

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
APLIKASI *SPARKOL* BERBASIS MASALAH UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH  
MENENGAH KEJURUAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**I Made Yoga Sudhyana**

**Nomor Induk Mahasiswa 016121005032**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
INDRALAYA  
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI  
SPARKOL BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PPKn DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**I Made Yoga Sudhyana**

**Nomor Induk Mahasiswa 06121005032**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Drs. Emil El Faisal, M.Si.  
NIP 196812211994121001**

**Pembimbing 2,**



**Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.  
NIP.196911151994012001**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan IPS,**



**Dr. Farida, M.Si.  
NIP. 196009271987032002**

**Ketua Program Studi,**



**Kurnisar, S.Pd., M.H.  
NIP. 197603052002121011**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI  
SPARKOL BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PPKn DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**I Made Yoga Sudhyana**

**Nomor Induk Mahasiswa 06121005032**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari: Selasa**

**Tanggal: 24 April 2018**

**TIM PENGUJI**

- 1. Ketua : Drs Emil El Faisal, M.Si.**
- 2. Sekretaris : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.**
- 3. Anggota : Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd.**
- 4. Anggota : Drs. Alfiandra, M.Si.**
- 5. Anggota : Kurnisar, S.Pd., M.H.**



**Indralaya, Agustus 2018**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi,**



**Kurnisar, S.Pd., M.H.**

**NIP. 197603052002121011**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Yoga Sudhyana

NIM : 06121005032

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol Berbasis Masalah Dalam Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Menengah Kejuruan” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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 di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 2018  
Yang membuat pernyataan,



*I Made Yoga Sudhyana*  
I Made Yoga Sudhyana  
NIM: 06121005032

## PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Drs. Emil El Faisal, M.Si dan Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, MA., Ph.D selaku dekan FKIP Unsri dan Dr. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri serta Kurnisar, S.Pd., M.H selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, Drs. Alfiandra, M.Si, Kurnisar, S.Pd., M.H, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Sriwijaya, Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Tanjung Lago dan Guru SMK Negeri 1 Tanjung Lago, Mahasiswa dan Mahasiswi PPKn Indralaya yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, 2018  
Peneliti,



I Made Yoga Sudhyana

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAM JUDUL .....</b>	<b>–</b>
<b>HALAM PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN TELAH DIUJIKAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran .....	7
2.1.1 Pengembangan .....	7
2.1.2 Pengertian Media .....	8
2.1.3 Pengertian Pembelajaran .....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	10

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	11
2.3 <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	12
2.3.1 Pengertian <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	12
2.3.2 Kegunaan <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	13
2.3.3 Kelebihan <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	13
2.3.4 Kelemahan <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	14
2.3.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	15
2.4 <i>Problem Based Learning</i> .....	16
2.4.1 Pengertian <i>Problem Based Learning</i> .....	16
2.4.2 Pembelajaran Berbasis <i>Problem Based Learning</i> .....	16
2.4.3 Karakteristik <i>Problem Based Learning</i> .....	17
2.4.4 Kelebihan dan kelemahan <i>Problem Based Learning</i> .....	17
2.5 Motivasi Belajar .....	20
2.5.1 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	20
2.5.2 Indikator Motivasi Belajar .....	21
2.5.3 Peranan Motivasi Belajar .....	22
2.5.4 Hubungan Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa .....	23
2.6 Macam –Macam Model Pengembangan .....	23
2.6.1 Model ASSURE .....	23
2.6.2 Model 4D .....	24
2.6.3 Model ADDIE .....	24
2.7 Model Pengembangan .....	25
2.8 Kerangka Berfikir .....	26

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Metode Penelitian .....	28
3.2 Tahap Penelitian .....	28
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	28
3.2.2 Sampel Sumber Data Penelitian .....	29
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data .....	29

