

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS
SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 22
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Hartalia

NIM: 06041281924069

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X DI SMA NEGERI 22 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Hartalia

NIM : 06041281924069

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

Koordinator Program Studi,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X DI SMA NEGERI 22 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Hartalia

NIM: 06041281924069

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



**Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 19690101199302001**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X DI SMA NEGERI 22 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Dwi Hartalia

NIM: 06041281924069

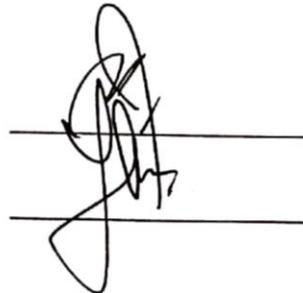
Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 12 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Sani Safitri, M.Si.
2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Palembang, Mei 2023

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS
X DI SMA NEGERI 22 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Hartalia

NIM: 06041281924069

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP.196901011993022001**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.19920229019031013**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Hartalia
NIM : 06041281924069
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 22 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, April 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Dwi Hartalia
06041281924069

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 22 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak dan ibu seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian M.Hum., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, Ibu Dr. Farida, M.Si., M.Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan S.Pd., dan Ibu Aulia Novemy Dhita, S.Pd., M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, April 2023

Mahasiswa,

Dwi Hartalia
06041281924069

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan segala kekurangannya. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

- ❖ Diriku sendiri yang sudah berjuang dan bersabar dalam melewati masa-masa perkuliahan yang sangat *complicated*
- ❖ Kedua orangtua ku, Mamaku tercinta dan tersayang Iryani Risanti. Wanita paling hebat di dunia, yang menjadi orangtua tunggal sejak aku kelas 3 SMP. Papaku yang tercinta Almarhum Syahrin. Sebagai tanda bakti, hormat dan terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Mama dan Papa yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan dan cinta kasih tak terhingga yang tiada mungkin dapat aku balas hanya dengan selembar kertas yang tertuliskan kata cinta dalam kata persembahan ini. Semoga ini merupakan langkah awal untuk aku dapat terus membuat Mama dan Papa bangga dan bahagia karena aku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Terimakasih lagi karena senantiasa membiayai, memanjatkan doa, dan membimbing anak-anaknya kejalan yang diridhoi Allah SWT. Umur panjang, kesehatan, perlindungan dari Allah, kebahagiaan, kecukupan dan segala nikmat semoga dapat terus menyertai Mama dan semoga Papa bahagia di Syurga Allah SWT
- ❖ Saudara-saudari ku, Edi Zulkodri S.T., Eni Yulyanti S.Pd. M.Si., Husna Komaria, Fitra Yulizar Firdaus, Junita Fitriana dan yang paling spesial ayuk ku yang tercantik Septia Reni Damayanti S.I.Kom. Terima kasih sudah selalu mendo'akan dan memberikan dukungan serta semangat kepadaku untuk selalu fokus dalam mencapai gelar sarjana ku
- ❖ Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi dan pembimbing akademik, terima kasih sudah sabar dan ikhlas dalam membimbing dan memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini

- ❖ Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Dra. Yunani, M.Pd., Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs. Alian, M.Hum., Dr. Farida, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., M.Si., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Dedi Irwanto, M.A., Dr. Syarifuddin, M.Pd., Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Aulia Novemy Dhita Surbakti, M.Pd., dan Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., yang selama kurang lebih 4 tahun telah banyak sekali memberikan ilmu yang bermanfaat
- ❖ Staff administrasi Mbak Icha dan Mbak Rika yang telah membantu dalam administrasi selama proses penyelesaian skripsi ini
- ❖ Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah angkatan 2019 dan keluarga besar HIMAPES, terima kasih atas kebersamaannya. Semoga kita semua bisa menggapai segala mimpi dan cita-cita
- ❖ Kekasih hati ku, Riojulius Saputra S.Pd. yang senantiasa menemani dan membantu dalam setiap prosesku. Terima kasih atas segala kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah menunggu serta memberiku semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih juga sudah mau selalu direpotkan
- ❖ Teman-teman seperjuangan skripsi ku, Dina Tiara, Hasanah dan Yessi Lestari. Terima kasih sudah membersamai dalam penyelesaian tugas akhir ini. Semoga kita menjadi orang-orang yang sukses di masa mendatang
- ❖ Organisasi ku, Mapala Waris. Terima kasih telah menjadi wadah atas ilmu, pengalaman dan rasa kekeluargaan yang sangat berharga untukku. Aku bangga menjadi bagian darimu, semoga selalu lestari wahana rimba sriwijaya. Salam lestari!!
- ❖ Keluarga besar SMA Negeri 22 Palembang (Ibu Yusnidar S.Pd. M.Si. dan peserta didik kelas X 1 & X 2) yang telah membantu pada pelaksanaan penelitian
- ❖ Kepada Almamater tercinta Universitas Sriwijaya, terima kasih telah menjadi wadah alat ilmu pengabdian

