

**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**

SKRIPSI

Oleh

Feni Febriana

06041381722062

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**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**

SKRIPSI

Oleh

Feni Febriana

NIM: 06041381722062

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002

**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**

SKRIPSI

Oleh

Feni Febriana

NIM: 06041381722062

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui:

Ketua Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si

NIP: 196009271987032002

Ketua Program Studi

Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP: 198411302009121004

**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**

SKRIPSI

oleh

Feni Febriana

NIM: 06041381722062

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:


Hari : Jumat


Tanggal : 25 Maret 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.

2. Anggota : Drs. Alian Sair, M.Hum





Palembang, Mei 2022

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

**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**

SKRIPSI

OLEH

FENI FEBRIANA

NIM 06041381722062

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Feni Febriana

NIM : 06041381722062

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media 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 ” 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 di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau 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.

Palembang, Maret 2022

Yang membuat pernyataan

Feni Febriana



NIM 06041381722062

PRAKATA

Skripsi dengan judul “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 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 terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota tim penguji . yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

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

Palembang, Maret 2022

Penulis,

Feni Febriana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan, sholawat serta salam selalu turunkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Diriku sendiri karena telah bersedia dan bersabar dalam melewati masa-masa perkuliahan yang sangat *complicated*
- ❖ Kedua Orang Tuaku Tersayang, Ayahku Yuludin dan Ibuku Lina Nurialisa yang mendidik Feni dengan penuh kasih sayang dan selalu mendukung Feni baik dalam hal moral maupun material serta selalu mendoakan yang sekaligus memberi nasihat demi masa depan Feni yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu memuliakan dan memberikan rahmat kepada mereka berdua baik di dunia maupun diakhirat.
- ❖ Kedua Saudariku, Serly Yuliana dan Amanda Triana terima kasih selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungannya untuk Feni.
- ❖ Keluarga Besar Noerdin Anis, Nidya Ivani Putri, Nurasni, Lili Suryani, serta Ade Irwan Irawan yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta semangat kepadaku untuk selalu fokus dalam mengerjakan karya skripsi ini.
- ❖ Dosen pembimbingku Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. terima kasih banyak kepada ibu yang selama ini telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan telah memberikan motivasi kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Seluruh Bapak dan Ibu dosen program studi pendidikan sejarah Dr. Syarifuddin, M.Pd., Dra. Sani Safitri, M.Si., Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs. Alian, M.Hum., Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Dr. Hudaidah, M.Pd., Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Dra. Yunani, M.Pd., Dr. Farida, M.Si., Dr. Dedi Irwanto, M.A., Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Reza Pahlevi, M.Pd. terima kasih atas bimbingan dan segala ilmu yang telah bapak dan ibu berikan kepada saya selama saya belajar di FKIP UNSRI.

- ❖ Serta Bapak dan Ibu Staf Administrasi Icha Tiara Suri, S.E dan Agung Dwi Rizky, S.Pd. yang telah banyak membantu dalam pengurusan administrasi akademik dengan sangat baik.
- ❖ Saudara dan Saudariku (Anissa Cieka Putri, Aisyah Utari, Ifrothul Azizah Sutisna, Puji Lestari, Ahmad Alim Wijaya, Oki Mulya Pratama, Mahmud Habibie Aziiz, Robi Utama Putra) yang selalu mendukung, menyemangati, memotivasi, dan bersedia menjadi tempat ceritaku selama menjalani masa perkuliahan. Terima kasih
- ❖ Teman-teman pendidikan sejarah angkatan 2017, seluruh keluarga HIMAPES, dan Jajaran Kabinet Cekatan, terima kasih atas bantuan dan kebersamaannya selama ini.
- ❖ Kepada Kepala Sekolah, Guru Sejarah Ibu Heny beserta peserta Ibu Henny Hariani, S.Pd. M.Si di SMA Negeri 10 Palembang yang sudah memberikan kesempatan dan kemudahan untuk melakukan penelitian.
- ❖ Kepada mamang gojek dan grab yang senantiasa mengantar saya bimbingan dan medoakan agar saya cepat wisuda.
- ❖ Almamaterku Universitas Sriwijaya.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka kerjakanlah urusanmu dengan sungguh-sungguh dan hanya kepada Allah kamu berharap (QS. Al-Insyirah: 6-7)

Never despair from Allah.