3.2.3.1 Dokumentasi .....	29
3.2.3.2 Wawancara .....	29
3.2.3.3 Angket .....	30
3.2.3.4 Observasi .....	30
3.2.4 Instrumen Penelitian .....	30
3.2.4.1 Pendapat Ahli .....	31
3.2.4.2 Pendapat Siswa .....	31
3.2.5 Teknik Analisa Data .....	32
3.2.5.1 Analisis Data Angket .....	32
3.2.5.2 Analisis Data Observasi Motivasi Siswa .....	33
3.3 Tahap Pengembangan .....	34
3.3.1 Analisis Kebutuhan ( <i>Analysis</i> ) .....	36
3.3.2 Desain Materi dan Bahan ( <i>Design</i> ) .....	36
3.3.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	36
3.3.4 Implementation dan Evaluation .....	37
3.3.4.1 <i>Self Evaluation</i> .....	37
3.3.4.2 Evaluasi Ahli ( <i>Expert Evaluation</i> ) .....	37
3.3.4.3 <i>One-to-one Evaluation</i> .....	37
3.3.4.4 <i>Small Group Evaluation</i> .....	38
3.3.4.5 Uji Coba Lapangan ( <i>Filed Test</i> ) .....	38

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Deskriptif Pelaksanaan Penelitian .....	39
4.2 Hasil dan Tahap Penelitian .....	41
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi .....	41
4.2.1.1 Gambar Umum Sekolah .....	41
4.2.1.2 Jumlah Data Guru dan Siswa .....	41
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Media .....	42
4.2.2.1 Tahap Analisis Kebutuhan ( <i>Analysis</i> ) .....	42
4.2.2.1.1 Analisis Materi dan Bahan Ajar .....	43
4.2.2.1.2 Analisis Karakteristik Siswa .....	45
4.2.2.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	46
4.2.2.2.1 Desain Materi dan Bahan Ajar .....	46



4.2.2.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	48
4.2.2.4 Implementation dan Evaluation .....	48
4.2.2.4.1 Hasil <i>Self Evaluation</i> .....	48
4.2.2.4.2 Hasil <i>Expert Review</i> .....	50
4.2.2.4.3 Hasil <i>One-to-one Evaluation</i> .....	56
4.2.2.4.4 Hasil <i>Small Group</i> .....	60
4.2.2.4.5 Hasil <i>Field Test</i> .....	63
4.3 Pembahasan .....	66
4.3.1 Tahap <i>Analysis</i> .....	66
4.3.2 Tahap <i>Design</i> .....	67
4.3.3 Tahap <i>Development</i> .....	67
4.3.4 Tahap Implementation dan Evaluation .....	67

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	71
5.2 Saran .....	72
5.2.1 Bagi Guru .....	72
5.2.2 Bagi Siswa .....	72
5.2.3 Bagi Sekolah .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	73
-----------------------------	----

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Teori Motivasi Belajar <i>Schunk et al</i> .....	18
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian .....	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Angket Evaluasi Ahli .....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Angket Evaluation Siswa .....	29
Tabel 3.4 Kategori Nilai Baik .....	29
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kevalidan media .....	30
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kepraktisan Media .....	30
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Observasi Motivasi Siswa .....	31
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	37
Tabel 4.2 Data Siswa .....	39
Tabel 4.3 Data Guru .....	39
Tabel 4.4 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator .....	40
Tabel 4.5 Desain Materi dan Bahan Ajar .....	44
Tabel 4.6 Hasil <i>Self Evaluation</i> .....	46
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi .....	47
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media .....	49
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	50
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Ahli .....	52
Tabel 4.11 Revisi Tahap <i>Expert Review</i> .....	52
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa Tahap <i>One-to-one</i> .....	54
Tabel 4.13 Komentar dan Saran Siswa Tahap <i>One-to-one</i> .....	55
Tabel 4.14 Revisi Tahap <i>One-to-one</i> .....	56
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa Tahap <i>Small Group</i> ...	57
Tabel 4.16 Komentar dan Saran Siswa Tahap <i>Small Group</i> .....	58
Tabel 4.17 Revisi Tahap <i>Small Group</i> .....	59
Tabel 4.18 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa .....	61