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPANi
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAANiv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II	10
2.1 Hakikat Belajar.....	10
2.2 Teori Belajar.....	11
2.2.1 Teori Belajar Behavioristik.....	11
2.2.2 Teori Belajar Konstruktivistik	12
2.2.3 Teori Belajar Kognitif	13
2.3 Hakikat Pembelajaran	14
2.4 Media Pembelajaran	15
2.5 Media Pembelajaran Audio Visual	16
2.6 <i>Sparkol Videoscribe</i>	17
2.7 Kelebihan dan Kekurangan <i>Sparkol Videoscribe</i>	18
2.8 Sistem Kerja <i>Sparkol Videoscribe</i>	20
2.9 Motivasi Belajar	25
2.10 Indikator Motivasi Belajar	26
2.11 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	27
2.12 Profil SMA Negeri 22 Palembang	28
BAB III	30

3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Lokasi Penelitian	30
3.3 Variabel Penelitian	30
3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
3.5 Populasi dan Sampel	33
3.6 Teknik Pengambilan Data	35
3.6.1 Observasi	35
3.6.2 Tes.....	35
3.6.3 Analisis Instrument Penelitian.....	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	39
3.7.1 Uji Prasyarat Analisis Data.....	39
3.7.2 Uji Hipotesis	42
3.8 Hipotesis Penelitian.....	42
BAB IV	44
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.2 Deskripsi Hasil Data Observasi Penelitian.....	45
4.2.1 Analisis Data Hasil Observasi	45
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Instrumen Tes	56
4.3.1 Uji Validitas.....	57
4.3.2 Uji Reliabilitas	58
4.3.3 Uji Tingkat Kesukaran.....	58
4.4 Uji Prasyarat Data	59
4.4.1 Uji Normalitas Data.....	59
4.4.2 Uji Homogenitas Data	68
4.5 Uji Hipotesis (Uji T)	69
4.6 Pembahasan	73
BAB V	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Media Audio Visual <i>Sparkol Videoscribe</i>	32
Tabel 3.2 Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik	33
Tabel 3.3 Keadaan Populasi.....	34
Tabel 3.4 Keadaan Sempel.....	35
Tabel 3.5 Penolong Uji Homogenitas Menggunakan Tes <i>Bartlett</i>	41
Tabel 4.6 Tingkat Kejelasan Media Audio Visual <i>Sparkol Videoscribe</i>	45
Tabel 4.7 Tingkat Kesesuaian Materi dengan Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	46
Tabel 4.8 Ketekunan dalam Belajar Dilihat dari Tingkat Kehadiran di Sekolah ..	47
Tabel 4.9 Ketekunan dalam Belajar Dilihat dari Tingkat Mengikuti Proses Belajar di Kelas	48
Tabel 4.10 Ulet dalam Menghadapi Kesulitan Dilihat dari Sikap dalam Menghadapi Kesulitan	49
Tabel 4.11 Ulet dalam Menghadapi Kesulitan Dilihat dari Usaha dalam Mengatasi Kesulitan	50
Tabel 4.12 Tingkat Minat dan Ketajam Perhatian Belajar Dilihat dari Kebiasaan dalam Mengikuti Pelajaran	51
Tabel 4.13 Tingkat Minat dan Ketajam Perhatian Belajar Dilihat dari Semangat dalam Mengikuti Proses Pembelajaran	52
Tabel 4.14 Tingkat Prestasi Belajar Dilihat dari Tingkat Keinginan dalam Berprestasi.....	53
Tabel 4.15 Tingkat Kemandirian dalam Belajar Dilihat dari Tingkat Penyelesaian Tugas atau Pekerjaan Rumah.....	54
Tabel 4.16 Tingkat Kemandirian dalam Belajar Dilihat dari Tingkat Penggunaan Waktu di Luar Jam Pelajaran	55
Tabel 4.17 Hasil Validasi Soal.....	57