No matter what you're going through, no matter how much pain you feel, no matter how much you're hurt. God has the ability to give you what you want.

Allah has the power to make your dreams come true.

Allah will never let you down.

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
PERYATAAN	ii
PRAKATA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
LAMPIRAN	
DAFTAR ISI	vi
BAB I.....	14
PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Tujuan Penelitian	20
1.4 Manfaat Penelitian	20
BAB II.....	21
TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Hakikat Belajar	21
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	22
2.3 Pembelajaran Sejarah	23
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	24
2.4.1 Teori Belajar Konstruktivistik	24
2.4.2 Teori Belajar Kognitif.....	25
2.4.3 Teori Belajar Behavioristik	26
2.5 Hasil Belajar	27
2.6 Hakikat Media	27
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	27
2.6.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	28
2.6.3 Fungsi dan Kegunaan Media pembelajaran	29
2.7 Program <i>Software</i> Komputer	30
2.7.1 <i>Prezi</i>	30

2.7.2 Macromedia Flash	31
2.8 <i>Sparkol videoscribe</i>	32
2.8.1 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Sparkol videoscribe</i>	33
2.8.2 Sistem Kerja <i>Sparkol videoscribe</i>	33
2.9 Penelitian Pengembangan	38
2.10 Macam-macam model pengembangan	39
2.10.3 Model ADDIE	40
2.11 Penelitian Terdahulu	41
2.12 Kerangka Berpikir	43
BAB III	44
METODE PENELITIAN	44
3.1 Metode Penelitian	44
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	44
3.3 Prosedur Penelitian	45
3.3.1 Analisis	47
3.3.2 Desain	48
3.3.3 Pengembangan	49
3.3.4 Implementasi	50
3.3.5 Evaluasi	51
3.4 Teknik Pengumpulan Data	51
3.4.1 Uji Coba Produk	52
3.3.4.1 Validasi Ahli	52
3.3.4.2 Uji Coba Lapangan	52
3.4.2 Observasi	53
3.4.3 Tes Hasil Belajar	53
3.5 Teknik Analisis Data	54
3.5.1 Analisis Data Validasi Ahli	54
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar	55
BAB IV	57
HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian	57

4.1.1 Analisis	57
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	57
4.1.1.2 Analisa Materi	61
4.1.2 Desain	62
4.1.2.1 Desain Materi Pembelajaran	62
4.1.2.2 Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	63
4.1.2.3 <i>Storyboard</i>	63
4.1.3 Pengembangan	64
4.1.3.1 Self Evaluation	65
4.1.3.2 Validasi Ahli	66
4.1.3.2.1 Validasi Ahli Materi	67
4.1.3.2.2 Validasi Ahli Desain Pembelajaran (RPP)	68
4.1.3.2.3 Validasi Ahli Media	68
4.1.4 Implementasi	70
4.1.4.1 <i>One To One Test</i>	71
4.1.4.2 <i>Small Group Test</i>	72
4.1.4.3 Filed Test	74
4.1.5 Evaluasi	80
4.1.5.1 Penilaian Kualitas Produk dan Proses Uji Coba Lapangan	80
4.2 Pembahasan	82
4.3 Kelebihan dan Kekurangan	87
BAB V	89
KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
Lampiran. 21 Angket Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	195