## **DAFTAR BAGAN**

	<b>Halaman</b>
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	22
Bagan 2.2 Alur Penelitian .....	23
Bagan 3.1 Prosedur ADDIE .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Ususl Judul Skripsi
- Lampiran 2. Surat Kesiediaan Dosen Pembimbing
- Lampiran 3. Surat Izin Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 4. Surat Perbaikan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 5. Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 6. Surat Perbaikan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 7. Surat Permohonan SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 8. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Materi
- Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Media
- Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 14. Surat Keterangan Validasi Bahasa
- Lampiran 15. Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP Universitas Sriwijaya
- Lampiran 16. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
- Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian dari SMK Negeri 1 Tanjung Lago
- Lampiran 18. Lembar Angket Siswa Tahap *One-to-one*
- Lampiran 19. Lembar Angket Siswa Tahap *Small group*
- Lampiran 20. Rekapitulasi Penilaian Siswa Tahap *One-to-one* dan *Small group*
- Lampiran 21. Lembar Observasi Pada Tahap *Field test*
- Lampiran 22. Daftar Hadir Dosen Dalam Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 23. Daftar Hadir Peserta Seminar Ususl Penelitian
- Lampiran 24. Daftar Hadir Dosen Dalam Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 25. Daftar Hadir Peserta Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 26. Surat Persetujuan Ujian Akhir Program Sarjana
- Lampiran 27. Daftar Perbaikan Skripsi

## ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran aplikasi *sparkol* berbasis masalah yang valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Tanjung Lago. Metode yang dalam penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dan Evaluasi Formatif Tessmer. Tahap penelitian ini yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group* dan *field test evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah dokumentasi, wawancara, angket dan observasi. Hasil penelitian pengembangan media berbasis *sparkol* menunjukkan bahwa pada tahap *expert review* dinyatakan valid oleh ahli materi dengan skor 3,8 dengan kategori valid, validasi media dengan skor 4,2 dengan kategori sangat valid dan dinyatakan valid dari validator bahasa dengan skor 4,5 dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media *sparkol* dapat dilihat pada tahap *one-to-one evaluation* diperoleh nilai rata-rata 4,1 dengan kategori praktis dan pada tahap *small group* diperoleh nilai rata-rata 4,3 dengan kategori sangat praktis. Hasil dari observasi motivasi belajar siswa pada tahap *field test* dengan persentasi 79% dengan kategori baik. Berdasarkan dari penelitian pengembangan menggunakan media *sparkol* pada matapelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan dinyatakan valid, sangat praktis dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa dengan kategori baik.

***Kata-kata Kunci*** : *Penelitian pengembangan, sparkol videoscribe, berbasis masalah, motivasi belajar, PPKn.*

## ABSTRACT

The purpose of this development research is to produce a valid, practical learning problem based on sparkol application learning media and have a potential effect on student learning motivation in PPKn subjects at SMK 1 Tanjung Lago. The method in this study is the development research method with the ADDIE development model and Tessmer Formative Evaluation. This research phase is self evaluation, expert review, one-to-one, small group and field test evaluation. Data collection techniques in this study used were documentation, interviews, questionnaires and observations. The results of the research on the development of sparkol-based media showed that the expert review stage was declared valid by material experts with a score of 3.8 with a valid category, media validation with a score of 4.2 with a very valid category and declared valid from the language validator with a score of 4.5 in the category very valid. Sparkol media practicality can be seen in the one-to-one evaluation stage obtained an average value of 4.1 in the practical category and in the small group stage obtained an average value of 4.3 with a very practical category. The results of the observation of students' learning motivation in the field test stage with a percentage of 79% with good categories. Based on the research development using sparkol media on PPKn subjects in Vocational High Schools is declared valid, very practical and has a potential effect on students' motivation in good categories.

*Key Words: Research development, sparkol videoscribe, problem based, learning motivation, PPKn.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Peran penting pendidikan untuk menyiapkan generasi yang memiliki kualitas agar dapat menghadapi era globalisasi. Pendidikan menjadi sesuatu yang sangat pokok dan wajib dipenuhi, baik orang tua, pemerintah, masyarakat dan bangsa. Pendidikan menjadi intuisi yang sangat penting dalam membentuk manusia yang berkualitas yang menjadi cita-cita suatu bangsa. Tujuan utama dari pendidikan adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya sendiri untuk membentuk potensi-potensi yang terdapat dalam diri siswa tersebut. Oleh sebab itu, syarat terpenting dalam menghadapi kemajuan zaman yaitu adanya pengembangan di sarana pendidikan dalam berbagai kesempatan dan tantangannya (Tirtarahardja dan La sulo, 2013: 153). Saat ini yang menjadi topik permasalahan dalam pendidikan yaitu tentang kualitas pendidikan, yang terpenting kualitas pembelajarannya. Menurut Rusman (2013: 4) usaha yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas disekolah dapat dilakukan dengan meningkatkan pembelajaran yang terfokus pada peserta didik (*student center*) dan melakukan pemenuhan pendidikan berkelanjutan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Berdasarkan acuan normatif yang berlaku Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Hasbullah, 2012: 304-305) mengatakan bahwa :