Tabel 4.18 Hasil Penghitungan Tingkat Kesukaran Soal	59
Tabel 4.19 Distribusi Frekuaensi Hasil Tes Peserta Didik Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.20 Distribusi Frekuaensi Hasil Tes Peserta Didik Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.21 Penolong Uji Homogenitas Kelompok Sempel Menggunakan Uji <i>Bartlett</i>	68
Tabel 4.22 Uji Hipotesis	69
Tabel 4.23 Pengkategorian Skor Hasil Tes Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
Tabel 4.24 Perbandingan Hasil Tes Peserta Didik pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Saat Login <i>Sparkol Videoscribe</i>	21
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kosong <i>Sparkol Videoscribe</i>	21
Gambar 2.3 Tampilan Untuk Memasukan Teks dalam <i>Sparkol Videoscribe</i>	22
Gambar 2.4 Tampilan Untuk Memasukan Gambar dalam <i>Sparkol Videoscribe</i> ...	22
Gambar 2.5 Tampilan Untuk Memasukan Rekaman Suara dalam <i>Sparkol Videoscribe</i>	23
Gambar 2.6 Tampilan Jenis-Jenis Tangan yang Digunakan dalam <i>Sparkol Videoscribe</i>	23
Gambar 2.7 Contoh Tulisan dalam Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	24
Gambar 2.8 Tampilan untuk Keluar dari Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	89
Lampiran 2 Sk Pembimbing Fakultas	90
Lampiran 3 Sk Penelitian Fakultas	92
Lampiran 4 SK Penelitian Dinas Pendidikan Sumatera Selatan.....	93
Lampiran 5 SK Selesai Penelitian di SMA Negeri 22 Palembang	94
Lampiran 6 Tabel Perbaikan Skripsi.....	95
Lampiran 7 Bukti Perbaikan Skripsi.....	96
Lampiran 8 Izin Jilid Skripsi.....	97
Lampiran 9 Lembar RPP	98
Lampiran 10 Lembar Validasi Soal	108
Lampiran 11 Soal <i>Posttest</i>	111
Lampiran 12 Lembar jawaban <i>Posttest</i>	118
Lampiran 13 Tabel Penolong Validitas	119
Lampiran 14 Data Hasil Penghitungan Validitas.....	120
Lampiran 15 Tabel Penolong Reliabilitas.....	138
Lampiran 16 Penghitungan Reliabilitas Soal.....	139
Lampiran 17 Tabel Penolong Taraf Kesukaran Soal	140
Lampiran 18 Penghitungan Taraf Kesukaran Soal	141
Lampiran 19 Hasil Observasi Motivasi Belajar	142
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	145

ABSTRAK

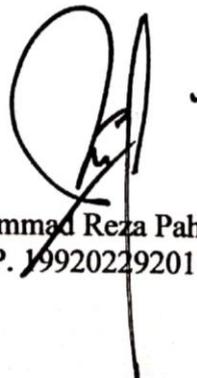
Penelitian yang dilakukan berjudul “pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas x di SMA Negeri 22 Palembang”. Rumusan masalah penelitian yaitu apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas x di SMA Negeri 22 Palembang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Januari- 6 Maret 2023. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *riset eksperimental* yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *random sampling* (sampel acak) dan didapatkan sampel penelitian yaitu kelas X 1 sebagai kelas eksperimen dan X 2 sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan teknik tes. Statistic yang digunakan untuk menganalisa data dalam pembuktian hipotesis menggunakan uji t dengan kriteria berhasil jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Penghitungan dengan taraf nyata (α) 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 16,71 > t_{tabel} = 1,671$. Dengan demikian hipotesis (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. **Kata kunci:** *media pembelajaran sparkol videoscribe, motivasi belajar, dan hasil belajar.*

Disetujui,
Pembimbing



Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

The research was entitled "The Effect of Sparkol Videoscribe-Based Audio-Visual Learning Media on Students' Learning Motivation in History Subject Class X at SMA Negeri 22 Palembang". The formulation of the research problem is whether there is an influence of sparkol video scribe-based audio-visual learning media on student learning motivation in historical subjects. The study aimed to find out whether there was an effect of sparkol video scribe-based audio-visual learning media on students' learning motivation in class X history at SMA Negeri 22 Palembang. The research was conducted on January 9-March 6 2023. The research methodology used was an experimental method with an experimental research design that was divided into two classes, namely the experimental class and the control class. The research sample-taking technique used a random sampling technique (random sample) and obtained research samples, namely class X 1 as the experimental class and X 2 as the control class. Data collection techniques used are observation and test techniques. The statistic used to analyze the data in proving the hypothesis uses the t-test with success criteria if $t_{hitung} > t_{tabel}$. Calculations with a significant level (α) of 0.05 are obtained = $16.71 > t_{1.671}$. By calculating, the hypothesis (H_a) is accepted and (H_o) is rejected.