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>Sparkol videoscribe</i>	21
Gambar 2.2 Tampilan saat login <i>Sparkol videoscribe</i>	21
Gambar 2.3 Tampilan halaman kosong <i>Sparkol videoscribe</i>	22
Gambar 2.4 Tampilan untuk memasukkan teks dalam <i>Sparkol videoscribe</i>	22
Gambar 2.5 Tampilan untuk memasukkan gambar dalam <i>Sparkol Videoscribe</i>	23
Gambar 2.6 Tampilan untuk memasukkan rekaman suara dalam <i>Sparkol videoscribe</i>	23
Gambar 2.7 Tampilan jenis-jenis tangan yang digunakan dalam <i>Sparkol videoscribe</i>	24
Gambar 2.8 Contoh tulisan dalam aplikasi <i>Sparkol videoscribe</i>	24
Gambar 2.9 Tampilan untuk keluar dari aplikasi <i>Sparkol videoscribem</i>	25
Gambar 2.10 Tahapan Model ADDIE.....	27
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 3.4 Pengembangan Penelitian Media pembelajaran.....	36
Gambar 3.5 Implementasi Penelitian Media pembelajaran.....	37
Gambar 3.6 Evaluasi Penelitian Media pembelajaran.....	38
Gambar 4.1 Pelaksanaan Tahap <i>Posttest</i>	62
Gambar 4.2 Proses Pembelajaran Sejarah pada Kelas X MIPA 7.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Identitas Validasi Ahli.....	39
Tabel 3.2. Kategori Skor Validasi Ahli	41
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kevalidan Kategori.....	42
Tabel 3.4 Kategori Perolehan Nilai Gain Skor.....	43
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i>	51
Tabel 4.2 Hasil <i>Self Evaluation</i>	52
Tabel 4.3 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	53
Tabel 4.4 Hasil Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Desain Pembelajaran	55
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Media Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	56
Tabel 4.8 Hasil Tahap <i>One To One Test</i>	58
Tabel 4.9 Hasil Tahap <i>Small Group Test</i>	60
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	61
Tabel 4.11 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	63
Tabel 4.12 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	63
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>pretest</i> Peserta Didik.....	68
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi nilai <i>posttest</i> Peserta Didik.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	87
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas	88
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas	90
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan.....	91
Lampiran 5. SK Selesai Penelitian Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang.....	92
Lampiran 6. Kartu Bimbingan.....	93
Lampiran 7. Lembar Validasi Materi.....	95
Lampiran 8. Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	98
Lampiran 9. Lembar Validasi media	102
Lampiran 10. Lembar Nama dan Nilai Peserta Didik.....	104
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	106
Lampiran 12. Materi Pembelajaran.....	112
Lampiran 13. Lembar <i>One To One</i>	133
Lampiran 14. Lembar <i>Small Group Test</i>	136
Lampiran 15. Lembar Soal <i>Pretest</i>	139
Lampiran 16. Lembar Soal <i>Posttest</i>	145
Lampiran 17. Pedomanan Wawancara <i>Field Test</i>	150
Lampiran 18 . <i>Storyboard</i>	154
Lampiran 19. Dokumentasi Pengambilan Gamabar di museum Si Pahit Lidah	179
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian Kelas X MIPA 7 (<i>Field Test</i>).....	180
Lampiran 21. Angket Analisis Kebutuhan dan Karateristik Peserta Didik.....	183

ABSTRAK

Penelitian ini 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" membuat data dengan peninggalan prasejarah yang ada di museum Si Pahit Lidah yang terletak di Semidang Aji Kabupaten Ogan Komering Ulu. Penelitian ini telah diterapkan di kelas X Ilmu Pengetahuan Alam 7 Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* yang valid dan memiliki dampak efektifitas pada pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE*. Kevalidan media pembelajaran di validasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli desain (RPP), dan ahli media. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 3,86 dengan kategori valid, kevalidan desain sebesar 4,75 dengan kategori sangat valid, dan kevalidan media sebesar 4,33 dengan kategori valid. Pengaruh media pembelajaran berbasis media *Sparkol Videoscribe* untuk pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan 39,07% dengan *N-gain* sebesar 0,70. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* materi Peninggalan Prasejarah di museum Si Pahit Lidah untuk pembelajaran sejarah kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang memiliki nilai valid dan efektifitas.

