual), dan ketrampilan fisik (psikomotorik).⁶ Pendidik harus mempersiapkan diri untuk memiliki kemampuan penggunaan teknologi informasi jika tidak mau ketinggalan dan menjadi asing. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi Informasi dan komunikasi, khususnya komputer atau laptop maupun internet dalam membantu meningkatkan daya tarik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menurut teori belajar *Kognitivisme* belajar adalah proses proses penuh makna dalam mempertauatkan kejadian atau bahan (informasi) baru dengan konsep dan proposisi-proposisi yang sudah ada dalam kognisi. Dalam proses menghubungkan informasi baru dengan konsep-konsep lama yang sudah ada itulah diperoleh pengetahuan baru, ingatan baru, organisasi pengetahuan baru yang secara psikologis

⁶ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: LKIS Printing cemerlang, 2017).14.

merupakan struktur secara hierarkhis dan terjadi proses kelupaan.⁷

Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, Brown mengungkapkan, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bbidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.⁸

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di Sekolah MI Al-Hikmah Bandar Lampung. diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, selama ini pendidik sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya media visual seperti media gambar, dan scremble tetapi minat belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dalam kelas masih belum maksimal, kurangnya antusias dalam belajar dan suasana kelas yang kurang kondusif dan sulit dipahami oleh peserta didik sehingga berpengaruh pada minat belajar peserta didik.

Dengan demikian peneliti ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video *Videoscribe* yang bisa memberikan pemahaman pada mata pelajaran tematik dan bisa dipakai secara mandiri dirumah

⁷ Esti Ismawati, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Klaten: Ombak Tiga, 2017).7.

⁸ Devi Ginanjar Mustova, *Media Untuk Pembelajaran Kreatif & Inovatif* (Bandung: Mangu, 2020).29.

masing-masing, adanya media pembelajaran video ini mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi sebab menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari saat proses pembelajaran berlangsung.

Videoscribe ialah *software* yang dipakai dalam membuat animasi berlatar putih. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol. *Sparkol videoscribe* ialah *software* yang bisa dipakai dalam membuat design animasi berlatar putih. *Videoscribe* menawarkan berbagai kemudahan dalam mengolah desain yang menguntungkan. Dipakainya *Videoscribe* sebagai media pembelajaran audio visual sebab lebih banyak bentuk desain yang terdapat dalam aplikasi itu, sehingga membantu peserta didik untuk memperluas ilmu pengetahuan, mereka dapat memutar beberapa kali sampai benar-benar menguasai atau memahami materi itu dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung dengan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Irmayanti, Pengaruh Media Pembelajaran Perbantuan Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas V MI Khairussalam Lupak Dalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Videoscribe* adalah 31,00 berada pada kualifikasi Kurang. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Videoscribe* adalah 96,00 berada pada kualifikasi amat baik Hasil pengujian yang dilakukan dengan uji wilcoxon diketahui nilai signifikasinya adalah $0,000 < 0,005$. Maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan media Video Scribe terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pembelajaran SKI kelas V di MI Khairussalam Lupak Dalam.

Penelitian yang dilakukan oleh Selvia Reni. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnuli II. Hasil penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang diproses dan dianalisis dengan menggunakan software SPSS 16 dengan teknik analisis data regresi linier sederhana. Lalu menggunakan Uji Validitas dengan menggunakan corrected item dan Uji Reabilitas dengan menggunakan Cronbach Alpha, untuk Uji Hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil Uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai t diketahui bahwa nilai thitung sebesar 1,841 dan t tabel untuk 20 responden sebesar 1,734 maka $1,841 > 1,734$ terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnuli II. Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran video berbasis *VideoScribe* telah banyak memberikan efek yang positif dalam pembelajaran. Maka peneliti akan menggunakan media *VideoScribe* terhadap minat belajar pada pembelajaran Tematik kelas III SD. Memahami kutipan dari permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas III MI Al-Hikmah Bandar Lampung”**

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah penyebab minat belajar peserta didik rendah, diantaranya :

1. Media pembelajaran yang digunakan pendidik sudah bervariasi tetapi perlu mengembangkan media lain.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran tematik.

D. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka didalam penelitian membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian :

1. Materi dibatasi pada pokok bahasan tematik kelas III semester ganjil di MI Al-Hikmah Bandar Lampung.
2. Signifikan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik semester ganjil di MI Al-Hikmah Bandar Lampung.
3. Media yang akan diterapkan adalah media *Videoscribe*.

E. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yaitu :“Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Media *Videoscribe* Terhadap Minat belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III di MI Al-Hikmah Bandar Lampung?”.

F. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Media *Videoscribe* Terhadap Minat belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III di MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi peserta didik
 - a. Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar.
 - b. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
2. Bagi pendidik
 - a. Meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar dengan media *videoscribe*.
 - b. Memberikan solusi terhadap kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang terkait dengan minat belajar.

3. Bagi Sekolah
 - a. Memberi masukan dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - b. Memberi sumbangan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran tematik.
4. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai motivasi untuk melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran
 - b. Peneliti mampu memperbaiki proses pembelajaran didalam kelas dalam rangka meningkatkan minat belajar.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim, Pengaruh Media Sparkol Video Scribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan (Tkj) Di Smk Panca Marga Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa dikategorikan meningkat, hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan skor rata-rata pretest dari 20 siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sparkol videoscribe adalah 30,00 dengan median 29,00 dan modus 23 serta standar deviasi 10,49. Nilai pretest yang dicapai siswa tersebar dari nilai maksimum 50 sampai nilai minimum 17, serta nilai skewness 0,592 dan kurtosis -0,8152 dan hasil tes siswa setelah penerapan media sparkol video scribe terdapat 9 dari 20 orang siswa atau 40,90 % dari keseluruhan siswa yang memperoleh hasil yang berada pada kategori sedang, 5 siswa atau 30,81% dari keseluruhan siswa yang nilainya berada pada kategori tinggi, 2 siswa atau 18,18% dari keseluruhan siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi, 2 siswa atau 9,09% siswa yang memperoleh nilai rendah dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai yang sangat rendah sedangkan skor

rata-rata posttest adalah 79,30 dengan median 76,00 dan modus 80 serta deviasi 8,97. Nilai Posttest yang dicapai siswa tersebar dari maksimum 97 sampai nilai minimum 67, serta nilai skewness 0,684 dan kurtosis -0,406. Nilai rata-rata dari observasi adalah 7,3 sedangkan rata-rata dari angket adalah 6,45. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai fasilitas penunjang pembelajaran yakni media sparkol videoscribe pada siswa kelas XII TKJ SMK Panca Marga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muh. Ikhlas Fauzan Qabilah Ar. Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Sparkol Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di Sma Muhammadiyah Sungguminasa Kab.Gowa. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan media Video Scribe Sparkol sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi dengan materi Plantae kelas X SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kab.Gowa. Dalam pengumpulan data, penelitian menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Model analisis yang digunakan adalah reduksi data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media VideoScribe Sparkol dalam pembelajaran biologi pada materi Plantae yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik antara kelas Eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni, $t_{hitung} = 4.789$ sebesar $13 - 1 = 12$ pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh dari $t_{tabel} = 2,069$ sehingga diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti bahwa penerapan media VideoScribe SPARKOL berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi kelas X di SMA Muhammadiyah Sungguminasa Kab.Gowa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Evi. Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IX Mts Bandar Agung Lampung Timur. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji statistik Ttest pada taraf signifikan 5%. Hasil analisis data diperoleh aktivitas belajar peserta didik tergolong baik dengan nilai rata-rata 3,65. Sedangkan hasil analisis ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan media Sparkol Videoscribe diperoleh 17 peserta didik telah tuntas secara individual sedangkan secara klasikal rata-rata peserta didik yang tuntas adalah 85%, dan hasil pengujian hipotesis menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $T_{hitung} 13,785 > T_{tabel} 2,093$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima” atau H_o diterima dan H_1 ditolak. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar Fiqih pada peserta didik . sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Ali Ridho. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lapangan dan perhitungan dengan menggunakan SPSS (Regresi Lenier) dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan media pembelajaran audio-visual sparkol videoscribe terhadap mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya tergolong adalah 50.3%, (2) pengaruh hasil belajar dan sikap mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya adalah 86% dan 71.8% (3) Pengaruh media pembelajaran audio-visual sparkol videoscribe terhadap hasil belajar dan sikap mahasiswa PAI angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana didapatkan Hasil belajar nilai pengaruh sebesar 50.2%.