Pendidikan menjadi usaha yang terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif dapat meningkatkan potensi dirinya agar memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, kepribadian serta akhlak mulia yang diperlukan masyarakat, bangsa dan Negara.

Terlepas dari itu pendidikan mempunyai berbagai aspek yang sangat kompleks, sehingga terkadang pelaksanaannya terkendala oleh banyak faktor, seperti manusia, sarana dan prasarana, dan kondisi lingkungan. Selanjutnya menurut Sanjaya (2013:15) lingkungan, guru, siswa, faktor sarana, alat dan faktor media merupakan variabel yang mempengaruhi keberlangsungan sistem

pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran dikelas sering mengalami kegagalan komunikasi antara guru dan siswa yang mengakibatkan siswa tidak dapat menerima materi pelajaran secara optimal. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik tidak dapat sepenuhnya memahami materi pelajaran dengan baik. Bahkan materi yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan. Oleh sebab itu, menurut Sanjaya (2013: 162) dengan strategi memanfaatkan media dan sumber belajar diharapkan guru dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

Dalam mencapai proses pembelajaran pengajar sangat berperan dalam mengembangkan materi yang ingin di sampaikan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Ada beberapa peralatan yang dapat digunakan pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui pendengaran dan penglihatan (*audiovisual*) sehingga proses pembelajaran jadi lebih baik yaitu dengan menggunakan media. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2013: 204) mengatakan bahwa buku, radio, koran, televisi, majalah merupakan bahan yang dapat dijadikan media pembelajran.

Di era globalisasi kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Untuk itu guru yang berperan sebagai pendidik dituntut agar mampu mengkreasikan pembelajaran melalui media dan berbagi sumber belajar yang menarik dan sesuai sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif (Sanjaya, 2013: 198). Menurut Hamalik (2010:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu salah satu nya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol*.

*Sparkol VideoScribe* merupakan *software* yang dapat digunakan dalam membuat design animasi dengan mudah. Menurut Mayer dalam Air,dkk (2014:23) dalam penelitiannya mengemukakan kelebihan penggunaan media *sparkol videoScribe* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:



1. Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
2. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
3. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Dengan menggunakan aplikasi *sparkol* ini tampilan media pembelajaran akan lebih menarik karena di dalamnya memuat gambar, teks, animasi dan suara. Aplikasi *sparkol videoscribe* ini banyak dimanfaatkan untuk membuat *video* tutorial yang banyak beredar di pasaran, selain itu *sparkol* juga sangat baik digunakan sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif.

Penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan *Sparkol VideoScribe* pernah dilakukan oleh Dilla Ocktavianingrum (2016) <http://digilib.uns.ac.id> dengan judul “Pengembangan Media *Audio Visual Sparkol VideoScribe* Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP)” memberikan kesimpulan bahwa media *audio visual Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran mengelola pertemuan/ rapat dikatakan sangat baik. Kemudian penelitian oleh Ilham Musyadat (2015) [etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *ViedoScribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil” memberikan kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya juga dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari (2016) <http://lib.unnes.ac.id> dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 10 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016” memberikan kesimpulan bahwa media belajar menggunakan *sparkol videoscribe* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran PPKn perlu dikembangkan, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Sparkol*. Sehingga diharapkan hasil pengembangan media pembelajaran PPKn dengan

menggunakan aplikasi *Sparkol* ini akan meningkatnya motivasi belajar siswa serta menjadikan proses belajar menjadi sangat menarik.