Kata kunci : pengembangan, media, *Sparkol Videoscribe*, kevalidan, efektifitas

Pembimbing 1



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research entitled "The development of historical learning-based media Sparkol Videoscribe with prehistoric relics material at the bitter tongue si museum in class X history lessons in the Palembang State High School" Make data with prehistoric relics in the Bitter Tongue museum located in the Aji Salida museum Ogan Komering Ulu Regency. This study has been implemented in the class X of the Natural Sciences 7 State High School 10 Palembang Negeri 10 Palembang. This research is a development research using the Addie model. validity Learning Media is validated by three experts, namely material experts, design experts (RPP), and media experts. validity material has a value of 3.86 with a valid category, calucidan design of 4.75 categories are very valid, and the central and media of 4,33 with a valid category. The influence of media-based media-based learning media videoscribe for historical learning in Palembang State High School 10 is seen in increasing student learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage of 39.07% with n-gain of 0.70. This shows that the media of learning Sparkol Videoscribe of prehistoric relics material at the bitter tongue si museum for learning history class X State High School 10 Palembang has valid value and effectiveness.

Keywords: *Development, Media, Sparkol videoscribe, validity, effectiveness*

Pembimbing 1



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun Tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan ialah mengembang kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar manusia yang sistematis dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi diri peserta didik. Pendidikan dapat diperoleh peserta didik secara formal maupun non formal. (Basa & Hudaidah. 2021:02).

Pendidikan merupakan salah satu hal yang wajib dan sangat berpengaruh bagi setiap negara. Pendidikan juga merupakan suatu hak dan kewajiban yang mana harus dimiliki oleh setiap warga negara. Dimana hal tersebut tercantum pada Undang-Undang Dasar Republik Indonesia yaitu dalam pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Setiap Warga Negara Berhak Mendapatkan Pendidikan” maka dari itu terlihat jelas bahwa pendidikan itu sangat penting.

Adapun dalam arti luas pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Binti Maunah,2009:1). Kemudian pendidikan memiliki keseimbangan dalam peran membangun peserta didik sebagai warga dunia, warga bangsa dan warga masyarakat. Secara filosofi arah pendidikan harus menyesuaikan antara hal-hal yang berdimensi masa depan dengan hal-hal masa kini dan juga arah pendidikan harus membekali peserta didik dengan kompetensi bersifat *subject matter* dan kompetensi lintas kurikulum (Aunurrahman,2014:5).

Pendidikan memang berperan penting dalam menyiapkan peserta didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang sangat pesat. Selain itu seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu memilih perangkat pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi agar tujuan pembelajaran dapat diselesaikan. Istilah pembelajaran sudah dikenal luas oleh masyarakat pada saat setelah disahkannya UU RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar. Dengan demikian tidak ada manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar. Pengertian belajar dapat ditemukan dalam berbagai sumber atau literatur, pengertian belajar sebagai perubahan tingkah pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.(Aunurrahman 2014:35). Belajar menghasilkan perubahan sikap dalam diri setiap individu dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya, tetapi tidak semua perubahan dikatakan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seorang untuk memperoleh sesuatu tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik dan psikis (Andi Setiawan 2017:3).

Pada penyampaian atau penerapan pembelajaran yang sedang berlangsung sampai sekarang ini sering terjadinya miskomunikasi atau kurangnya komunikasi antara pengajar dan peserta didik yang mana informasi yang diberikan oleh pendidik sering berakibat gagal diterima oleh peserta didik sebagai penerima informasi. Sehingga mengakibatkan kurang adanya pemberian rangsangan dalam pembelajaran sehingga perkembangan kemampuan berpikir peserta didik kurang. Dampak yang didapat dari hal tersebut adalah kemampuan yang dikuasai oleh peserta didik hanyalah sebatas teoritis saja dan kurang mengertinya berfikir secara aplikatif.