Untuk signifikansi taraf nyata $0,000 < 0,005$ Dari table anova di atas diperoleh F hitung sebesar 58.576. sedangkan dari hasil sikap nilai pengaruh 50.6% %. Untuk signifikansi taraf nyata $0,000 < 0,005$ Dari table anova di atas diperoleh F hitungsebesar 59.402.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Cita Sari Dewi. Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Lintas Minat Pada Sub Konsep Sistem Endokrin (Studi Eksperimen Di Kelas XI IPS SMA Swasta PGRI 43 Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. Hasil penelitian diperoleh Metode penelitian yang digunakan adalah true experiment. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS SMAS PGRI 43 Singaparna. Sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media sparkol videoscribe dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media power point diambil dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan majemuk hasil belajar sebanyak 31 soal dan angket minat belajar sebanyak 26 pernyataan yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan uji anacova dengan taraf signifikan (α)= 5%. bahwa penggunaan media sparkol videoscribe mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar pesera didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media sparkol videoscribe terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem endokrin dikelas XI IPS SMA Swasta PGRI 43 Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab yaitu yang masing-masing mempunyai titik berat yang berbeda-beda, namun dalam satu kesatuan saling mendukung dan melengkapi.

Bab pertama, pada bab ini berisi pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola berpikir dan dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Atas dasar itu deskripsi skripsi diawali dengan latar masalah yang terangkum di dalamnya tentang apa yang menjadi alasan memilih judul, dan bagaimana pokok permasalahannya. Dengan penggambaran secara sekilas sudah dapat ditangkap substansi skripsi. Selanjutnya untuk lebih memperjelas maka dikemukakan pula tujuan penelitian baik ditinjau secara teoritis maupun praktis. Penjelasan ini akan mengungkapkan seberapa jauh signifikan situlisan ini. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan maka dibentangkan pula berbagai hasil penelitian terdahulu yang dituangkan dalam tinjauan pustaka. Demikian pula metode penulisan diungkap apa adanya dengan harapan dapat diketahui apa yang menjadi jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data. Pengembangannya kemudian tampak dalam sistematika penulisan. Dengan demikian, dalam bab pertama ini sudah terlihat penggambaran isi skripsi secara keseluruhan namun dalam satu kesatuan yang ringkas dan padat guna menjadi pedoman untuk bab kedua, bab ketiga, bab keempat, dan bab kelima.

Bab kedua, berisi tentang landasan teori dan pengajuan hipotesis dimana landasan teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah mencakup variabel yang diteliti diantaranya pengaruh media kuis interaktif terhadap minat belajar peserta didik.

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang mencakup waktu, tempat penelitian yang disesuaikan dengan keadaan pandemi saat ini, pendekatan dan jenis penelitian,

populasi, sampel, teknik penelitian, definisi operasional, uji validitas data dan teknikanalisi data.

Bab keempat, berisi tentang data yang didapat baik sebelum dan sesudah dilakukan pengumpulan data, disertai dengan pembahasan hasil penelitian dan analisis.