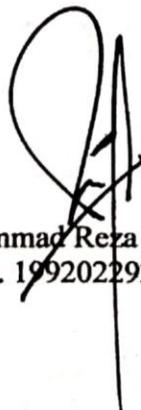
Keywords: sparkol video scribe learning media, learning motivation, and learning outcomes.

Approved by,
Advisor



Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001

Acknowledged by,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 telah banyak membuat perubahan dengan sangat cepat pada semua aspek kehidupan manusia, sebagai salah satu contohnya yaitu dibidang pendidikan yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dalam perkembangan ini (Zain, 2021). Pendidikan merupakan hal yang penting dalam mewujudkan manusia yang berilmu, berbudaya, bertakwa, serta mampu menghadapi tantangan di era globalisasi. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin berhubungan terhadap dunia ilmu pengetahuan sehingga sinergi diantaranya menjadi semakin cepat.

Pada bidang pendidikan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menjelaskan jika pendidikan nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, memiliki posisi yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya yang berkualitas, yakni pribadi yang mandiri, kemauan serta kemampuan dalam mewujudkan cita-cita bangsanya. Pada masa sekarang dalam mewujudkan pendidikan yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki kualitas hidup masyarakat. Bangsa Indonesia sudah mempunyai pedoman dalam melaksanakan pendidikan yang telah diatur di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan jika pendidikan nasional berfungsi untuk meningkatkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan juga menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Abad 21 baru berjalan satu dekade, namun pada dunia pendidikan sudah dirasakan adanya pergeseran bahkan perubahan yang bersifat mendasar pada tatanan filsafat, arah serta tujuannya. Tidaklah berlebihan jika dikatakan kemajuan ilmu tersebut dipicu oleh lahirnya sains serta teknologi komputer. Dengan acuan yang mana kemajuan sains dan teknologi terutama pada bidang *cognitive science*, *bio-molecular*, *information technology* dan *nano-science* kemudian menjadi kelompok ilmu pengetahuan yang mencirikan abad ke 21. Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada dunia pendidikan, telah

terbukti semakin menyempitnya dan meleburnya faktor “ruang dan waktu” yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan kecerdasan penguasaan ilmu pengetahuan.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah salah satu komponen dari terobosan pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setiap pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik haruslah mengikuti kemajuan teknologi informasi dan menggunakan gaya pembelajaran yang lebih maju. Diperlukannya juga pendekatan pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang baik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri agar lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan mengkomunikasikan ide-ide mereka secara lisan dan tertulis (Nugroho, 2019: 41).

Pendekatan pembelajaran menjadi sudut pandang guru dalam menentukan proses pembelajaran nantinya. Salah satu pendekatan yang relevan di abad 21 ini adalah pendekatan *technological pedagogical and content knowledge (TPACK)*. Pendekatan *technological pedagogical and content knowledge (TPACK)* merupakan kerangka untuk memahami dan mendefinisikan jenis pengetahuan yang dibutuhkan guru untuk memfasilitasi praktik pedagogis dan memahami konsep dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam lingkungan belajar (Nurmansyah & Setiana, 2020). Kolaborasi hubungan antara teknologi dan pedagogi dalam penyampaian materi memiliki kekuatan dan daya tarik untuk merangsang pembelajaran aktif yang difokuskan pada peserta didik.

Menggabungkan teknologi pada lingkungan belajar yaitu bisa dilakukan dengan salah satunya memanfaatkan teknologi tersebut kedalam media pembelajaran sebagai media penyampaian materi. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran mampu memberikan dampak yang cukup besar dalam pembelajaran. Teknologi informasi yaitu segala hal yang berkaitan dengan proses, manipulasi, penggunaan sebagai alat bantu serta pengelolaan informasi, sedangkan teknologi komunikasi yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu dalam memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang perangkat lainnya. Pemahaman teknologi informasi dan komunikasi dapat dikatakan kemampuan dalam menggunakan serta menguasai alat teknologi informasi dan komunikasi secara umum.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang berisi informasi maupun pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud serta tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi dengan cara yang baru. Menggunakan media pembelajaran dengan tepat akan dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan pada setiap mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran sejarah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga selama proses pembelajaran sejarah dapat merangsang pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran sejarah yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, sebisa mungkin pendidik harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk juga perubahan tingkah laku peserta didik.