Maka dari penjelasan tersebut bahwa di dalam belajar dan pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dapat dilihat dari standar proses pembelajaran pada

kurikulum di 2013, sekarang pembelajaran dilakukan memakai metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik dengan seorang pengajar agar memiliki keahlian dalam mengoasai materi pembelajaran, kemampuan yang tepat dalam memilih materi mengajar, dan media belajar sehingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif.

Terkait dengan hal di atas maka dari itu, untuk mencapai keberhasilan hasil peserta didik, perlunya untuk memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan komponen pendidikan di dalam sistem pembelajaran, pendidik harus membuat media pembelajaran yang menarik dan menimbulkan ketertarikan dan minat peserta dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari berbagai saluran dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (M ustofa Abi Hamid, dkk, 2020:04).

Media pembelajaran dapat digunakan pada semua mata pembelajaran khusus pada mata pembelajaran sejarah. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang lebih aktif dan juga dapat menciptakan interaksi langsung dengan lingkungan, hal ini dapat dilihat dalam pembelajaran sejarah guru dapat menampilkan, atau menunjukkan benda-benda yang tidak mungkin di bawah dalam kelas, dengan media guru dapat menampilkan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Serta menampilkan objek-objek pembelajaran seperti candi, sel, dan objek lainnya yang sebelumnya sulit diperlihatkan apabila tidak terjun ke lapangan. Dalam pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan penjelasan ceramah juga digunakan media untuk menampilkan benda-benda yang tak mungkin dibawa ke dalam kelas dan juga agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran yang sedang terjadi.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan pembelajaran di samping

membangkitkan motivasi dan niat belajar media pembelajaran juga dapat membantu pembelajar meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Rodhatul. 2009:18). Hal tersebut didukung Munandi (2013: 37-48) yang mengatakan bahwa media dapat sebagai sumber belajar, mudah dipahami peserta didik, meningkatkan imajinasi, motivasi, mengatasi hambatan komunikasi pembelajaran, dan memanipulasi keadaan atau misalnya benda yang sulit di jangkau.

Mengenai hal tersebut, peneliti melakukan wawancara menggunakan *google formulir* kepada guru dan peserta didik secara acak untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran. (kelas X MIPA 7) berdasarkan kesimpulan wawancara yang diperoleh dari peserta didik disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta didik mengalami hambatan dan keterbatasan informasi dalam memahami materi pembelajaran pendidik hanya menjelaskan materi secara biasa dan melakukan latihan-latihan soal. Oleh karena itu diajukan pertanyaan dengan peserta didik, pertanyaan bagaimana. Perubahan yang kalian sukai terutama pada pembelajaran sejarah? dari 37 orang peserta didik, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang menyukai belajar dengan menonton film atau video dan juga ada peserta didik yang menyukai penjelasan dengan adanya gambar-gambar dan animasi. Setelah mengajukan pertanyaan tadi kemudian diajukan kembali pertanyaan apakah peserta didik mau menggunakan media *Sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran dengan materi Peninggalan Prasejarah di museum Si Pahit Lidah . Dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik mau menggunakan media *Sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tadi, diketahui peserta didik sangat ingin belajar dengan media yang menarik seperti media yang direkomendasikan yaitu *Sparkol videoscribe* karena bentuknya seperti video sehingga menarik peserta didik ingin mempelajarinya begitu juga dengan guru, mereka belajar dan memiliki video-video tentang sejarah, apalagi sejarah di Sumatera Selatan.