Bab kelima, berisi penutupan yang meliputi kesimpulan dan rekomendasi.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini pendidikan, buku teks, dan lingkungan sekolah ialah media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.⁹

Menurut Warsita pembelajaran adalah suatu bentuk upaya membuat peserta didik belajar, atau suatu kegiatan membelajarkan peserta didik. dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar kegiatan pembelajaran terjadi. Pembelajaran itu menunjukkan upaya peserta didik untuk mempelajari materi dengan bantuan guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).3.

¹⁰ Shoffan Shoffa, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. (Jawa Timur: CV. Agrapana Media, 2021).5.

2. Jenis media pembelajaran

Dari berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran dapat ditinjau dari jenisnya, yakni media audio, media visual, media audio visual dan media interaktif. Berikut penjelasan dari berbagai jenis media itu:

a. Media Visual

Media yang dapat dilihat memakai indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan tidak bisa diproyeksikan berupa gambaran bergerak ataupun diam.

b. Media Audio

Media yang terkandung suatu pesan yang berbentuk auditif yang bisa merangsang perhatian, fikiran kemampuan, dan perasaan para peserta didik agar mempelajari media pembelajaran. Contohnya program radio dan kaset suara.

c. Media Audio-Visual

Media yang berupa kombinasi visual dan audio atau dapat diartikan pandang-dengar. Contoh dari media ini yakni program slide suara (*sound slide*), Video/*televise* intruksional dan video/*televise* pendidikan.

d. Media Grafis

Media grafis termasuk kedalam media visual/gambar. Media grafis bisa mengkomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan berupa diagram, sketsa, atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan khususnya pada pembelajaran memiliki manfaat sendiri, baik yang dirasakan oleh guru ataupun dirasakan oleh siswa. Secara umum, media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman yang bersifat kongkret, memberikan motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.¹¹

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam belajar, keberadaannya juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemostrasikan.¹²

¹¹ Moh. Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran* (malang: CV. Literasi Nusantara Abadi., 2020).11.

¹² Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: SBAIgensindo, 2019).2.

B. Media Pembelajaran *Videoscribe*

1. Pengertian Media *Videoscribe*

Videoscribe menurut Wikipedia adalah *software* yang bisa digunakan untuk membuat desain 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. *Videoscribe* mengembangkan Adobe Flash dan menghasilkan *Quick Time video* dan *Flash Video*. Software ini menggunakan Cloud untuk penyimpanannya. Selain itu, QuickTime dan Flash video bisa dihasilkan dengan format gambar JPEG dan PNG.¹³

Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.¹⁴

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

¹³ Nunuk Suryani, *Media Pengembangan Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019).81-82.

¹⁴ 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.v2i2.705.130>.

kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah skrip tertentu atau narasi.¹⁵

Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *Videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Videoscribe*.¹⁶

Dalam pandangan sutrisno *Videoscribe* ialah sarana yang baik untuk mengembangkan belajar mandiri di rumah maupun sekolah. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya media *videoscribe* sebagai sarana dan prasarana dengan penyampaian yang mudah dimengerti peserta didik dan mengesankan, membuat kualitas video menjadi menarik dan media *videoscribe* dapat mempermudah dan meringankan suatu pekerjaan pengguna untuk promosi suatu jasa maupun sebagai media pembelajaran disekolah.

2. Kelebihan dan Kelemahan Menggunakan *Videoscribe*

a. Kelebihan *Videoscribe*

Kelebihan *videoscribe* dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menggabungkan beberapa unsure media, seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online dalam perancangannya.
- 2) Mampu memberikan stimulus yang baik kepada peserta didik karena peserta didik akan tertarik dengan tampilan animasi yang menarik.

¹⁵ Rofiqah Al Munawarah, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 430–37, <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412.434>.