Salah satu wujud dari media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu berupa sebuah aplikasi yang bernama *videoscribe*. *Video-scribe* merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang berisi serangkaian gambar yang kemudian disusun kedalam bentuk video yang utuh. Karakteristik media ini sangat unik dengan menyajikan konten pembelajaran yang menarik dengan perpaduan antara gambar, suara, serta desain yang menarik berupa animasi, grafis, ataupun gambar sesuai keinginan.

Media *Sparkol Videoscribe* yaitu salah satu bentuk media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat penyampai dari guru kepada peserta didik pada proses pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* mempunyai karakteristik yakni mampu menyampaikan gambar, suara, dan animasi, teks, dan juga desain-desain yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang akan diberikan. Kelebihan pada media *Sparkol Videoscribe* diantaranya mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan kemampuan belajar peserta didik.

Sparkol Videoscribe merupakan media pembelajaran video berupa animasi yang terdiri dari serangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. *Sparkol Videoscribe*

akan menampilkan konten pembelajaran yang terdiri dari gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran, tidak cepat merasa bosan sehingga akan sangat disukai peserta didik. Fitur yang disediakan pada *software* ini sangat bermacam-macam sehingga dapat menjadikan media pembelajaran yang menarik dan dapat disesuaikan dengan mata pelajaran sejarah.

Selain menggunakan desain yang sudah disediakan *software* pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar menyesuaikan kebutuhan kemudian di import ke dalam *software* tersebut. Pengguna dapat melakukan *dubbing* dan memasukan suara sesuai kebutuhan yang diinginkan untuk membuat video. *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran yang berbasis audio visual. *Sparkol Videoscribe* cocok digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menggabungkan teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang berbasis audio visual di era sekarang banyak diminati peserta didik khususnya pada pelajaran sejarah karena dianggap mudah dipahami dan dapat melihat gambaran langsung dari materi yang disampaikan yang mungkin sulit untuk dilihat secara langsung kelapangan. Guru dapat menampilkan berbagai objek-objek sejarah misalnya candi, arca, dan objek lainnya yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran sejarah.

Perihal hal tersebut peneliti memilih *Sparkol Videoscribe* untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik. Karena dengan penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran sejarah dapat menyampaikan materi dengan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan motivasi peserta didik. Pembelajaran yang efektif apabila adanya interaksi di antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara aktif serta tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam rentang waktu yang telah ditentukan.

Sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan maka menumbuhkan motivasi belajar peserta didik menjadi tugas seorang pendidik yang sangat penting. Pembelajaran akan berlangsung efektif apabila peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Dalam motivasi belajar terdapat cita-cita atau aspirasi peserta didik, hal ini diharapkan peserta didik mendapatkan motivasi belajar sehingga mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga dapat memperlancar belajar dan hasil belajar. Secara *historic*, pendidik

selalu mengetahui kapan peserta didik perlu diberi motivasi selama proses belajar, sehingga meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar.

Upaya dalam menumbuhkan motivasi peserta didik, pendidik harus mampu menyusun strategi dalam pembelajaran, menguasai metode dan teknik mengajar. Salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat merangsang motivasi belajar peserta didik. Strategi ini juga dapat digunakan pendidik pada pelajaran sejarah. Mengingat pada pelajaran sejarah banyak objek-objek sejarah yang menjadi bagian dari materi sejarah itu sendiri. Tentu hal tersebut akan menyulitkan peserta didik apabila tidak adanya media yang dapat memuat informasi mengenai objek-objek tersebut. Dengan penggunaan media pembelajaran pada pelajaran sejarah dapat meningkatkan keefektifan belajar dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Feni Febriana (2022) yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Media *Sparkol Videoscribe* dengan Materi Peninggalan Prasejarah di Museum Si Pahit Lidah Pada Pelajaran Sejarah Kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang”. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan keefektifitasan penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 33,18% dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,2%. Hasil nilai yang didapatkan menunjukkan jika produk yang dikembangkan oleh peneliti mengenai media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* memiliki dampak aktivitas yang signifikan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Alim Wijaya (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual Wondershare Filmora 9* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang”. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu hasil dari pelaksanaan tahapan *field test* menunjukkan jika media pembelajaran berbasis audio visual *wondershare filmora 9* memiliki dampak yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dampak efektivitas tersebut dilihat pada perbedaan nilai *pretest* sebesar 37,5 dan nilai *posttest* sebesar 83.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sinta (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Tiktok* Materi Toponimi Kota Palembang untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan”. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan keefektifitasan media pembelajaran audio visual