Menurut hasil yang di atas maka dari itu diperlukannya media yang tepat untuk menyajikan materi tersebut dengan baik. Dengan menggunakan media *Sparkol videoscribe* ini dapat mengatasi permasalahan sulitnya mengatakan dalam kelas. Perihal hal tersebut peneliti memilih software *Sparkol videoscribe* untuk produk media yang akan dikembangkan agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan penggunaan *Sparkol videoscribe* ini, mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dengan adanya media pembelajaran ini membuat peserta didik lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan membantu guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran.

Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video berupa animasi terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh dengan karakteristik yang unik. *Sparkol videoscribe* dapat menampilkan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran, tidak merasa bosan dan sangat disukai peserta didik. Fitur yang disediakan *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadikan media pembelajaran yang menarik dan dapat disesuaikan dengan mata pelajaran sejarah. Adapun selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software* pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai kebutuhan kemudian di *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu juga pengguna dapat melakukan *dubbing* dan memasukan suara sesuai kebutuhan yang diinginkan untuk membuat video dan juga pembuatan *Videoscribe* dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung dengan jaringan internet, dimana hal ini dapat memudahkan pengajar dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Sparkol videoscribe*. Pengguna hanya mendownload *software* dan menginstal pada PC yang dimiliki.

Perihal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media berbasis *Sparkol videoscribe* di SMA Negeri 10 Palembang. Alasan peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 10 Palembang dikarenakan berdasarkan fakta analisis lapangan yang mana di SMA Negeri 10

Palembang sudah terakreditasi A dan menggunakan kurikulum 2013 sehingga dimana sistem pembelajaran yang mana peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah sedangkan guru sebagai fasilitator, salah satunya dengan menyajikan media bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dalam penelitian juga pernah dilakukan oleh saudara Dya Ayu Wulandari (2019) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Cahaya”. berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang valid dan teruji dalam hasil pembelajaran dan menunjukkan peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar pada peserta didik. Kemudian penelitian juga dilakukan oleh Munida Qonita Silmi dan Putri Rachmadyanti (2018) mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol videoscribe* Tentang materi Persiapan Kemerdekaan pada SD”. penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang layak dengan memiliki nilai persentase sebesar 95,5% dengan kata lain masuk pada kategori sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian di atas dengan hasil penelitian sebelumnya maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Media *Sparkol videoscribe* dengan Materi Peninggalan Prasejarah di museum Si Pahit pada Pelajaran sejarah Kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang**

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 10 Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA 10 Negeri Palembang memiliki dampak efektivitas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian tersebut, berikut tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA 10 Negeri Palembang yang valid
2. Untuk mengetahui dampak efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* pada Sejarah di Kelas X SMA 10 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi pendidik, media pembelajaran ini dapat dipergunakan di Sekolah Menengah atas sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran sejarah.
2. Bagi peserta didik, dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam menerima informasi yang disajikan oleh pendidik karena media yang disajikan mampu mewartakan karakteristik peserta didik yang beragam.
3. Bagi sekolah, sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan sekolah itu sendiri
4. Bagi peneliti, merupakan salah satu usaha dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dibangku kuliah sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Agustina, P. (2017). Persepsi Guru Biologi SMA tentang Media Pembelajaran Materi Kingdom Animalia. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 14, No. 1, pp. 318-321).
- Al-Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437.
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52-60.
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 3(2), 8-16.
- Antika, Y., & Suprianto, B. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis prezi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi dasar aplikasi rangkaian OP AMP mata pelajaran Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2).
- Argarini, D. F., & Sulistyorini, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Matakuliah Analisis Vektor. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 209-222.

- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 2(2), 179-188.
- Arsyad, Azhar. (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Boham, I. S., & Sentinuwo, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1)
- Basa, Z. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Pada Masa Pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943-950.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Daryanto (2016), *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Penerbit Gava Media
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85-99.
- Hamid Abi Mustofa. (2020) *Media Pembelajaran*. Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Harahap, Z. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Videoscribe dan 3D Based Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Pada SMK N 2 Pekanbaru. *JPEMAS- Jurnal Pengabdian*
- Susanti, N., & Elfizon, E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Prezi di SMK Negeri 1 Tanjung Raya. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 5(2), 28-34. *Masyarakat*, 1(2), 10-20.