¹⁶ Pamungkas et al., "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.130-131"

- 3) Mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.¹⁷

Berdasarkan pendapat diatas mengenai dapat disimpulkan bahwa kelebihan *videoscribe* ialah program aplikasi yang banyak dipakai disekolah sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar lebih menarik.

b. Kelemahan *Videoscribe*

Disamping kelebihan yang dimiliki oleh *videoscribe* tersebut, media pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

1. Tidak bisa digunakan secara full offline ketika merancang suatu video pembelajaran sehingga apabila ingin menggunakan *videoscribe* harus erkoneksi pada internet. Hal ini dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah, namun setelah menjadi terformat sebagai video biasa.
2. Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran, maka *videoscribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.¹⁸

Meskipun demikian, kehadiran *videoscribe* sebagai pilihan media pembelajaran mampu memberikan suatu alternatif lain yang menjadikan kaya akan pilihan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik.

Kelemahan penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan yakni dapat menimbulkan sifat komunikasi satu arah dan didalam proses penampilan video memerlukan peralatan yang kompleks serta pada saat pembuatan video memerlukan dana yang cukup karena menggunakan internet dan waktu pengerjaan yang tidak sebentar.

¹⁷ Suryani, *Media Pengembangan Inovatif Dan Pengembangannya*.84.

¹⁸ Suryani.84.

3. Langkah-Langkah Menggunakan *Videoscribe*

Dengan adanya cara penggunaan *videoscribe* dapat mengetahui cara-cara pembuatan *videoscribe* dan dapat mempermudah dalam memakai *videoscribe* dengan petunjuk penggunaan atau cara menggunakan *videoscribe* yang sudah dipaparkan. Berikut cara memakai *Videoscribe* seperti berikut:

- a) Download aplikasi *videoscribe* dari internet.
- b) Lakukan install *videoscribe*.
- c) Jika sudah terinstal, klik icon *sparkol videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya.
- d) Sesudah memahami petunjuk penggunaannya maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk itu.
- e) Tambahkan gambar, tulisan, musik, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan
- f) Susun *project* video yang akan dipakai untuk pembelajaran
- g) Lalu klik *save* untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri
- h) Simpan video itu sesuai dengan format yang diharapkan.

Jadi, dengan adanya cara penggunaan *Videoscribe* dapat mengetahui cara-cara pembuatan *videoscribe* dan dapat mempermudah dalam memakai *videoscribe* dengan petunjuk penggunaan atau cara memakai *sparkol videoscribe* yang sudah dipaparkan.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Susilo dalam Akrim, mendefinisikan minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit.¹⁹

Menurut Suparman dalam Akrim mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang yang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar. Sementara itu menurut James jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efektif dan efisien dari seseorang yang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingat kembali.²⁰

Menurut Sadirman dalam Rusydi Ananda minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.²¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu

¹⁹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*.18.

²⁰ Akrim.18.

²¹ Rusydi Ananda, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep* (medan: CV. Pusedikra MJ, 2020).141.

informasi serta mengingatnya dalam memori sebagai perolehan informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman.

Minat belajar peserta didik kuat hubungannya dengan karakter, motivasi, ekspresi, dan pola pikir atau pemahaman, faktor genetik dan dampakekstern atau lingkungan. Dalam penerapannya, minat atau dorongan dalam diri peserta didik terikat dengan apa atau bagaimana peserta didikbisa mengekspresikan dirinya melalui belajar. Secara garis besar minatbelajar bermakna kecondongan dan ketertarikan yang tinggi atau kemauan yang besar terhadap suatu hal.

Peranan minat dalam belajar proses belajar mengajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar seperti adanya kegairahan hati dapat memperbesar daya kemampuan belajar dan juga membentunya tidak melupakan apa yang dipelajarinya, jadi belajar dengan penuh gairah, minat, dapat membuat rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri.²²

2. Aspek Minat Belajar

Minat memiliki dua aspek yakni: (1) Aspek psikis, yang berfondasi terhadap gagasan yang dikembangkan seseorang dalam bidang yang berhubungan dengan minat. Konsep yang membentuk aspek psikis difondasikan dari pengalaman dan apa yang dapat dipelajari dari lingkungan. (2) Aspek emosional, adalah gagasan yang membentuk konsep emosional dan diakui melalui perilaku terhadap kegiatan atau objek yang memunculkan minat belajar.