Mata pelajaran PPKn merupakan bidang studi yang memiliki banyak cakupan materi, maka diperlukan suatu solusi yang efektif sehingga siswa dapat belajar kreatif dalam mempelajari materi berupa konsep-konsep dan latihan. Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Tanjung Lago, Banyuasin pada 16 Juli 2018 dengan melakukan wawancara terkait penggunaan multimedia saat proses pembelajaran kepada guru mata pelajaran PPKn. Hasil wawancara yang diperoleh peneliti bahwa guru telah mengetahui penggunaan multimedia dapat mempermudah penyampaian materi saat proses pembelajaran PPKn, akan tetapi penggunaan multimedia digunakan secara tidak maksimal, hal ini dikarenakan oleh beberapa kendala. Adapun kendala tersebut adalah guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn, guru belum terlalu mengetahui beberapa multimedia, guru tidak mengetahui berbagai potensi *software* yang mempermudah dalam merancang dan mengembangkan multimedia.

Berdasarkan masalah tersebut maka media pembelajaran yang digunakan guru perlu dikembangkan lebih menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *sparkol*. Karena *sparkol* dikemas dengan cara yang unik yaitu berupa gambar, dan animasi, semua media tersebut dapat dikemas menjadi satu kesatuan. *Sparkol* merupakan aplikasi pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan oleh guru atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Untuk membantu permasalahan ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *sparkol*. Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat membantu mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Sparkol* Berbasis Masalah Dalam Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Menengah Kejuruan”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang di sampaikan, maka yang jadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1.** Bagaimana mengembangkan media pembelajaran aplikasi *sparkol* berbasis masalah pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan yang valid?
- 1.2.2.** Bagaimana mengembangkan media pembelajaran aplikasi *sparkol* Berbasis Masalah pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan yang praktis?
- 1.2.3.** Apakah media pembelajaran aplikasi *sparkol* yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dengan penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1.** Menghasilkan media pembelajaran aplikasi *sparkol* berbasis masalah pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan yang valid.
- 1.3.2.** Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *sparkol* berbasis masalah pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan yang praktis.
- 1.3.3.** Mengetahui efek potensial penggunaan media pembelajaran *sparkol* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari permasalahan yang telah dibahas, adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu:

### **1.4.1 Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam kelas.

### **1.4.2 Secara Praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa supaya lebih aktif dalam kegiatan belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru-guru di sekolah untuk menjadikan alternatif penyajian media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, agar dapat mengefektifkan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengefektifkan penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa sehingga nantinya dapat menghasilkan lulusan terbaik dan berkualitas.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai bekal dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon & dkk. 2014. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heard*. Bristol, UK.: Sparkol Books
- Amir, T. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Arthalia, M. (2013). **Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning untuk siswa SMP**. Diakses 15 Juni 2016
- Diana, K (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI MAN 2 Jepara. Skripsi: Semarang UNNES Diakses 15 Juni 2016
- Fathurrohman, Sobry. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama
- Hamdayama, Jumanta. (2012). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Gahalia Indonesia
- Hasbullah. (2012). *Dasar-dasar Ilmu Pendidik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ibrahim dan Nana Syaodih.(2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musyadat, Ilham. (2015). **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis VideoScribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil**. Etheses. [uin-malang.ac.id](http://uin-malang.ac.id). Diakses pada 5 Mei 2016
- Nur, M. 2011. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah. Surabaya: Pusat

- Octavianingrum, Dilla. (2016). *Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) IPMI Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran. Tesis*, Surakarta: FKIP UNS.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, A. Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Rahmawati, R. (2015). “**LKS Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Peta Konsep Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa**”. *Skripsi*. Semarang. UNNES
- Rusman. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S dkk . (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman.A.M. (2011).*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Schunk, Dale H, dkk. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2001). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . (2012). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarman. 2007. “ **Problem Based Learning Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah**”. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 2 (2).
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2001).*Media Pengajaran*.Bandung : C.V. Sinar Baru.

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_.(2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_.(2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan, Reseach and Development*. Bandung:Alfabeta.
- Tirtamedia. Pengertian sparkol videoscribe <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/>  
. Diakses pada 18 Mei 2016
- Trianto.(2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresiv*. Jakarta: Kencana Prenata Media Grup.
- Uno, Hamzah B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.