- Heri, S. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo).
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7-12.
- Huda, M. L. (2014). *Pengembangan media pembelajaran karikatur berbasis sparkol videocrible untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 2 MAN Malang I* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Indrawati, F. (2015). Pengaruh kemampuan numerik dan cara belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3).
- Kholidin, K., Hudaidah, H., & Safitri, S. (2017). Pengembangan Media pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70-81.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas ix. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95-102.
- Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Kurniawan Asep (2018) *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Kuseri dan Suprananto. (2012). *Pengkuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Mania, S. (2017). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(2), 220-233.
- Manullang Martua. "Manajemen pembelajaran matematika." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 21.2 (2016): 208-214.
- Mapeasse, M. Y. (2009). Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1(2), 1-6.
- Mardapi, Djemari, *Pengukuran, Penilaian, & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Margono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Maunah Binti. (2009). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Teras
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456-462.
- Nadiyah, Razali Sharifah Faaizah, Shahbodin (2015) The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Jurnal Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195(1), 1803-1812
- Nadlir, M. (2013). Perencanaan pembelajaran berbasis karakter. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 1(2), 338-352.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1)
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: jurnal ilmu pengetahuan sosial*, 1(1).
- Narbuko, Cholid dan Achmadi, Abu (2013). *Metodeologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

- Nasution, (2016). *Metode Reasearch (penelitian ilmiah)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Parwati Ni. Y,Dkk. (2018), *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Penerbit Rajawali Pers
- Pramono, S. E. (2012). Perbaikan kesalahan konsep pembelajaran sejarah melalui metode pemecahan masalah dan diskusi. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(2).
- Pramono, S. E. (2012). Perbaikan kesalahan konsep pembelajaran sejarah melalui metode pemecahan masalah dan diskusi. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(2).
- Pribadi A Benny (2009), *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta, penerbit Dian Rakyat
- PRIYANTO, Dwi. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 2009, 14.1: 92-110.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Inggrisdi SDN 1 Selat. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(1).
- Rahman, A. (2018). Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.
- Rochani, S. (2016). Keefektifan pembelajaran matematika berbasis masalah dan penemuan terbimbing ditinjau dari hasil belajar kognitif kemampuan

- berpikir kreatif. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 273-283.
- Sakti, I., Yuniar Mega, P., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh model pembelajaran langsung (Direct Instruction) melalui media animasi berbasis macromedia flash terhadap minat belajar dan pemahaman konsep fisika siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Exacta*, 10(1), 1-10.
- Setiawan Andi (2017) *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Situmorang, R. M., Muhibbuddin, M., & Khairil, K. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Edubio Tropika*, 3(2).
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam implementasi kurikulum di sekolah (persepektif teori konstruktivisme). Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8-15.)
- Sugiyono. (2018.) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwo, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).
- Sukmadinata Syaodih Nana (2005), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.

- Sutarto, S. (2017). Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128-143.
- Tahar, I. (2006). Hubungan kemandirian belajar dan hasil belajar pada pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 7(2), 91101
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Ulfah, K. R., Santoso, A., & Utaya, S. (2016). Hubungan motivasi dengan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(8), 1607-1611.
- Uswatun Ummi, H., & Mulyaningsih, I. (2016). Penerapan Teori Konstruktivistik Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Kelompok 28 Program Intensifikasi Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Indonesian Language Education And Literature (ILEAL)*, 1(2), 162-172.
- Wati, W. (2010). Makalah Strategi Pembelajaran Teori Belajar dan Pembelajaran. *Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang*.
- Winarni, Endang, Widi. 2018. *Pengantar dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&B*. Jakarta: Bumi Aksara