²² Sutrisno, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. (Malang: Ahli Media Perss, 2021).11-12.

3. Fungsi Minat dalam Pembelajaran

Fungsi minat belajar lebih besar sebagai power yang menjadi dorongan siswa untuk belajar. Siswa yang berminat belajar akan mempunyai dorongan untuk terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang perilakunya hanya mendapatkan pelajaran tanpa minat yang tinggi, mereka hanya merespon untuk mau belajar akan tetapi sulit untuk tekun sebab tidak ada dorongannya. Untuk mendapat hasil yang baik dalam pembelajaran, siswa harus memiliki minat belajar sehingga ada dorongan untuk siswa agar terus belajar.

Minat berperan sebagai pendorong kemauan seseorang, penguat gairah dan sebagai penggerak dalam melakukan sesuatu yang berasal dari dalam diri untuk mengerjakan suatu dengan maksud dan tujuan tertentu dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini dijelaskan oleh Sardiman dalam Achru yang menjelaskan berbagai fungsi minat, sebagai berikut:

- a. Menggerakkan manusia untuk melakukan sesuatu, yaitu sebagai pendorong atau mesin yang mengeluarkan energi.
- b. Menyatakan arah perlakuan, yaitu ke arah tujuan yang akan dicapai.
- c. Menyaring perlakuan, yaitu memutuskan perlakuan-perlakuan apa yang sesuai agar mencapai tujuan.

Fungsi minat yang berkaitan dalam pembelajaran adalah:

- a. Minat menciptakan attention yang serta merta.
- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan attention dari luar.
- d. Minat mempererat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Berhasil atau tidak seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian. Faktor yang mempengaruhi banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstren. Faktor intern adalah faktor yang ada didalam individu seperti faktor kesehatan, bakat perhatian, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang diluar individu (dirinya) seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.²³

Menurut Rita Dunn ada banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar seseorang diantaranya mencakup faktor-faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Sesuai dengan pendapat tersebut, Adi W. Gunawan menyatakan bahwa pada dasarnya gaya belajar setiap orang merupakan kombinasi dari semua lima minat belajar berikut ini:

- a. Lingkungan: suara, cahaya, temperatur, dan minat belajar;
- b. Emosi: minat, keuletan, tanggung jawab, dan struktur;
- c. Sosiologi: sendiri, berpasangan, kelompok, tim, dan dewasa;
- d. Fisik: cara pandang, pemasukan, waktu, dan mobilitas;
- e. Psikologis: global/analitik, otak kiri-kanan, dan implusif/reflektif.²⁴

5. Indikator Minat Belajar

Minat belajar tidak hanya berpusat pada skill, namun juga berpusat pada apakah seseorang menentukan tujuan pemahaman (tujuan belajar), yang intinya adalah mempelajari suatu skill baru dengan baik, atau tujuan manifestasi, yang berfokus dalam menunjukkan atau mendemonstrasikan skill terhadap orang lain. Dengan

²³ Sutrisno.12.

²⁴ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*.19-20.

demikian orang yang mempunyai keperluan kinerja yang tinggi berbeda dari orang lain dalam cara berikut:

- a. Mereka mencari tanggung jawab pribadi untuk mencari jalan keluar dari suatu persoalan. Ini bermakna mereka memilih ide/gagasan untuk menciptakan hasil, terkadang bahkan ketika itu bukan persoalan mereka.
- b. Mereka menentukan tujuan akurat yang kompleks. Mereka dengan dinamis yang tinggi dengan keinginan untuk memonitor keberhasilan mereka sendiri, mereka tidak ingin mencapai sesuatu atau apapun secara tidak sengaja atau hanya kebetulan.
- c. Mereka ingin memajukan diri, sehingga mereka memutuskan tujuan yang kompleks akan tetapi yang mereka anggap mempunyai setidaknya peluang 50% untuk diraih.