berbasis *tiktok*. Hal ini dapat dilihat dari respon mahasiswa saat menyimak dan mengaplikasikan media *tiktok*. Peningkatan hasil belajar dapat diukur melalui tes awal (*pretest*) dengan nilai 32,5% dan hasil tes akhir (*posttest*) sebesar 98,12%.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas maka dapat disimpulkan jika penerapan media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* memiliki pengaruh positif dan peningkatan yang signifikan untuk hasil belajar peserta didik. Adapun pada penelitian ini peneliti memilih SMA Negeri 22 Palembang sebagai lokasi penelitian. Terdapat beberapa alasan mengapa peneliti memilih SMA ini. Pertama, berdasarkan hasil observasi berupa angket yang disebar melalui *google form* kepada peserta didik kelas X, didapatkan fakta jika guru kebanyakan masih menggunakan media visual. Padahal di SMA Negeri 22 Palembang untuk segi sarana dan prasarana sudah cukup lengkap. Kedua, berdasarkan hasil observasi sekitar 75% peserta didik menyukai media pembelajaran seperti video atau film karena dianggap menarik dan mudah untuk dipahami.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 22 Palembang untuk melihat bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar peserta didik. Dan diharapkan dengan media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran sejarah. Adapun judul penelitian yang diangkat adalah **“Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 22 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang pada permasalahan tersebut, maka peneliti memfokuskan penelitian ini menjadi dua rumusan masalah yaitu:

- a. Apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 22 Palembang?
- b. Apakah tidak ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 22 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapatkan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

- a. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 22 Palembang.
- b. Untuk mengetahui apakah tidak ada pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 22 Palembang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh kelulusan dan untuk mendapatkan gelar sarjana (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- 2) Dengan adanya penelitian ini dapat di ketahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 22 Palembang.

b. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah, sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik. Selain itu diharapkan peserta didik akan merasa sangat tertarik dan antusias selama proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media ini.

d. Bagi Guru

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

e. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan berupa saran bagi sekolah untuk mengoptimalkan dan meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung & Zarah.(2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Agustinova, D., A. (2018). Nilai-Nilai Multikultural Dalam Buku Teks Non-Bse Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas VII, VIII dan IX Terbitan Pusat Perbukuan. *Journal of Chemical Information and Modeling*. 5(3):1689-1699.
- Alphaomegaproperty. (2020). Pengertian Media Video Pembelajaran. <https://alphaomegaproperty.co.id/pengertian-media-video-pembelajaran/>
- Air, Jon& dkk.. (2014). *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparkol Books.
- A. M, Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arifin R.,& Nugroho. (2019). *Higher Order Thinking Skills*. Jakarta: PT Gramedia.
- Asmara, Yeni. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. 2(2): 105-120.
- Cahyo, A. N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jakarta: Divapres.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimyanti & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Djamarah & Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa*. 1(1): 21-25.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.Mahaguru. 2(1): 104-113.
- Harahap, Z. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Videoscribe* dan *3D Based* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Pada SMK N 2 Pekanbaru. *JPEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 5(2): 28-34.
- Hayati, Sri. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Jakarta: Graha Cendikia.

- Hendra, Surya. (2003). *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Indrawati, F. (2013). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 3(3). 215-223.
- Kholid, Idham. (2017). Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *Jurnal Tadris*. 10 (1): 61-71.
- Khoiruddin, Agung. (2020). *7 Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Anggraeni, F. K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Materi Fluida Dinamis Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. 6(2): 441-450.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Media Komputindo.
- Masgumelar, N., K. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA*. 2(1): 49-57.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis *Videoscribe* Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*. 7(2): 174-184.
- Munawwarah, R. A. (2019). *Sparkol Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. 8(2): 430-437.
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*. 2(1): 77-95.
- Nurmansyah, U., & Setiana. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Melalui Pendekatan Saintifik TPACK. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*. 6(2): 195-211.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2): 333-352.

- Purwono, Joni., Yutmini, Sri., Anitah, Sri. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*. 2(2). 127-144.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rifa'I, A. & Anni, C. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES
- Sardiman.(2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakasa Paedagogia*. 3(2): 198-203.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: Pendekatan Kuantatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counselling*. 1(2): 1-26.
- Suyono & Hariyanto.(2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, M. (2009).*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zain, S. (2021). *Digital Transformation Trends In Education. In Future Directions in Digital Information (Issue 2019)*. Elsevier Lt