Hidayat membagi Indikator yang menentukan minat seorang terhadap sesuatu, perasaan senang, Ketertarikan, perhatian dan keikutsertaan.²⁵ yakni sebagai berikut:

- a. Perasaan senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat. Perasaan senang dapat dilihat dengan peserta didik tersebut akan terus belajar mengenai ilmu yang disukainya (tidak terpaksa).

Seorang peserta didik yang mempunyai rasa tertarik atau senang terhadap mata pelajaran Tematik, maka peserta didik tersebut akan mendapatkan pelajaran tersebut dengan suka hati, konsisten mempelajarinya, tidak ada rasa terpaksa dalam belajar dan tidak bosan akan pelajaran Tematik itu sendiri.

²⁵ Akrim.31-32.

Dalam penelitian ini instrumen yang menandakan indikator perasaan senang adalah:

1. Opini peserta didik mengenai pembelajaran Tematik
 2. Feeling peserta didik selama ikut pembelajaran Tematik
- b. Ketertarikan Peserta Didik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

Peserta didik yang mempunyai interest terhadap pembelajaran Tematik, ia akan bergerak untuk memburu tantangan pada isi pelajaran yang dibahas khususnya mata pelajaran Tematik, mencari fenomena sesuai dengan keadaan terkini yang berhubungan dengan mata pelajaran Tematik dan secara konsisten akan mengkaji materi pelajaran itu.

Sub indikator dari ketertarikan siswa adalah:

- 1) Keingintahuan peserta didik saat ikut dalam pembelajaran Tematik
 - 2) Pemahaman peserta didik saat diberi tugas oleh pendidik
- c. Attention (Perhatian) Peserta Didik

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain. Dalam hal ini dapat dinyatakan bagaimana attention siswa saat menghadiri kelas dan saat berdiskusi. Seorang siswa yang memiliki attention terhadap pembelajaran, ia pasti akan berjuang keras

untuk mendapatkan hasil yang baik yakni akan memberi attention lebih, memiliki fokus dalam belajar dan mengikuti materi dari guru serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Sub indikator dari attention siswa adalah:

- 1) Attention saat menghadiri kelas Tematik
- 2) Attention Peserta didik saat diskusi di kelas Tematik

d. Keikutsertaan Peserta didik

Keikutsertaan siswa terhadap suatu objek tertentu yang menyebabkan siswa tersebut tertarik dan senang untuk mengerjakan atau melakukan aktivitas dari objek tersebut. Dari hal ini dapat dilihat apakah siswa tersebut tahu akan pentingnya belajar di luar Pendidikan formal.

Sub indikator dari keikutsertaan adalah:

- 1) Menyadari akan pembelajaran belajar di rumah
- 2) Aktivitas siswa sebelum dan sesudah menghadiri kelas Tematik.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Pendidikan menjadi pilar dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia. Seiring perkembangan, kurikulum mengalami perubahan sebagai respon atas kondisi saat ini.²⁶ Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, pendidik pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut

²⁶ Ismail Suardi Wekke and Ridha Windi Astuti, "Kurikulum 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi Di Wilayah Minoritas Muslim," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 1 (2017): 33, <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1736.33>.

kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkut dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Menurut Depdiknas yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik”.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh peserta didik. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pelajaran dapat lebih bermakna dengan peserta didik mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari. Menurut Mamat SB pengertian pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Pembelajaran tematik termasuk ke dalam kurikulum 2013 di mana pendidik sebagai motivator dan fasilitator. Dalam kurikulum 2013 ini pendidik diberikan keleluasaan dalam menilai dengan objektif. Penilaian tidak berpatokan terhadap aspek kognitif peserta didik saja, melainkan dinilai dari semua aspek. Kelebihan dari kurikulum bagi peserta didik yaitu peserta didik diberikan kebebasan untuk berkembang dan mendeteksi minat dan bakatnya.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Kemendikbud menjelaskan tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.

- c. Memiliki pemahaman terdapat materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat disiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.²⁷

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Ada beberapa macam karakteristik pembelajaran tematik yang perlu diketahui. Menurut Mamat: karakteristik yang menonjol dalam pembelajaran tematik (terpadu) yaitu:

- a. Adanya efisiensi.
- b. Pendekatan pembelajarannya kontekstual bertumpu pada masalah-masalah nyata. Secara lebih rinci Khaeruddin mencerati bahwa pembelajaran tematik untuk sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah memiliki enam ciri, sebagai berikut: pertama berpusat kepada peserta didik, kedua memberikan pengalaman langsung pada peserta didik, ketiga pemisahan mata pelajaran yang tidak

²⁷ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019).8-9.

begitu jelas, keempat menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, kelima bersifat fleksibel, dan keenam hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Menurut Depdiknas, karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran tematik meliputi enam macam, yaitu; pertama pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah; kedua kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik; ketiga, kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; keempat, membantu mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik; kelima, menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya; dan keenam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggung terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik juga mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dan karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran terpadu, maka karakteristiknya meliputi empat macam, sebagai berikut: holistic, bermakna, autentik, dan aktif.

4. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

a. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki keunggulan sebagaimana yang diungkapkan Rusman, yaitu:

- 1) Pengalaman kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan ketrampilan berpikir peserta didik.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.²⁸

b. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik selain memiliki keunggulan-keunggulan juga mengandung kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik adalah:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- 2) Persiapan yang harus dilakukan oleh pendidik pun lebih lama. Pendidik harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.

²⁸ Lubis.10-11.

- 3) Menuntuk penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pembelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa *session*. Pada tiap *session* dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

E. Hipotesis

Menurut Gay Mills, Airasian Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dijadikan jawaban terhadap masalah penelitian. Hipotesis juga bisa diartikan sebagai prediksi peneliti terhadap temuan penelitian tentang hubungan variabel dalam topik penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya secara empiris.²⁹

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis adalah pernyataan atau jawaban awal yang belum sempurna dan bersifat sementara yang kebenarannya belum dapat dipastikan tanpa adanya pembuktian terlebih dahulu dari fakta-fakta yang diperoleh dari hasil penelitian.

Dalam penelitian ini penulis merumuskan atau menyimpulkan hipotesis sebagai berikut :

- a. H_0 :Tidak ada pengaruh signifikan dari media *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III MI Al-Hikmah Bandar Lampung.
- b. H_a :Terdapat pengaruh signifikan dari media *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

²⁹ Asep Kurniawan, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).79.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. 2021. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Ananda, Rusydi. 2020. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. medan: CV. Pusdikra MJ.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayah, Nurul, and Rifky Khumairo Ulva. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 : 34–46.
- Ismawati, Esti. 2017. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Klaten: Ombak Tiga.
- Khairani H, Tuti. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Tahta Media Group.
- Kurniawan, Asep. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lubis, Maulana Arafat. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Moh. Roqib. 2017. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKIS Printing cemerlang.
- Munawarah, Rofiqah Al. 2019. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 : 430–37. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>.
- Mustova, Devi Ginanjar. 2020. *Media Untuk Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: Manggu.

Nuritta, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT* 3, no. 3 : 171–87. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>.

Nuryadi. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Mercu Buana.

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

Rosyid, Moh. Zaiful. 2020. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Sadirman A.M. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

Shoffa, Shoffan. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.

Silmi, Munida Qonita, and Putri Rachmadyanti. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 : 486–95.

Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. 2019. Bandung: SBAIgensindo.

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

———. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

———. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.

Suryani, Nunuk. 2019. *Media Pengembangan Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sutrisno. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Malang: Ahli Media Perss, 2021.

Wekke, Ismail Suardi, and Ridha Windi Astuti. 2017. "Kurikulum 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi Di Wilayah Minoritas Muslim." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 1 : 33. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1736>.

Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT. Fajar Interpretama Mandiri.

